

APLIKASI GAME PEWAYANGAN KISAH HANOMAN DUTA

Slamet Ariyanto¹, Fiftin Noviyanto².

Program Studi Teknik Informatika

Universitas Ahmad Dahlan

Jl. Prof. Dr. Soepomo, Telp. (0274) 379418

Email : waringin.jambe@gmail.com¹, fiftin.noviyanto@tif.uad.ac.id²

ABSTRAK

Wayang kulit merupakan salah satu kebudayaan yang dikagumi oleh masyarakat Indonesia dan masyarakat internasional. Kesenian wayang telah diangkat sebagai karya agung budaya dunia oleh UNESCO tanggal 7 Nopember 2003 atau *Masterpiece of Oral And Intangible Heritage of Humanity*. Sayangnya, minat generasi muda Indonesia untuk mempelajari wayang dan budaya tradisionalnya lainnya yang tidak tetap sudah. Hal tersebut dikarenakan upaya sosialisasi budaya tradisional di berbagai daerah sampai sekarang belum memadai. Seni pertunjukan wayang mulai ditinggalkan generasi muda yang lebih menyukai hiburan-hiburan modern, seperti televisi, dan *playstation*. Untuk mengenalkan wayang kepada generasi muda diperlukan terobosan-terobosan atau cara-cara baru yang inovatif salah satunya dengan media-media yang populer di kalangan anak muda yaitu dengan dibuatnya game.

Metode penelitian yang digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah wawancara, yaitu metode analisis dan perancangan. Metode analisis dilakukan melalui studi pustaka, dan analisis game sejenis. Sedangkan metode perancangan dilakukan melalui perancangan perancangan game. Implementasi sistem menggunakan RPG Maker Vx Acedan perangkat lunak pendukung lainnya seperti CoralDraw, Photoshop, Paint dan Neundo Standar Editing Audio. Aplikasi hasil implementasi diujikan dengan dua metode yaitu *Alpha Test* dan *Black Box Test*.

Hasil penelitian ini diperoleh sebuah Aplikasi yang mampu memberikan alternatif hiburan dan dapat menjadi media pengenalan wayang yang menarik bagi generasi muda Indonesia. Aplikasi yang dihasilkan berupa game RPG (*Role Playing Game*) Hanoman Duta dengan konten wayang berlatar kisah Hanoman Duta.

Kata kunci : Game, RPG (*Role Playing Game*), Hanoman Duta, Budaya.

APPLICATIONS GAME STORY PUPPETRY HANUMAN DUTA

Slamet Ariyanto¹, Fiftin Noviyanto²

Informatics Engineering Program

Ahmad Dahlan University

Jl. Prof. Dr. Supomo, Tel. (0274) 379418

Email : waringin.jambe@gmail.com¹, fiftin.noviyanto@tif.uad.ac.id²

ABSTRACT

Wayang kulit is one culture that is admired by the people of Indonesia and the international community. The art of puppetry has been appointed as a masterpiece of world

culture by UNESCO dated November 7, 2003 or Masterpiece of Oral And Intangible Heritage of Humanity. Unfortunately, interest in Indonesia's young generation to learn the puppets and other traditional culture until now remained low. That is because the traditional cultural socialization efforts in various areas to date have been inadequate. Art puppet show began to be abandoned young people who prefer modern entertainments, such as television and playstation. To introduce the puppet to the younger generation needed breakthroughs or new ways innovative one with media that are popular among young people with the making of the game.

The method used in the thesis is divided into two, namely the method of analysis and design. The method of analysis is done through literature, and the analysis of similar games. While the method of designing is done through the design of game design. Implementation of the system using RPG Maker VX Ace and other supporting software such as CorelDraw, Photoshop, Paint and Neundo Standard Audio Editing. Application results of the implementation was tested by two methods: Alpha Test and Black Box Test.

The results of this study obtained an application that is able to provide alternative entertainment and media can be a puppet recognition that appeals to the young generation of Indonesia. Applications that produced a RPG (Role Playing Game) Hanuman Duta with puppet content background story of Hanuman Duta.

Keywords: Games, RPG (Role Playing Game), Hanuman Duta, Culture.

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Wayang kulit merupakan salah satu kebudayaan yang dikagumi oleh masyarakat Indonesia dan masyarakat internasional. Kesenian wayang telah diangkat sebagai karya agung budaya dunia oleh UNESCO tanggal 7 Nopember 2003 atau *Masterpiece of Oral And Intangible Heritage of Humanity* (Winoto, 2006). Wayang kulit pernah mengalami masa kejayaan dimasa lampau, bahkan pada masa penyebaran agama Islam di pulau Jawa, para Wali menggunakan cerita dan pertunjukan wayang kulit yang telah disisipi oleh ajaran-ajaran dan kaidah-kaidah Islam sebagai media penyebaran agama Islam, hal ini dapat terwujud karena cerita-cerita wayang memiliki cerita yang menggambarkan tentang kehidupan yang mengajarkan pada manusia untuk menjalani hidup pada jalan yang benar, dimana dalam hal ini agama Islam juga mengajarkan hal yang sama sehingga mudah bagi para wali untuk memasukkan ajaran Islam ke dalam cerita wayang. Metode tersebut terbukti cukup berhasil, karena pada zaman itu, pertunjukan wayang kulit merupakan sarana hiburan bagi rakyat yang dapat merangkul masyarakat luas.

Pada era ini sudah sangat sulit menemukan orang yang masih mengetahui tentang sejarah dan kebudayaan dikarenakan kurang menariknya budaya masa lalu yang berakibat banyaknya budaya asing yang masuk sehingga menggeser keberadaan sejarah dan budaya yang ada terutama pada kalangan anak muda. Salah satunya adalah kesenian wayang yang dulu menjadi kebanggaan orang Jawa. Menurut J. Syahban Yasusastra, banyak orang sudah meninggalkan kesenian tradisional yang merupakan warisan turun-temurun dari nenek moyang dan sepatutnya dipertahankan dan dilestarikan. Namun, banyak masyarakat yang belum mengenal kebudayaan secara mendalam sehingga kebudayaan tidak berkembang (Yasusastra, 2011).

Usaha pelestarian wayang pun dilakukan antara lain dengan pembentukan organisasi-organisasi pewayangan dan pedalangan, serta berbagai usaha lain. Pekan Wayang Wong pernah diadakan di Jakarta pada akhir tahun 1971. Persatuan Pedalangan Indonesia (PEPADI) dibentuk untuk menghimpun para dalang sehingga dapat saling bertukar pengalaman. Namun peminatnya masih tergolong sedikit sehingga pagelaran wayang sulit untuk dilaksanakan lantaran sedikitnya peminat untuk menjadi dalang. Hingga sekarang peminat pewayangan masih didominasi oleh para orang tua. Dalam laman Kompas.com menuliskan, setiap pagelaran pewayangan penonton banyak didominasi orang tua dan untuk anak muda sendiri masih sedikit. Kisah pewayangan sendiri juga belum berkembang masyarakat cenderung mengetahui kisah Ramayana dan Mahabharata sebetulnya masih banyak cerita – cerita lain serta makna yang terkandung dalam cerita tersebut lebih bermakna dari cerita Ramayana atau Mahabharata.

Dalam usaha mempopulerkan wayang dizaman modern ini maka pada proyek akhir ini akan dibuat game berbasis RPG (*Role Playing Game*) dengan tema Kisah Wayang Hanoman Duta atau yang lebih dikenal dengan kisah Hanoman Obong. Pada penelitian ini penulis membangun Game Kisah Pewayangan untuk memperkenalkan kisah-kisah tersebut pada generasi penerus bangsa agar kisah para wayang bisa tetap dilestarikan dan tidak hilang ditelan jaman.

2. Landasan Teori

2.1 Definisi Game

Kata GAME berasal dari bahasa Inggris. Dalam kamus bahasa Indonesia istilah “Game” adalah permainan. Permainan merupakan bagian dari bermain dan bermain juga bagian dari permainan keduanya saling berhubungan. Permainan dalam hal ini merujuk pada pengertian kelincahan intelektual (*Intellectual Playability Game*) yang juga bisa diartikan sebagai arena keputusan dan aksi pemainnya. Dalam game, ada target - target yang ingin dicapai pemainnya. Permainan adalah kegiatan yang kompleks yang didalamnya terdapat peraturan, play dan budaya. Sebuah permainan adalah sebuah sistem dimana pemain terlibat dalam konflik buatan. Disini pemain berinteraksi dengan sistem dan konflik dalam permainan merupakan rekayasa atau buatan. Dalam permainan terdapat peraturan yang bertujuan untuk membatasi perilaku pemain dan menentukan permainan.

Menurut Hans Daeng permainan adalah bagian mutlak dari kehidupan anak dan permainan merupakan bagian integral dari proses pembentukan kepribadian anak. Selanjutnya Andang Asmail menuturkan bahwa permainan ada dua pengertian. Pertama, permainan adalah sebuah aktifitas bermain yang murni mencari kesenangan tanpa mencari menang atau kalah. Kedua, permainan diartikan sebagai aktifitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai pencarian menang – kalah (Asmail, 1998).

2.2 Tipe-Tipe Game

Game dapat dikategorikan berdasarkan genrenya. Genre berarti format atau gaya game. Format sebuah game bisa murni sebuah game atau bisa merupakan campuran (*hybrid*) dari beberapa genre lain. Dalam membuat sebuah game dapat menggabungkan beberapa genre untuk mendapatkan unsur permainan yang lebih bervariasi dan menantang. Berikut adalah klasifikasi game menurut genrenya: (Jasson, 2009)

- a. Action Game
- b. Adventure Game
- c. Sport Game
- d. Platform game
- e. Puzzle Game
- f. Sandbox Game
- g. First-Person Shooter (FPS)
- h. Third-Person Shooter (TPS)
- i. Music Game
- j. Fighting Game
- k. Strategy Game
- l. Simulation Game
- m. Racing Game
- n. Role Playing Game (RPG)

3. Metode Penelitian

3.1 Subjek Penelitian

Subyek yang akan dibahas pada penelitian ini adalah "*Aplikasi Game Pewayangan Kisah Hanoman Duta*". Aplikasi games yang dibuat diharapkan dapat dijadikan sarana hiburan dan sarana bermain untuk mengisi waktu senggang sisela-sela aktifitas, dan Memperkenalkan budaya lokal atau cerita rakyat yang diimplementasikan dalam permainan ini.

3.2 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan cara yang dilakukan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan untuk mempermudah penelitian. Adapun metode penelitian yang dilakukan yaitu dengan Metode Studi Pustaka yang mengacu pada penelitian terdahulu yang berjudul "Aplikasi Game Slide Scrolling Jaka Tarub dan 7 Bidadari". Pada penelitian tersebut membahas tentang bagaimana membuat game kebudayaan Indonesia bergenre slide scrolling yang merupakan salah satu genre game dimana karakter utama pada game ini dapat bergerak kesamping diikuti oleh gerakan background. Karakter utama dapat meloncat sesuai dengan rintangan yang dihadapi atau medan permainan. Game tersebut menawarkan petualangan dalam menjelajahi berbagai level yang tersedia dimana karakter yang dimainkan dapat berjalan, melompat, dan menyerang musuh yang ada. Jaka Tarub dan 7 Bidadari merupakan salah satu game slide scrolling yang terdiri dari 3 level, dimana karakter game harus menyelamatkan 7 bidadari yang disekap oleh iblis yang menculiknya. Game tersebut dibuat dengan menggunakan Adobe Flash CS3, Corel Draw, Photoshop dan ActionScript 2.0 sebagai pendukung (Nurfitri, 2012). Penelitian tentang game kebudayaan Indonesia juga pernah dilakukan oleh Haryanto yang berjudul "Game Perang Batarayudha Berbasis J2ME". Pada penelitian tersebut membahas tentang bagaimana mengimplementasikan game Perang Batarayudha pada Handphone menggunakan bahasa pemrograman java (J2ME). Pada analisis sistemnya difokuskan pada analisa yang dibuat dan pendukung-

pendukungnya (seperti perangkat keras dan perangkat lunak). Masalah utama yang diteliti disini pengembangan dan arsitektur antarmuka, sisi geraknya, sisi desain dan sisi penggunaan tombol keypressnya, game yang akan dibuat pada penelitian ini, mempunyai banyak aspek sehingga dibutuhkan batasan masalah untuk menghindari kerancuan dan ketidakjelasan pada saat pembahasan. Game tersebut terdiri dari 3 level, menceritakan Bima yang harus melawan Gamdapati, Arya Dursasana, dan Duryudana (Haryanto, 2013).

4. Hasil Penelitian dan Pembahasan

4.1 Cerita Hanoman Duta

Prabu Dasamuka menyerahkan Dewi Sinta yang diculiknya, di bawah pengawasan Dewi Trijata di Taman Argasoka, Sementara Regawa alias Rama terus mencari istrinya yang hilang. Ia sudah mendapat petunjuk dari Jatayu bahwa Sinta diculik Raja Alengka bernama Prabu Dasamuka. Perjalanan Rama ke Alengka disertai Laksamana, adiknya, dan Prabu Sugriwa serta seluruh bala tentara Kerajaan Guwakiskenda.

Setelah membangun perkemahan di daerah Mangliawan, Ramawijaya mengutus Hanoman untuk menjadi duta, menemui Dewi Sinta di Keraton Alengka. Hal ini membuat iri Anggada, sehingga terjadi perkelahian dengan Hanoman. Rama kemudian menyadarkan Anggada, bahwa nanti akan ada tugas penting lainnya bagi Anggada.

Perjalanan Hanoman ke Alengka ternyata penuh hambatan. Mulanya ia berjumpa dengan Dewi Sayempraba, salah seorang istri Prabu Dasamuka. Hanoman dirayu, dan diberi hidangan buah-buahan beracun. Akibatnya Hanoman menjadi buta. Untunglah ia ditolong oleh Sempati, burung raksasa yang pernah dianiaya oleh Dasamuka. Berkat pertolongan Sempati, kebutaan Hanoman dapat disembuhkan.

Ahirnya Hanoman melanjutkan perjalanan, sesampainya di samudra Hanoman dihadang oleh Buto Wilkataksini. Wilkataksini adalah hutusan dari Prabu Dasamuka untuk menjagasamudra Alengka dari penyusup. Hanoman terlibat perkelahian dan akhirnya Wilkataksini tewas ditangan Hanoman.

Sesampainya di Alengka, Hanoman dihadang Indrajid. Anak dari Prabu Dasamuka di depan kerajaan Alengka. Dalam pertempuran itu Indrajid dan pasukannya dapat dikalahkan. Sehingga Indrajid kemudian masuk istana dan melaporkan pada ayahnya Prabu Dasamuka. Hanoman pun segera pergi ke Taman Argasoka bertemu dengan Dewi Sinta dengan membawa cincin pemberian Rama. Dalam pertemuan itu Dewi Sinta menyerahkan tusuk kondanya, dengan pesan agar disampaikan kepada Ramawijaya, dengan pesan bahwa Sinta masih tetap setia pada suaminya.

Setelah menyelesaikan misinya sebagai duta, Hanoman sengaja membuat dirinya ditangkap. Peristiwa penyusupan itu membuat Dasamuka marah, maka ia memerintahkan membakar hidup-hidup sang Kera.

Setelah bulunya terbakar, Hanoman melepaskan diri dari ikatan, dan berlompatan kesana-kemari membakar Keraton Alengka. Setelah menimbulkan banyak kerusakan, ia pulang menghadap Ramawijaya.

4.2 Gambaran Sistem

Aplikasi yang akan dibuat adalah aplikasi berbentuk game yang mempunyai alur cerita wayang Hanoman Duta. Aplikasi game ini akan digunakan oleh pelajar dan masyarakat umum sebagai sarana hiburan sekaligus mengangkat kembali cerita wayang. Aplikasi ini mengajak pengguna untuk mengenal dan memahami cerita Hanoman Duta, sehingga pengguna mengerti makna yang terkandung dalam cerita wayang tersebut. Game Hanoman Duta merupakan game petualangan atau biasa disebut Role Playing Game atau RPG, dalam game RPG terdapat karakter utama yang dalam game ini adalah Hanoman. Hanoman merupakan tokoh yang digunakan user untuk menjelajahi permainan ini, tokoh utama akan menghadapi musuh-musuh yang berbeda dalam setiap map. Tingkat kesulitan melawan musuh bervariasi mulai yang mudah sampai yang sulit dikalahkan. Mulai dari prajurit yang relatif mudah dikalahkan sampai Prabu Dasamuka musuh yang paling sulit dikalahkan.

4.3 Analisis Sistem

a. Analisis Fungsional

Analisis fungsional dilakukan untuk memberikan gambaran mengenai aplikasi game yang akan dibuat.

- 1) Pengguna game hanya bisa menggunakan satu karakter yaitu Hanoman untuk menyelesaikan permainan.
- 2) Untuk menyelesaikan game, pemain harus mengikuti alur permainan yang diambil dari cerita Hanoman Duta.
- 3) Sepanjang petualangannya Hanoman harus mengalahkan musuh-musuh yang menghadangnya untuk dapat melanjutkan cerita.

b. Analisis Non Fungsional

Analisis non fungsional dilakukan untuk membatasi layanan atau fungsi yang ditawarkan.

- 1) Sistem hanya bisa dijalankan pada operating system windows.
- 2) System dioperasikan dengan empat tombol yaitu tombol Up, Down, Left, Right dan Enter.
- 3) System hanya tersedia dalam satu bahasa yaitu bahasa Indonesia.

4.4 Perancangan Sistem

Perancangan sistem terkait dengan aplikasi yang akan dibangun, perancangan sistem memiliki beberapa tahapan yaitu :

a. Perancangan Tema Game

Untuk tema aplikasi ini yaitu tentang wayang dan mengangkat cerita Hanoman Duta.

b. Perancangan Genre Game

Genre yang digunakan untuk membuat aplikasi ini adalah Role Playing Game atau biasa disebut RPG. Dalam game ini pemain berperan sebagai actor utamanya Hanoman dan berkolaborasi dengan tokoh-tokoh lain sehingga mereka ikut serta dalam cerita bersama.

c. Perancangan Software

Untuk membuat aplikasi digunakan software RPG Maker dengan dukungan software lainnya seperti Photoshop CS3, Corel Draw X6, Paint, dan lain-lain.

Neundo Audio.

d. Perancangan Antar Muka

1) Perancangan Menu Awal

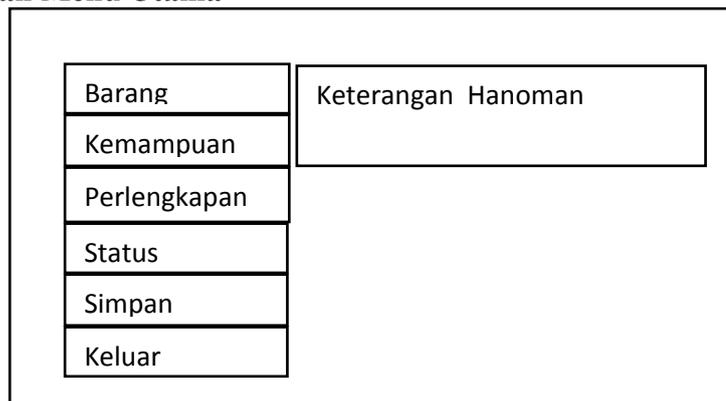


Gambar 1. Perancangan Menu Awal

Tampilan awal dari aplikasi game ini adalah Menu Awal. Menu awal berisi 3 menu pilihan yaitu menu Permainan Baru, Lanjutkan dan Keluar.

- a) Tombol Permainan Baru digunakan untuk masuk atau memulai permainan.
- b) Tombol Lanjut digunakan untuk membuka game yang sebelumnya telah disimpan.
- c) Tombol Keluar digunakan untuk keluar dari permainan.

2) Perancangan Menu Utama



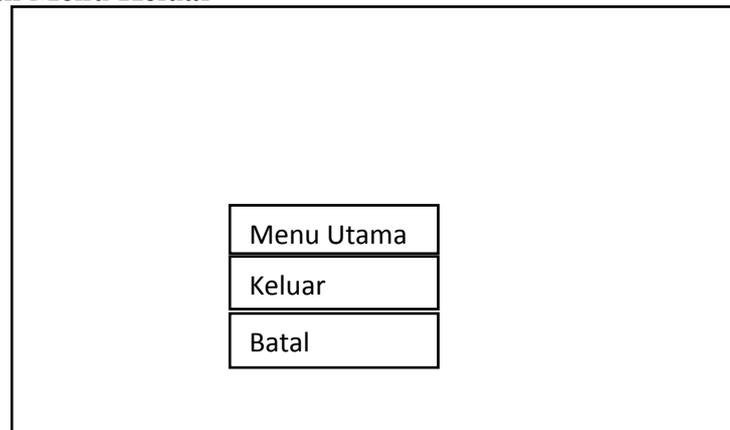
Gambar 2. Perancangan Menu Utama

Gambar 2 adalah menu utamayang terdiri dari 6 menu pilihan yaitu:

- a) Tombol menu Barang digunakan untuk mengetahui barang apa saja yang telah dimiliki.
- b) Tombol Kemampuan digunakan untuk menunjukkan kemampuan yang bisa dipakai Hanoman.
- c) Tombol Perlengkapan digunakan untuk melengkapi senjata yang akan digunakan oleh Hanoman.
- d) Tombol Status digunakan untuk mengetahui informasi kesehatan, senjata dan kemampuan.
- e) Tombol menu Simpan digunakan untuk menyimpan game yang telah dimainkan.

f) Tombol Keluar digunakan untuk keluar dari game.

3) Perancangan Menu Keluar



Gambar3. Perancangan Menu Keluar

Gambar 3 adalah Menu Keluar yang digunakan untuk keluar dari game dan terdiri dari 3 menu pilihan yaitu :

- a) Tombol menu Menu Utama digunakan untuk kembali ke menu awal.
- b) Tombol menu Keluar digunakan untuk mengakhiri game.
- c) Tombol menu Batal digunakan untuk membatalkan perintah yang telah dijalankan dan kembali ke menu utama.

4.5 Implementasi Program

Tahap implementasi merupakan tahap akhir dari proses membangun sebuah aplikasi. Pada implementasi aplikasi Game Kisah Hanoman Duta ini, memiliki tampilan sebagai berikut :

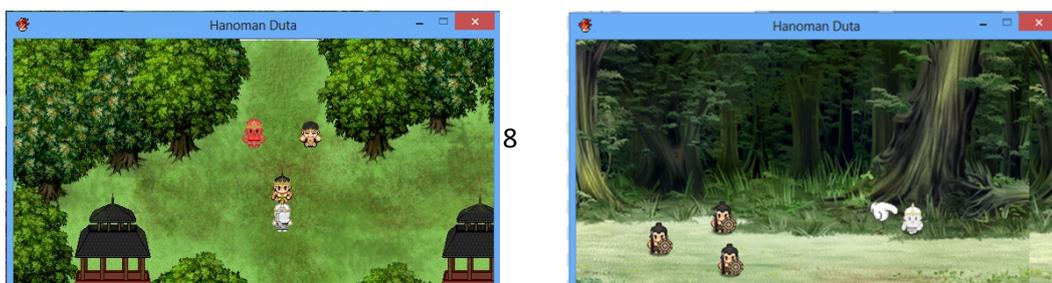
a. Tampilan Menu Utama dan Menu Karakter



Gambar 4.a. Menu Utama Gambar4.b. Menu Karakter

Gambar 4.a terdapat 3 pilihan menu yaitu menu mulai, lanjutkan dan keluar. Menu mulai berfungsi untuk memulai permainan. Menu lanjutkan berfungsi untuk melanjutkan permainan yang telah disimpan. Dan untuk Menu Keluar berfungsi untuk menutup aplikasi. Gambar 4.b terdapat beberapa submenu yang dapat diakses. Menu ini adalah menu perantara untuk menuju menu –menu yang lebih spesifik.

b. Tampilan Permainandan Melawan Musuh



Gambar 5.a. Permainan Gambar 5.b Pertarungan Melawan Musuh

Gambar 5.a merupakan tampilan permainan tokoh utama yaitu Hanoman yang sedang berdialog dengan Rama Wijaya. Hanomandiutus untuk menjadidutanyakeNegriAlengkagunamenyerahkan cincin kepada Dewi Sinta yang diculik Dasamuka
Gambar 5.b merupakan tampilan saat tokoh utama bertarung melawan musuh. Terdapat 2 pilihan yaitu bertarung atau lari. Bila bertarung maka user akan melawan musuh tersebut, dan bila memilih lari maka user tidak akan melawan musuh dan keluar dari tampilan pertarungan.

c. Tampilan Game Over



Gambar 6. Melawan Prabu Nagabaginda

Gambar 6 merupakan tampilan saat tokoh utama kalah bertarung melawan musuhnya. Setelah tampilan game over maka akan kembali ke menu utama.

4.6 Pembahasan

Pengujian dilakukan dengan memberikan angket kepada 10 orang diantaranya mahasiswa, siswa sekolah menengah pertama dan atas. Dari alpha test dapat diperoleh persepsi user terhadap program melalui tanggapan mengenai pengoperasian program, tampilan program, masukan program dan format keluaran program. Apabila hasilnya sesuai dengan yang diharapkan maka program dinyatakan baik. Dari para user maka akan diperoleh kesimpulan tentang layak atau tidak layaknya suatu aplikasi. Berikut adalah daftar

responden yang digunakan dalam pengujian alpha test.

Tabel 1. Daftar Reponden Alpha Test

No	Nama	Sekolah / Universitas	Unur
1	Responden 1	Unisa Yogyakarta	21
2	Responden 2	SMK Muh 1 Imogiri	17
3	Responden 3	IST Akprind	21
4	Responden 4	Universitas Ahmad Dahlan	23
5	Responden 5	Universitas Ahmad Dahlan	25
6	Responden 6	Universitas Ahmad Dahlan	25
7	Responden 7	SMA N 1 Imogiri	17
8	Responden 8	Universitas Gadjah Mada	20
9	Responden 9	SMA N 1 Bantul	17
10	Responden 10	SMA N 2 Bantul	17

Tabel 2. Pertanyaan Kuisioner pada Pengujian Alpha Test

N	No	Pertanyaan	Penilaian				
			SS	S	RR	TS	STS
	1	Tampilan setiap menu menarik	5	5	0	0	0
	2	Aplikasi yang disajikan user friendly /	2	8	0	0	0
	3	Aplikasi yang disampaikan memuat cerita yang mudah difahami.	6	4	0	0	0
	4	Aplikasi yang disajikan dapat meningkatkan minat / ketertarikan terhadap wayang	8	2	0	0	0
	5	Aplikasi bermanfaat untuk pengenalan cerita dan pelestarian wayang	7	3	0	0	0
	6	Aplikasi yang disampaikan dapat mengenalkan sifat para tokoh wayang dengan baik	4	4	2	0	0
	7	Tingkat kesulitan melawan musuh berfareasi	1	5	4	0	0
	8	Fitur dalam aplikasi membantu untuk menyelesaikan permainan	1	9	0	0	0
	9	Aplikasi dapat dijalankan dengan baik	9	1	0	0	0

Berdasarkan hasil dari tabel 5 dapat diperoleh prosentasi penilaian terhadap sistem aplikasi yaitu : SS (sangat setuju) = $43/90 \times 100\% = 48,8\%$, S (setuju) = $41/90 \times 100\% = 45,5\%$, RR (ragu ragu) = $6/90 \times 100\% = 6,7\%$, TS (tidak setuju) = $0/90 \times 100\% = 0\%$, STS (sangat tidak setuju) = $0/90 \times 100\% = 0\%$. Dari hasil penilaian terhadap sistem tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa sistem mempunyai tampilan yang menarik dan *user friendly*, aplikasi mampu meningkatkan minat terhadap wayang, aplikasi juga bermanfaat untuk melestarikan wayang dan mengenalkan cerita wayang Hanoman Duta.

5. Kesimpulan

Berdasarkan analisis dan perancangan pembuatan game Aplikasi Game Pewayangan Kisah Hanoman Duta dapat disimpulkan bahwa :

- a. Penelitian ini menghasilkan sebuah perangkat lunak (software) tentang game cerita wayang guna mempopulerkan cerita pewayangan dan menambah wawasan tentang wayang.
- b. Berdasarkan pengujian dengan metode Blackbox test yang dilakukan, sistem sudah sesuai dan dapat digunakan untuk melestarikan cerita wayang melalui media game.
- c. Untuk mengukur efektifitas dan kemudahan sistem, dilakukan pengujian alpha test. Dari hasil penyebaran angket yang telah dilakukan disimpulkan bahwa cukup efektif dan menarik serta memudahkan pemahaman tentang cerita wayang tersebut.

6. Daftar Pustaka

Asmail Andang, 2009, *Educaation Game: Permainan yang Menjadian Anak AndaCerdas, Kreatif dan Saleh*, Pro-U Media, Yogyakarta

Haryanto. 2013. *"game perang batarayuddha berbasis J2ME"*. Skripsi.Yogyakarta : STIMIK AKAKOM.

Jasson, 2009, *Role Playing Game (RPG) Maker*, Yogyakarta : Andy Offset.

J. Syahban Yasasusastra, 2011, *Mengenal tokoh pewayangan: biografi, bentuk, dan perwatakannya : tokoh wayang dewa, tokoh wayang Ramayana, tokoh wayang Mahabharata*, Yogyakarta: Pustaka Mahardika.

Nurfitria, Widyahsri Ella. 2012.*Aplikasi Game Side Scrolling Jaka Tarubdan 7 Bidadari*. Skripsi.Yogyakarta :Universitas Ahmad Dahlan.