

Perancangan Game Puzzle 'Finding Kalimaya'

Agung Ridwanto¹, Rinawati Ciptaningrum²

^{1,2} Program Studi Teknologi Permainan (Game Technology) Sekolah Tinggi Multi Media Yogyakarta, Indonesia

Email : agung.ridwanto@gmail.com¹, rinawaticiptaningrum@gmail.com²

Abstrak

Batu akik adalah jenis batu permata dengan warna dan motif yang indah yang berasal dari campuran mineral alami dengan komposisi kimia alami yang berbeda. Perhiasan batu akik menjadi barang berharga karena memiliki harga jual dan diminati oleh masyarakat. Indonesia memiliki banyak batu akik yang tersebar di seluruh nusantara, salah satunya adalah batu akik yang menjadi ciri khas daerah Banten yaitu batu akik Kalimaya. Batu akik Kalimaya memiliki beberapa jenis seperti opal hitam dan kristal Kalimaya, dan masih banyak lagi. Tren batu akik hanya berlangsung selama satu tahun dan permintaan mulai menurun. Hal ini mendorong perlunya membuat media game yang dapat memperkenalkan kembali batu akik sebagai konten lokal. Game ini menjadikan black opal dan perhiasan batu akik kristal Kalimaya sebagai tujuan game, sehingga game ini disebut Finding Kalimaya. Oleh karena itu, game Finding Kalimaya dirancang untuk menjadi game dengan tujuan memvisualisasikan perhiasan batu akik di media game. Dalam proses pembuatan game Finding Kalimaya dibuat dengan framework OCR atau Objective, Challenge, dan Reward. Berdasarkan hasil pengujian sebanyak 31 orang secara acak, sebanyak 22 orang (71%) tidak mengetahui bahwa batu akik Kalimaya berasal dari Banten dan 28 orang (90,3) tertarik jika ada permainan tentang batu akik. Secara keseluruhan 29 orang (93,5%) mengemas kandungan perhiasan batu akik Kalimaya cukup baik dalam hal mendongeng, tingkat, dan lingkungan.

Kata kunci: Batu Akik Kalimaya, Permainan, OCR

Abstract

Agate is a type of gemstone with beautiful colors and motifs derived from a mixture of natural minerals with different natural chemical compositions. Agate jewelry becomes a valuable item because it has a selling price and is in demand by the public. Indonesia has many agates scattered throughout the archipelago, one of which is agate which is the hallmark of the Banten area, namely Kalimaya agate. Kalimaya agate has several types such as black opal and Kalimaya crystal, and many more. The agate trend only lasted for one year and the demand began to decline. This encourages the need to create game media that can reintroduce agate again, as local content. This game makes black opal and Kalimaya crystal agate jewelry as game objectives, so this game is called Finding Kalimaya. Therefore, Finding Kalimaya games are designed to be a game with the aim of visualizing agate jewelry on game media. In the process of making the game Finding Kalimaya was made with the OCR framework or Objective, Challenge, and Reward. Based on the results of testing as many as 31 people randomly, as many as 22 people (71%) did not know that Kalimaya agate came from Banten and 28 people (90.3) were interested if there was a game about agate. Overall 29 people (93.5%) packaging the content of Kalimaya agate jewelry is sufficient to very good in terms of storytelling, level, and environment.

Keyword: Kalimaya Agate, Games, OCR

PENDAHULUAN

Batu akik merupakan jenis batu permata dengan warna dan motif indah yang berasal dari campuran mineral alam dengan komposisi kimia alam yang berbeda-beda. Komposisi yang terkandung mempengaruhi kepadatan masing-masing batu (Prayoga, 2018: 2). Tentang terbentuknya batu akik dijelaskan (Ridho, 2015); Batuan akik terbentuk oleh tudung-tudung silika atau larutan hidrotermal, yang tidak terlalu jauh dari permukaan. Temperaturnya kira-kira 300 derajat celcius. Batuan akik ini bisa ditemui hampir di seluruh wilayah Indonesia. Popularitas batu akik sebagai perhiasan menyaingi logam mulia seperti emas, berlian, dan perak di Indonesia. Menurut Sulaiman (2015); pada tahun 2015 popularitas batu akik yang meningkat membawa pengaruh positif kepada penjual batu akik. Salah satu pedagang batu akik di Jakarta *Gems Center* (JGC), Rawa Bening, Jakarta Timur mengatakan bahwa kenaikan pendapatan sampai dengan 50% bahkan terus meningkat mengingat tingginya *demand* dan terbatasnya *supply*.

Kenaikan popularitas batu akik membuat batu akik sebagai budaya tradisional ini berubah menjadi budaya populer atau budaya pop. Budaya berasal dari bahasa Sansekerta yaitu, *buddhayah* yang merupakan kata jamak dari *buddhi* yang artinya akal atau akal budi. Budaya secara teoritis terbentuk dari beberapa unsur yang rumit, seperti agama, politik, adat-istiadat, bahasa, perkakas, pakaian, bangunan, dan karya seni adalah salah satu bentuk budaya piranti budaya. Budaya juga diartikan menjadi hasil dari cipta, rasa dan karsa manusia (Koentjaraningrat dalam Triana, 2017). Budaya massa adalah budaya populer yang prosesnya dihasilkan melalui teknik industrial, kemudian dipasarkan untuk bisa mendapatkan keuntungan, sehingga jika sebuah budaya tidak memberikan keuntungan, maka budaya tersebut tidak akan diproduksi (Strinati, 2009).

Perubahan batu akik dari budaya tradisional menjadi budaya populer disebabkan oleh dukungan pemerintah dan peran masyarakat. Pada tahun 2010, Presiden Republik Indonesia ke- 6, Susilo Bambang Yudhoyono membangun sentra batu mulia di Rawa Bening yang sekarang dikenal sebagai Jakarta *Gems Center* (JGC). Hal itu beliau lakukan setelah kunjungannya ke luar negeri dan membeli batu akik yang ternyata berasal dari Indonesia. Pada tahun 2015 lalu, Bapak Susilo Bambang Yudhoyono menjadikan batu akik sebagai cinderamata kepada Presiden Amerika Serikat saat itu, yaitu Barack Obama. Salah satu publik figur, Sultan Hassanah Bolkiah pun menggunakan batu akik sebagai salah satu perhiasannya. Berbagai pameran juga diselenggarakan untuk meningkatkan popularitas batu akik. Sejak itu, batu akik mulai dikenal masyarakat luas. Hal inilah yang menjadikan batu akik menjadi budaya populer di masyarakat dan dimanfaatkan sebagian orang untuk mencari sumber penghasilan. Sementara itu, dilansir oleh CNN Indonesia (Juni, 2021) dalam artikel “Akhir Murung Booming Batu Akik dari Rawa Bening”, tren batu akik hanya berlangsung selama satu tahun dan permintaan pun mulai menurun. Terlebih banyak pedagang yang telah menyetok batu akik berlebihan yang membuat harga batu akik menurun di mana *supply* lebih tinggi daripada *demand*.

Hal-hal di atas mendorong teretusnya ide untuk membuat *video game* bergenre *casual-puzzle* sebagai media untuk dapat lebih mengenalkan kembali batu akik. *Video game* telah menjadi media yang kokoh layaknya film dan televisi, serta dapat merepresentasikan bagian cara hidup dari banyak orang untuk menghabiskan waktu luang mereka. Dengan semakin tertanamnya permainan ke dalam kehidupan sehari-hari, melalui bentuk kegunaannya sebagai media interaktif, permainan akan terus menjadi bagian dari kebudayaan, dan juga merupakan objek pembelajaran yang menarik. (Wolf, 2012:293-299). *Casual game* adalah game yang pemainnya tidak perlu mencari pengalaman bermain yang panjang dan mendalam. *Game* ini harus mempunyai aturan dan tujuan yang jelas (Trefry, 2010).

Tahun 2016 lalu, seperti menjadi salah satu tahun suksesnya studio *game indie* di Indonesia.

Salah satunya studio Own Games dengan *game* Tahu Bulat dan studio CumaCeban dengan *game* Om Telolet Om. Kedua *game* tersebut dapat dikatakan berhasil memanfaatkan viralitas sebuah konten yang beredar di internet menjadi sebuah ide pembuatan sebuah *game*. Hasilnya, Tahu Bulat meraih satu juta unduhan hanya dalam waktu tidak sampai satu bulan.

Sebagai tren yang dahulu viral dan merupakan hal yang berkembang di masyarakat, batu akik mendapat perhatian khusus. Hal ini melatarbelakangi diadakannya batu akik sebagai sumber penciptaan serta landasan ide pengenalan batu akik Kalimaya asal Banten pada media *game*. Batu akik Kalimaya dipilih karena berasal dari Banten dan populer di sana, tetapi tidak banyak diketahui di luar Banten.

Pada tahun 2015 terdapat sebuah *game* dari Edudev dengan judul Batu Akik Games dan karya dari Gengs Sembiring dengan judul Permainan Batu Akik. Meskipun nama dari kedua *games* ini sangat mirip, masing-masing memiliki genre yang berbeda. Permainan Batu Akik Games mengambil referensi *gameplay* seperti *game* Candy Crush. Sementara itu, Batu Akik Games mengambil referensi *game* trivia yaitu menebak batu akik dengan sebuah petunjuk dan opsi bantuan. Perlu dibuat permainan bertemakan Batu Akik dengan *storytelling*, *level design*, dan *environment* yang berbeda. Terkait dengan kegiatan penelitian ini mengangkat judul permasalahan batu akik judul **“Perancangan Game Puzzle Finding Kalimaya”**.

METODE

- a. Riset pustaka: pencarian referensi berupa artikel, jurnal, ataupun buku yang berhubungan dengan permasalahan perancangan *game* Finding Kalimaya.
- b. Riset faktual: pencarian referensi berdasarkan sumber yang telah ada seperti *game* ataupun film.
- c. Pengolahan Data dan Penyusunan Konsep

Setelah mengumpulkan data dari data pustaka dan data faktual, maka data tersebut diolah dan disusun menjadi data satu kesatuan yang siap dipakai seperti keyword yang dipakai sebagai panduan perancangan.

- d. Analisis

Proses analisis adalah proses pengolahan data yang dilakukan untuk menemukan informasi berguna sebagai bahan dasar dalam pengambilan keputusan maupun solusi suatu permasalahan.

- e. Proses Perancangan

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan maka dapat ditentukan beberapa bagian meliputi bagian visual, program, dan audio. Pada tahap ini game designer yang bertanggung jawab atas kesesuaian game yang diproduksi dengan perancangan. Maka dari itu game designer menentukan *game direction* sebagai acuan divisi visual, program, dan audio.

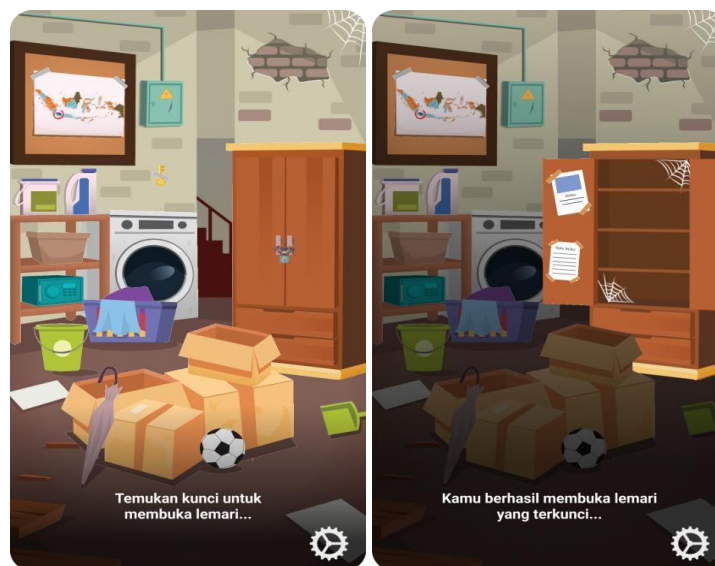
Berikut ini flow pembuatan visual Finding Kalimaya merupakan game bergenre casual-puzzle yang memuat konten lokal baik dari cerita, karakter, serta lingkungan game. Game Finding Kalimaya memuat batu akik Kalimaya khas Banten sebagai objektif dengan demikian di setiap permainannya agar dapat menang dan melanjutkan tingkatan selanjutnya perlu menemukan perhiasan batu akik Kalimaya. Penggunaan batu akik Kalimaya sebagai objektif dipilih karena batu akik mempunyai nilai bagi warga Banten, seperti menjadi barang berdagang untuk mencari nafkah serta perhiasan yang disegani.

Game Finding Kalimaya memiliki dua tingkatan kesulitan dari mudah sampai sukar. Pada setiap tingkat kesulitan pemain harus menemukan perhiasan dengan batu akik Kalimaya untuk memenangkan permainan. Lokasi perhiasan tersebut tersembunyi dan terkunci pada sebuah brankas

yang membutuhkan kode untuk membukanya.

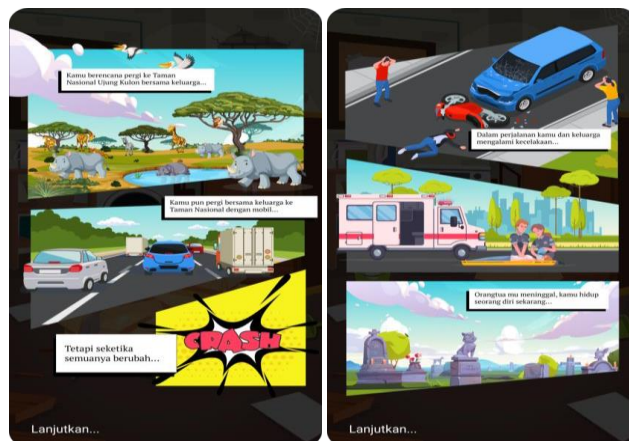
Gameplay Finding Kalimaya cukup sederhana yaitu mencari perhiasan yang terkunci dan tersembunyi pada sebuah ruangan. Pada setiap ruangan terdapat petunjuk yang perlu dicari dan ditemukan oleh pemain untuk membuat dan menemukan lokasi perhiasan batu akik Kalimaya. Pada brankas yang terkunci pemain perlu membuka brankas tersebut dengan 3x kesempatan menebak, jawabannya pun berada pada petunjuk yang perlu pemain sadari.

Game Finding Kalimaya bergenre casual-puzzle, casual berarti pemain tidak perlu mencari pengalaman bermain yang panjang dan lama pada saat memainkannya. Sedangkan puzzle membutuhkan kekuatan mental ketetapan atau kecepatan. Dengan demikian game Finding Kalimaya adalah game casual yang dapat dimainkan dengan durasi yang panjang karena saat menjadi puzzle atau petunjuk membutuhkan ketetapan.



Gambar 1 Lemari terkunci dan tertutup

Pada gambar (16) game Finding Kalimaya dapat dikategorikan casual-puzzle karena memiliki tahapan pada permainannya, di mana pemain harus menemukan petunjuk awal sampai akhir untuk menemukan benda yang dicari agar dapat memenangkan game. Seperti pada gambar di atas terlihat bahwa pemain harus menemukan kunci yang dapat membuka lemari untuk mendapatkan petunjuk. Pemain tidak dapat melewati petunjuk satu dengan lainnya atau melakukan kecurangan seperti langsung menemukan petunjuk akhir di awal game untuk membuka hadiah.



Gambar 2 Cutscene level 1

Storytelling pada gambar (17) di atas, ditampilkan dalam visual cutscene pada saat memulai pertandingan. Cut scene bertujuan untuk menceritakan perjalanan pemain sebagai karakter Ageng dalam permainan dan membantu dalam permainan. Pada cutscene level 1, ditampilkan perjalanan liburan sebuah keluarga ke Taman Nasional Ujung Kulon di Banten, tetapi ketika di perjalanan mereka mengalami kecelakaan dan kedua orangtua Ageng meninggal. Ageng yang hidup seorang diri harus hidup sendirian, Ageng tidak sengaja menemukan brankas di gudang rumah, Ageng pun berusaha membuka brankas tersebut. Permainan pun dimulai untuk membuka brankas tersebut.



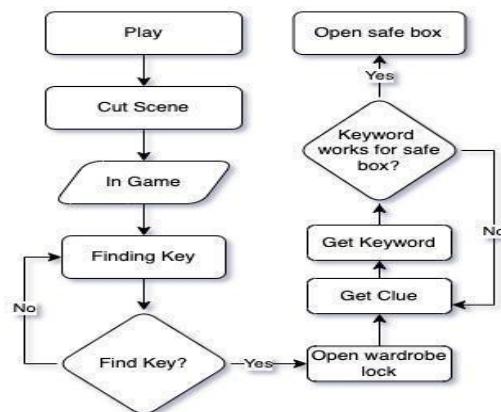
Gambar 3 Informasi objek

Storytelling juga divisualisasikan dalam bentuk informasi pada objek yang dapat diklik. Pada gambar (18), setiap objek yang dapat diklik memberikan informasi yang dapat membantu pemain untuk menyelesaikan permainan.

Pemilihan gudang pada level 1 karena di gudang banyak menyimpan barang tidak terpakai yang dirasa sudah tidak terpakai dan tidak memiliki nilai, rasa penasaran karakter karna melihat brankas terkunci mengantarkannya menemukan perhiasan yang berharga. Kemudian pada level 2 yaitu kamar tidur, dipilih karena kamar tidur merupakan ruangan privat orangtua karakter. Perasaan penasaran karakter meningkat saat berhasil menemukan perhiasan batu akik Kalimaya di gudang yang membuatnya memberanikan diri mencari di kamar tidur orangtuanya.

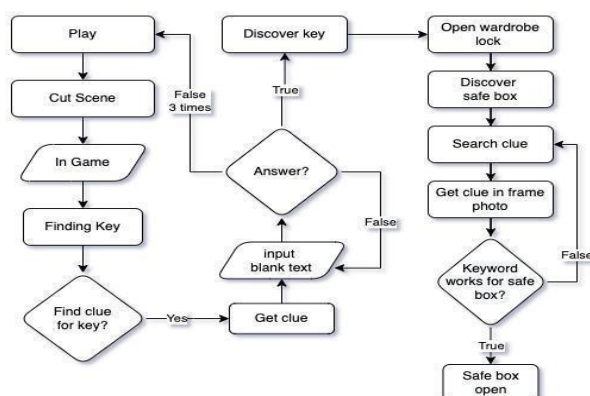
Level Design

Perancangan level pada game Finding Kalimaya dibuat berdasarkan dengan tingkat kesulitan menemukan benda yang dicari pada sebuah ruangan, semakin banyak proses yang dilalui untuk mendapatkan benda tersebut maka tingkat kesulitan semakin tinggi. Berikut ini flowchart level antara level 1 dengan level 2:



Gambar 4 Flowchart level 1

Pada gambar (19) dapat dilihat bahwa pemain perlu menemukan kunci untuk membuka gembok lemari dan sebuah kata sandi untuk membuka brankas. Langkah yang dilakukan oleh pemain harus bertahap mulai menemukan kunci untuk membuka lemari, saat terbuka terdapat petunjuk untuk menemukan petunjuk selanjutnya yang dapat digunakan membuka brankas. Kata sandi yang digunakan untuk membuka brankas berupa kata tersirat dalam sebuah keterangan benda. Pemain perlu mencoba- coba kata pada petunjuk untuk menemukan kata yang tepat, pemain diberi 3x percobaan untuk memasukan kata sandi, jika salah 3x maka permainan akan berakhir. Jika pemain berhasil menyelesaikan level 1, maka pemain dapat melanjutkan ke level 2. Berikut ini flowchart level 2:





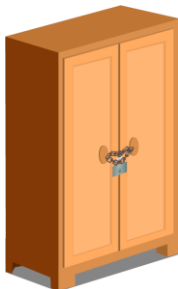
Gambar 5 Flowchart level 2


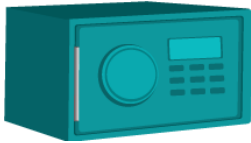
Pada gambar 5 dapat dilihat bahwa flow yang dilewati oleh pemain lebih panjang dan sukar daripada flow pada gambar 4. Pada level 2 pemain perlu menemukan petunjuk untuk menemukan kunci yang digunakan untuk membuka lemari dan sebuah kata sandi untuk membuka brankas. Petunjuk untuk menemukan kunci berupa input user yang perlu dicari oleh pemain pada benda di sekitar ruangan. Selanjutnya jika pemain berhasil menjawab, kunci akan terlihat oleh pemain dan

digunakan untuk membuka gembok lemari. Saat lemari terbuka, terdapat brankas di dalam lemari. Petunjuk untuk membuka brankas berada pada barang di sekitar ruangan secara tersirat. Pemain perlu mencari benda yang memiliki petunjuk yang dapat digunakan sebagai kata sandi untuk membuka brankas, pemain diberikan 3x kesempatan menjawab, jika gagal maka permainan akan berakhir.

Pada setiap level game Finding Kalimaya terdapat objek yang menjadi petunjuk, setiap benda yang menjadi petunjuk memiliki tingkat kesulitan untuk memecahkannya, berikut beberapa benda yang memiliki tingkat kesulitan agar dapat melanjutkan ke petunjuk berikutnya:

Tabel 1 Level *Obstacle*

Level	Benda	Tingkat Kesulitan
1	Lemari terkunci	
		Perlu menemukan kunci untuk membuka lemari.
2	Brankas terkunci	
		Diperlukan kata sandi untuk membuka brankas.
2	Lemari terkunci	
		Perlu menemukan kunci untuk membuka lemari.
	Surat	Diperlukan kata kunci untuk melengkapi cerita yang terdapat kata hilang.

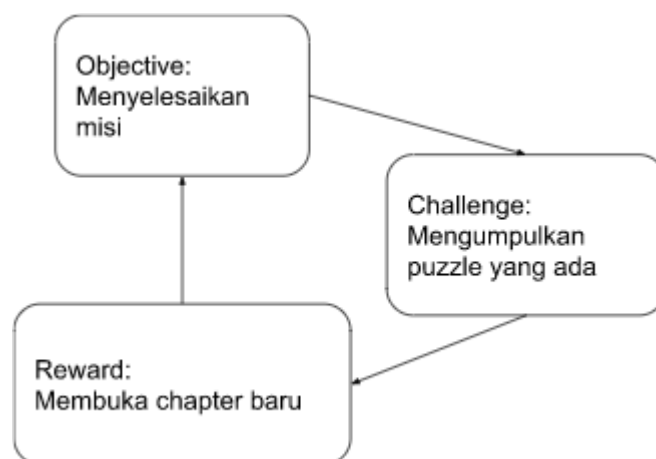
Level	Benda	Tingkat Kesulitan
		
		Diperlukan kata sandi untuk membuka brankas.

Berdasarkan tabel (1). tingkat kesulitan dapat dikategorikan menjadi 4 yaitu;

- Membuka objek yang terkunci dengan kunci
- Membuka objek yang terkunci dengan kata sandi
- Melengkapi kata yang kosong dari petunjuk
- Mencari petunjuk yang tersembunyi.

Mekanik

Core loop game Finding Kalimaya menggunakan OCR Framework sebagai berikut:



Gambar 6 Finding Kalimaya - Frame OCR










Berikut ini penjelasan core loop pada gambar (21) di atas:

- Objective* (tujuan): pemain mencari perhiasan batu akik yang tersembunyi atau terkunci pada sebuah ruangan.
- Challenge* (tantangan): Terdapat banyak barang yang mengecoh pemain. dan kesempatan menjawab yang terbatas pada barang yang memiliki kata sandi.
- Reward* (hadiah): jika pemain berhasil mendapatkan benda yang dicari yaitu perhiasan batu akik Kalimaya dan membuka level selanjutnya.

Pada game Finding Kalimaya mekanik hanya berada pada user interface (UI) dan environment game seperti button dan objek environment seperti buku diari, bola, keranjang pakaian, payung, tempat penyimpanan dan masih banyak lagi. Pemberian mekanik pada environment bertujuan untuk memberikan narasi atau keterangan pada objek karena objek tersebut menjadi bagian dari cerita. Berikut adalah tabel objek yang memiliki mekanik:

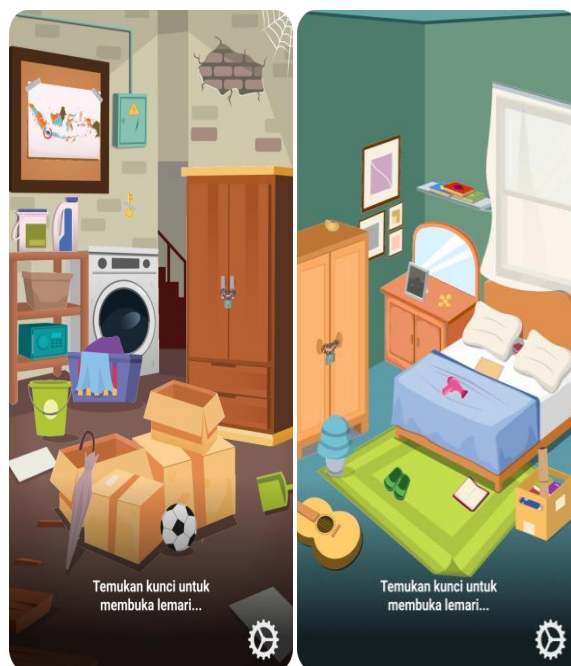
Tabel 2 Mekanik objek

No.	Objek	Mekanik
Level 1. Gudang		
1		Objek: kardus Interaksi: klik/touch Output: popup - memberikan informasi.
2		Objek: detergen Interaksi: klik/touch Output: popup - memberikan informasi.
3		Objek: ember Interaksi: klik/touch Output: popup - memberikan informasi.
4		Objek: payung Interaksi: klik/touch Output: popup - memberikan informasi.
5		Objek: serokan Interaksi: klik/touch Output: popup - memberikan informasi.
6		Objek: bak pakaian kotor Interaksi: klik/touch Output: popup - memberikan informasi.
7		Objek: kotak penyimpanan Interaksi: klik/touch Output: popup - memberikan informasi.
8		Objek: peta Interaksi: klik/touch Output: popup - memberikan informasi dan petunjuk.
9		Objek: brankas Interaksi: klik/touch dan input user Output: popup - memberikan informasi dan mendapatkan objektif.
10		Objek: kunci Interaksi: klik/touch dan drag and drop Output: popup - memberikan informasi dan membuka lemari terkunci.
Level 2. Kamar tidur		
1		Objek: lampu tidur Interaksi: klik/touch Output: popup - memberikan informasi
2		Objek: gitar Interaksi: klik/touch Output: popup - memberikan informasi

3		Objek: hairdryer Interaksi: klik/touch Output: popup - memberikan informasi
4		Objek: sandal Interaksi: klik/touch Output: popup - memberikan informasi
5		Objek: buku Interaksi: klik/touch dan input user Output: popup - memberikan informasi dan mendapatkan petunjuk
6		Objek: box storage Interaksi: klik/touch Output: popup - memberikan informasi
7		Objek: gigi palsu Interaksi: klik/touch Output: popup - memberikan informasi
8		Objek: surat Interaksi: klik/touch Output: popup - memberikan informasi
9		Objek: foto keluarga Interaksi: klik/touch Output: popup - memberikan informasi
10		Objek: koin Interaksi: klik/touch Output: popup
11		Objek: brankas Interaksi: klik/touch dan input user Output: popup – memberikan informasi dan mendapatkan objektif.

Berdasarkan table (2) dapat kita ketahui bahwa terdapat 2 jenis mekanik yang dapat dilakukan oleh pemain dengan barang disekitar ruangan yaitu click dan drag and drop.

Obstacle



Gambar 7 *Obstacle Finding Kalimaya*

Pada gambar (22) obstacle game Finding Kalimaya ditampilkan dalam bentuk barang yang berserakan di sekitar ruangan, bertujuan untuk mempersulit pemain untuk menemukan petunjuk. Barang yang berserakan pun merupakan barang sesuai dengan ruangan tersebut seperti di gudang terdapat kardus dan sebagainya.



Gambar 8 *Obstacle brankas*

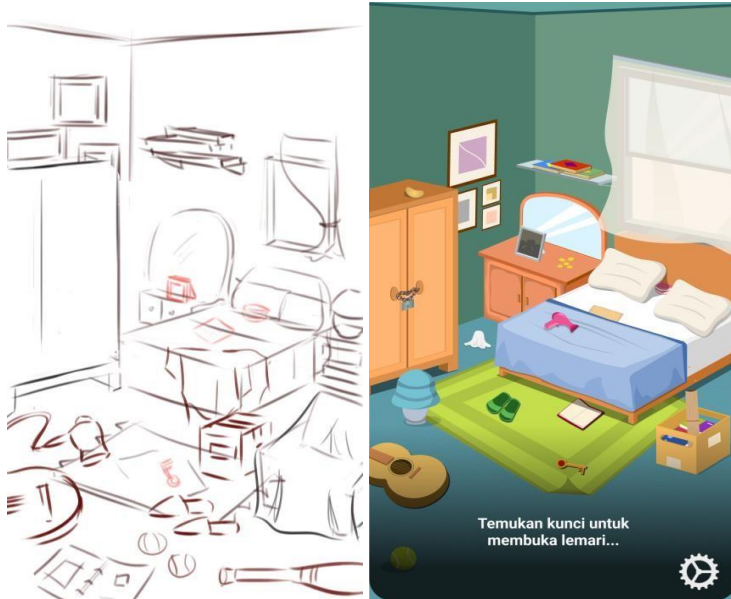
Pada gambar (23) obstacle lainnya berupa brankas yang terkunci dan hanya dapat dibuka dengan 3x percobaan, adapun jawaban terdapat pada petunjuk yang diberikan. Permainan gagal jika pemain kehabisan kesempatan untuk menjawab.

Environment



Gambar 9 Gudang

Environment adalah visual yang penting pada game. Pada game Finding Kalimaya, environment berupa ruangan yang menjadi latar permainan, seperti halnya dengan game Crime Case yang menjadikan ruangan menjadi salah satu environment penting pada permainan. Pada gambar di atas merupakan environment level 1 yang merupakan ruangan gudang di mana ruangan ini menjadi awal mula karakter Ageng menemukan perhiasan batu akik.



Gambar 10 Kamar tidur

Pada gambar (25) yaitu level 2, environment berupa ruangan kamar. Ruangan kamar dipilih karena ruangan pribadi, berdasarkan narasi yang menjelaskan bahwa karakter Ageng menjadi barang lain di kamar peninggalan orang tuanya setelah menemukan perhiasan batu akik di dalam gudang.

Perhiasan Batu Akik Kalimaya



Gambar 11 Batu akik dan perhiasan batu akik Kalimaya kristal



Gambar 12 Batu akik dan perhiasan batu akik Kalimaya hitam

Terdapat 2 jenis batu akik yang digunakan sebagai referensi pembuatan perhiasan batu akik pada game Finding Kalimaya. Pada gambar (26), yaitu batu akik Kalimaya kristal dan gambar (27), yaitu batu akik Kalimaya hitam. Batu akik Kalimaya ini divisualisasikan sebagai perhiasan yang sangat berharga dan menjadi objektif dari game Finding Kalimaya. Pemilihan batu akik Kalimaya jenis kristal dan hitam karena kedua jenis Kalimaya ini kedua merupakan batu akik yang indah.

Interface Game

a. Main Menu



Gambar 13 Interface main menu

Pada gambar *interface main menu* ditampilkan sebuah rumah sebagai *background* dengan tumpukan barang di dalam kardus di depan rumah. Ada pun terdapat sebuah perhiasan batu akik Kalimaya yang melayang seperti keluar dari kotak kardus. Pada *main menu* juga terdapat *icon* pengaturan yang berisi pengaturan suara dan tentang *game*, terdapat pula *icon* lainnya yaitu *icon collection*.

b. Collection Menu



Gambar 14 Interface collection menu

Pada gambar interface collection menu berupa tampilan barang yang menjadi objektif pada permainan yaitu perhiasan batu akik Kalimaya. Barang yang telah didapatkan pada saat permainan akan muncul di collection menu. Jika belum berhasil didapatkan maka gambar barang berupa siluet. Terdapat pula keterangan dibagian bawah gambar sebagai informasi tentang barang tersebut.

c. Stage Menu



Gambar 15 Interface stage

Pada gambar interface stage di tampilan thumbnail dari in-game dan keterangan tempat serta cerita. Stage yang berwarna gelap menandakan stage tersebut belum dapat dimainkan. Stage yang terkunci dapat dimainkan saat stage sebelumnya berhasil diselesaikan.

d. Win/Lose Condition



Gambar 16 Interface win/lose

Pada gambar saat berhasil memenangkan permainan ditampilkan interface barang yang didapatkan, terdapat pula nama dan keterangan dari barang tersebut. Sedangkan pada kondisi kalah atau tidak dapat menebak kata sandi pada brankas sebanyak 3x maka permainan akan berakhir, pemain dapat mencoba lagi atau kembali ke main menu.

SIMPULAN

Game Finding Kalimaya merupakan *game casual-puzzle* yang mengangkat batu akik kalimaya asal Banten menjadi sebuah konten lokal di dalamnya.

Storytelling pada *game Finding Kalimaya* mengangkat kisah seorang anak yang kehilangan kedua orang tuanya dan menemukan petunjuk barang berharga milik kedua orang tuanya yaitu perhiasan batu akik kalimaya. *Storytelling* dan *gameplay* dikemas dengan alur *linear* yang berarti pemain bermain mengikuti alur cerita dari awal hingga akhir *game* sesuai dengan urutan *stage*.

Pada bagian perancangan level terdapat 2 level yang memiliki tingkat kesulitan berbeda yaitu mudah dan sukar pada 2 ruangan yang berbeda yaitu gudang dan kamar tidur. Pada level mudah, pemain dapat dengan mudah mempelajari *game* dan menyelesaikannya. Sedangkan pada level sukar, pemain perlu berfikir dengan seksama untuk menyelesaikan *game*.

Mekanik pada *game Finding Kalimaya* juga dibuat sederhana yaitu *click* dan *drag and drop* untuk memudahkan pemain bermain dalam mode vertical agar dapat dimainkan dengan satu tangan atau *one-handed control*.

Perancangan *environment* berupa ruangan pada sebuah rumah yang cukup familiar oleh pemain yaitu gudang dan kamar tidur, serta *obstacle* berupa barang-barang rumah tangga yang terdapat pada area gudang dan kamar tidur.

DAFTAR PUSTAKA

- Bates, B. (2004). *Game Design Second Edition*. United States of America: Thomson Course Technology PTR.
- Crawford, C. (1982). *The Art of Computer Game Design*. United States: Osborne Media. Rouse III, R.

- (2004). *Game Design Theory & Practice Second Edition*. Texas: Wordware Publishing.
- Strinati, D. (2009). *Popular Culture: Pengantar Menuju Teori Budaya Populer*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Trefry, G. (2010). *Casual Game Design: Designing Play for the Gamer in ALL of Us*. USA: Elsevier.
- Wolf, M. J. P. & Perron, B. (2003). *An Introduction To The Video Game Theory*. Dalam Routledge, Taylor & Francis Group, Inc., *The Video Game Theory Reader*. New York: Formats.
- Wolf, M. J. P. (2012). *Encyclopedia of Video Games: The Culture, Technology, and Art of Gaming*. Santa Barbara: Greenwood Press.
- Anggita, G. M., Siti B. M., & Mohammad A. A. (2018). *Eksistensi Permainan Tradisional Sebagai Warisan Budaya Bangsa*. Jurnal Ilmu Olahraga Dan Pendidikan, 3(2), 56-59.
- Ahmad, M. (2021). *Educational Game as Software Though the Lens of Designing Process*. Dalam Mehdi Khosrow-Pour, *Handbook of Research on Modern Educational Technologies, Applications, and Management* (hlm. 179-197). Australia: Deakin University.
- Arsenault, D. (2009). *Video Game Genre, Evolution and Innovation*. Journal for Computer Game Culture, 3(2).
- Aarseth, E. (2012). *A Narrative Theory of Games*. Dalam *Proceedings of the International Conference on the Foundations of Digital Games* (hlm. 129-133). Denmark: University of Copenhagen.
- Caesar, R. (2015). *Kajian Pustaka Perkembangan Genre Games Dari Masa Ke Masa*. Journal of Animation and Games Studies, 1(2).
- Gilbert, S. A. M. (2017). *Efektivitas Dari Game Sebagai Media Advertising: Komparasi Explicit Dan Implicit Memory Untuk Nama Merek Dalam Game Dengan Metode Eksperimental Studi Kasus Pada Pesantren Peradaban Dunia Jagat Arsy, Mekar Jaya, Serpong* (Skripsi). Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Gultom, A. W. (2017). *Pengaruh Gaya Hidup Dan Motivasi Terhadap Keputusan Pembelian Batu Akik Di Kota Batu Raja*. Baturaja: Universitas Baturaja.
- Mayang. (2016). *Perubahan Sosial Ekonomi Terhadap Eksistensi Batu Akik*. Jurnal Pendidikan Sosiologi, 3(2)
- Prayoga, F. D. (2018). *Makna Batu Akik Di Kalangan Surabaya Gemstone Community Menurut Perspektif Interaksionisme Simbolik*. Jurnal Ilmu Sosiologi. Surabaya: Universitas Airlangga.
- Putra, P. R. M., Jonemaro, A. M. E., & Issa, A. (2017). *Penerapan Mechanics Dynamics Aesthetics Framework pada Game Pengenalan Wisata Kota Malang*. Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer. 2(5).
- Triana H. S., Y. (2017). *Batu Akik Sebagai Budaya Populer*. Jurnal Pendidikan Sejarah. Ciamis: Universitas Galuh Ciamis.
- Aida, N. R. (2020). *Mengenal Code Atma, Game Buatan Anak Negeri yang Hadirkan Sosok Kuntilanak, Jelangkung hingga Genderuwo*.
- Berube, D. (2019). *Motivate player for better engagement and retention*<https://www.gamedeveloper.com/business/motivate-player-for-better-engagement-and-retention> diakses 23 Januari 2022.
- Blomberg, J. (2018). *The Semiotics of the Game Controller*. http://gamestudies.org/1802/articles/blomberg#_edn1 diakses 22 Januari 2022.
- CNN Indonesia. (2021). *Akhir Murung Booming Batu Akik dari Rawa Bening*. <https://www.cnnindonesia.com/nasional/20210620190006-20-656968/akhir-murung-booming-batu-akik-dari-rawa-bening/2> diakses 26 Januari 2022.
- Dam, N. *Linear & Non Linear Stories* <https://ecampusontario.pressbooks.pub/gamedesigndevelopmenttextbook/chapter/linear-non-linear-stories/> diakses 18 September 22.
- Hayati, R. (2021). *4 Contoh Pernyataan Keaslian Skripsi, Thesis, TA dan Cara Membuatnya*. <https://penelitianilmiah.com/pernyataan-keaslian->

- karya/#:~:text=Pernyataan%20Keaslian%20Karya-
 ,Lembar%20Pernyataan%20Keaslian%20Karya%20Orisinalitas,%2C%20pemalsuan%2C%20atau%20karya%20turunan diakses 29 Januari 2022
- Henda, T. (2019). *Kado Persembahan Dari Negeri Cincin Api*.
<https://desdm.bantenprov.go.id/read/berita/285/KADO-PERSEMBAHAN-DARI-NEGERI-CINCIN-API.html> diakses 18 September 2022.
- Laily, I. N. (2021). *10 Permainan Tradisional Indonesia dan Cara Memainkannya*.
<https://katadata.co.id/redaksi/berita/612cd7fac4aee/10-permainan-tradisional-indonesia-dan-cara-memainkannya> diakses 22 Januari 2022
- Malluzoom. (2015). *Sejarah Batu Akik Kalimaya yang Wajib Kalian Ketahui*.
<https://www.fimela.com/lifestyle/read/2240101/sejarah-batu-akik-kalimaya-yang-wajib-kalian-ketahui> diakses 21 November 2022
- Nuclino. (n.d). *Video Game Level Design*. <https://www.nuclino.com/articles/level-design> diakses 18 September 2022
- Ridho, M. (2015). *Semua Wilayah di Indonesia Punya Batu Akik. Kecuali Jakarta*.
<https://pekanbaru.tribunnews.com/2015/02/08/semua-wilayah-di-indonesia-punya-batu-akik-kecuali-jakarta> diakses 30 Januari 2022.
- Sulaiman, S. R. (2015). *'Booming' Batu Akik, Tren yang Meredupkan Pesona Batu Mulia*.
<https://money.kompas.com/read/2015/02/02/044500826/.Booming.Batu.Akik.Tren.yang.Meredupkan.Pesona.Batu.Mulia> diakses 24 Januari 2022.