

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Aset-aset *game* yang digunakan

Aset-aset yang digunakan dalam *game* kebudayaan papua berupa gambar maupun suara. *Resource* gambar terbagi menjadi dua jenis, yaitu *sprite* dan *background*. Dan untuk SFX (*sound effect*) suara serta terbagi menjadi BGM (*background, musik*) dan SFX (*sound effect*). Beberapa dari *resource* tersebut ada yang membuat sendiri dan juga mengambil dari sumber lain.

4.2 Aset-aset berupa gambar

Asset *game* berupa gambar dan tombol-tombol yang digunakan dalam aplikasi *game* hampir semua dibuat sendiri. Dan juga *game* kebudayaan papua telah dibagi menjadi beberapa bagian diantaranya karakter *game*, obyek *game* dan *backgronund* pada *game*. Pembahasan aset *game* tahap demi tahap diantaranya sebagai berikut:

1. Tombol tombol yang digunakan dalam *game* kebudayaan Papua adalah sebagai berikut:

- a. Tombol pada halaman menu

Tombol *gallery* yang digunakan dalam *game* kebudayaan Papua ini dengan tujuan agar pemain bisa melihat foto-foto kebudayaan Tujuh Wilayah Adat Papua.



Gambar 4.1 Tombol *gallery* pada *game* kebudayaan Papua

- b. Tombol *credit title* digunakan agar pemain bisa melihat siapa-siapa saja yang terlibat dalam pembuatan *game* kebudayaan Papua ini.



Gambar 4.2 Tombol *credit title* pada *game* kebudayaan Papua

- c. Tombol bermain ini digunakan untuk memainkan agar pemain bisa memulai permainan *level 1* dan seterusnya.



Gambar 4.3 Tombol bermain pada *game* kebudayaan Papua

- d. Tombol belajar agar pemain bisa belajar materi-materi kuis tentang kebudayaan Papua.



Gambar 4.4 Tombol belajar pada *game* kebudayaan papua di menu kuis

- f. Tombol kuis agar memulai kuis pada *level* pertama dalam *game* kebudayaan Papua.



Gambar 4.5 Tombol kuis pada *game* kebudayaan papua

- g. Tombol berikut agar pemain bisa melanjutkan *level* berikut yang tersedia pada *game* kebudayaan Papua.



Gambar 4.6 Tombol berikut pada *game* kebudayaan Papua

- h. Tombol kembali tombol ini berfungsi sebagai kembali di *level* sebelumnya



Gambar 4.7 Tombol kembali pada *game* kebudayaan Papua

- i. Tombol main lagi ini berfungsi jika pemain mengalami kekalahan pada game pemain bisa bermain main lagi. Jika menekan pada tombol main lagi akan kembali pada level yang mengalami kekalahan tersebut.



Gambar 4.8 Tombol main lagi pada *game* kebudayaan Papua

- j. Tombol keterangan pada *game* ini agar memudahkan pemain dalam hal memainkan *game* kebudayaan Papua.



Gambar 4.9 Tombol keterangan pada *game* kebudayaan Papua

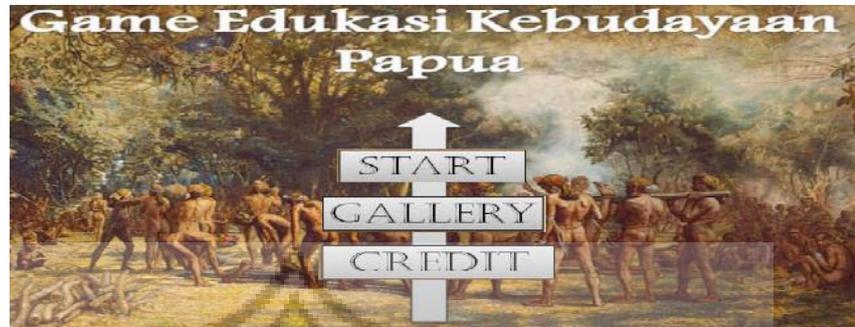
2. Tampilan menu pada *game* kebudayaan Papua adalah sebagai berikut.
 - a. Tampilan intro awal *game* kebudayaan Papua

Tampilan intro merupakan tampilan awal pada sebuah aplikasi *game* sambil menunggu *game* menampilkan menu utama. Gambar tampilan intro pada *game* kebudayaan Papua dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 4.10 Tampilan intro awal pada *game*

- b. Tampilan menu pada *game* kebudayaan Papua dalamnya berisikan tombol bermain, *gallery* dan tombol *credit title* sebagai berikut tampilan menu awalnya:



Gambar 4.11 Tampilan menu awal pada *game* kebudayaan Papua

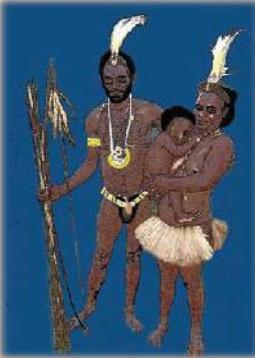
- c. Tampilan menu kuis pada *game* kebudayaan Papua dalamnya ada tombol belajar dan tombol kuis tampilannya sebagai berikut:



Gambar 4.12 Tampilan menu kuis pada *game* kebudayaan Papua

- d. Tampilan halaman belajar pada *game* kebudayaan papua yang dalamnya ada materi-materi tentang kebudayaan Papua.

Pakaian Adat Wilayah Meepago



- **Koteka Dan Mogee** adalah Nama pakaian adat di wilayah adat meepago pria adalah **koteka** dan wanita adalah **mogee**.
- **Mapage/ Anak Pama** adalah senjata tradisional dari wilayah meepago, yang terbuat dari kayu, jubi dan rotan.
- **Budaiyo** adalah perhiasan yang biasa di pakai di kepala contohnya topi, yang terbuat dari buluh kasuari.
- **Amapa kagamapa** perhiasan yang di pakai di tangan pria.
- **Semua pralatan** adat di atas biasa di gunakan pada saat pesta adat dan pejemputan kepala daerah setempat.

Gambar 4.13 Tampilan halaman belajar pada *game* kebudayaan Papua

e. Tampilan halaman kuis *level* satu pada *game* kebudayaan Papua dalam halaman ini berisi tentang pertanyaan, soal dan jawaban sebagai berikut:

1. Yang mana alat musik tradisional dari wilayah Ha anim di papua?



Gambar 4.14 Tampilan *level* satu kuis pada *game* kebudayaan Papua

f. Tampilan menu *level* dua dengan model *game pullze* pada *level* dua dalamnya ada potongan gambar rumah adat Papua dengan disertakan tampilan bisa dilihat menu *game level* dua sebagai berikut:



Gambar 4.15 Tampilan menu *level 2*

- g. Tampilan halaman area *game level 2* yang dalam ada potongan gambar yang harus dipasan di tempat yang telah disediakan dengan hambatan waktu yang akan berjalan.



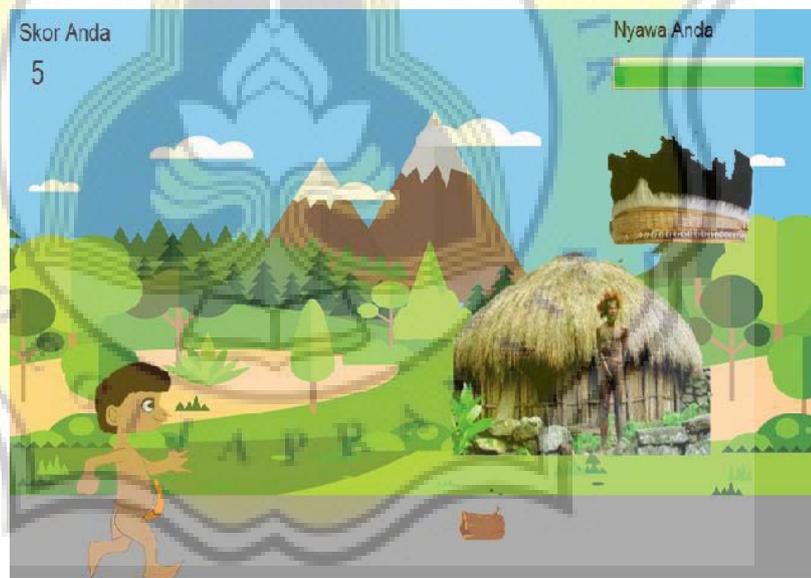
Gambar 4.16 Tampilan area *game level 2*

- h. Tampilan menu *level tiga* pada *game* kebudayaan Papua dengan model *game* petualangan bisa dilihat menu tampilan *level tiga* dibawah ini:



Gambar 4.17 Tampilan menu *level 3*

- i. Tampilan area *game level tiga* yang dalam ada karakter yang akan berjalan, mencari alat tarian papua tampilan area *game* kebudayaan Papua sebagai berikut:



Gambar 4.18 Tampilan area *game level 3*

- j. Tampilan menu *level empat* dengan *model game* pilih gambar yang dalamnya ada gambar tarian papua yang pemain harus mengambil dengan cara klik. Jika itu gambar tarian Papua berikut ini adalah menu *level empat*.



Gambar 4.19 Tampilan menu *level* empat *game* kebudayaan Papua

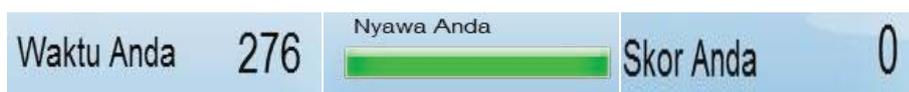
k. Tampilan area main *game level* empat tampilannya sebagai berikut.



Gambar 4.20 Tampilan area *game level* empat

4.3 *Head Up Display* (HUD)

Head up display merupakan salah satu hal yang sangat penting dalam pembuatan sebuah *game*. Misalnya dalam pembuatan *game* kebudayaan Papua telah tersedia HUD yang menampilkan hasil *score*, *timer* dan *nyawa* dalam *game* sebagai berikut tampilannya.



Gambar 4.21 Tampilan *nyawa*, *time* dan *scor* pada *game* kebudayaan Papua

4.3.1 Karakter game

Dalam membuat suatu *game* karakter menjadi aktor utama dalam menjalankan sebuah *game* yang dibuat. Sama halnya dengan *game* kebudayaan papua juga memiliki karakter. Yang didesain dengan *motif* pakaian adat papua karakter menggunakan pakaian adat pria di wilayah Meepago, yang nama pakaian adatnya koteka, tampilan karakter sebagai berikut:



Gambar 4.22 Tampilan karakter *game* kebudayaan papua

4.3.2 Obyek hambatan *game* kebudayaan Papua

Obyek-obyek yang digunakan dalam *game* kebudayaan Papua dibagi menjadi dua bagian adalah hambatan dan benda yang ada dalam *game* kebudayaan papua terdapat pada *level* tiga. Dan hambatan kayu dan batu yang harus dilompati oleh karakter untuk melewati dalam hal kumpulan poin. Bisa dilihat sebagai berikut hambatan yang terdapat pada *game* kebudayaan papua.



Gambar 4.23 Hambatan kayu dan batu pada *game level* tiga

4.4 *Background* pada *Game* kebudayaan papua

Background yang digunakan dalam *game* kebudayaan papua ada beberapa jenis yang berbeda yakni *background* halaman judul, *area main game*, hasil *game*.

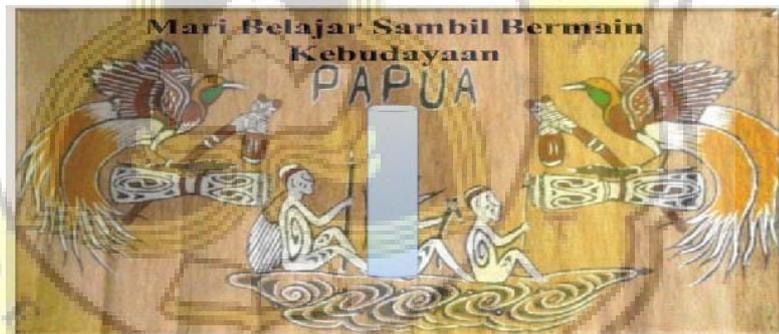
Dalam hal ini *background* yang digunakan dalam *game* hampir mirip-mirip namun ada sedikit perbedaan pada tulisan dalam *background* tersebut.

- a. Gambar yang ada dibawah ini merupakan *background* menu awal digunakan dalam *game* kebudayaan papua.



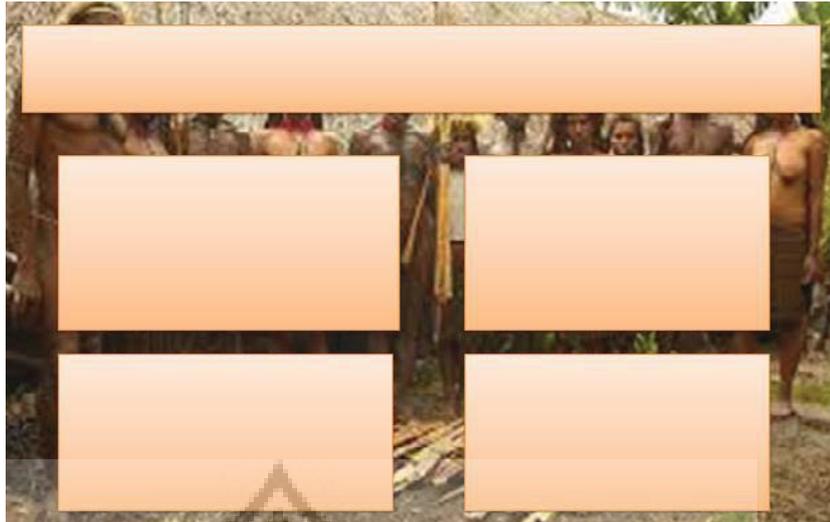
Gambar 4.24 Tampilan *background* menu awal

- b. Gambar dibawah ini merupakan *background* menu kuis didalam *game* kebudayaan papua.



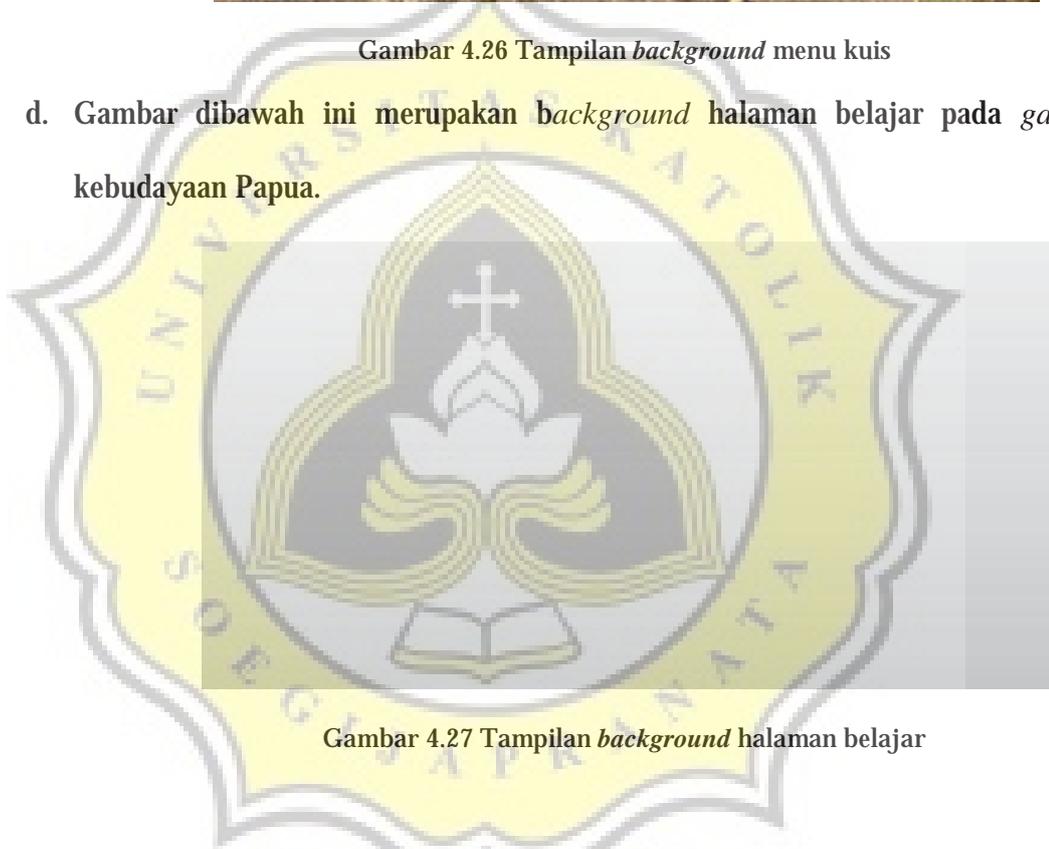
Gambar 4.25 Tampilan *background* menu kuis

- c. Gambar dibawah ini merupakan *background level 1* kuis sebagai berikut:



Gambar 4.26 Tampilan *background* menu kuis

- d. Gambar dibawah ini merupakan *background* halaman belajar pada *game* kebudayaan Papua.



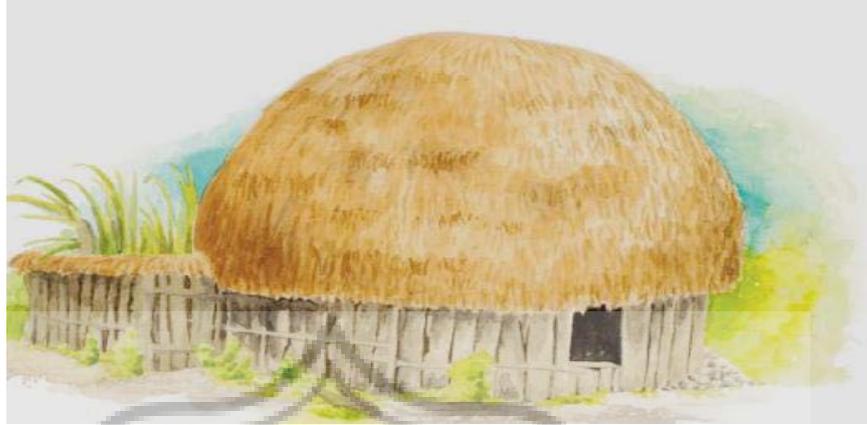
Gambar 4.27 Tampilan *background* halaman belajar

- e. Gambar dibawah ini merupakan *background* *game level dua* *game* kebudayaan Papua.



Gambar 4.28 Tampilan *background* menu *level 2*

- f. Gambar ini merupakan *background area game level 2* pada game kebudayaan Papua.



Gambar 4.29 Tampilan *background area game level dua*

- g. Gambar dibawah ini merupakan *background area game level 3* pada game kebudayaan Papua.



Gambar 4.30 Tampilan *background area game level 3*

- h. Gambar dibawah ini merupakan *background pada level 4* game kebudayaan Papua.



Gambar 4.31 Tampilan *background area game level 4*

- i. Gambar dibawah ini merupakan *background* dari hasil menang dan kalah *level* satu sampai *level* empat.



Gambar 4.32 Tampilan *background* hasil kalah dan menang *game* kebudayaan Papua

4.5 Pemrograman *game* kebudayaan Papua

Dalam tahap pembuatan pemrograman pada *game* kebudayaan Papua dapat dibagi menjadi beberapa bagian diantaranya sebagai berikut:

a. Pemrograman Menu Utama

Gambar yang tertera dibawah ini merupakan salah satu pemrograman yang digunakan dalam *game* kebudayaan Papua yakni pemrograman untuk menampilkan menu utama pada *game* tersebut.



Gambar 4.33 Tampilan Pemrograman menu utama

Dalam gambar pemrograman diatas terdapat beberapa pemrograman yakni tombol mulai dengan Bahasa perintahnya *touch*, artinya jika pemain yang memainkan *game* ketika mengklik pada tombol mulai, *gallery* dan *credit title* maka secara otomatis akan masuk pada *layout* atau halaman yang telah halaman *gallery*, halaman *credit title* dan halaman mulai.

a. Pemrograman halaman menu kuis

Gambar yang tertera dibawah ini merupakan salah satu pemrograman yang digunakan dalam *game* kebudayaan papua. Pemrograman untuk menampilkan halaman halam menu kuis tombol belajar dan tombol kuis dengan bahasa perintahnya *touch* yang berfungsi untuk mengganti *layout* atau halaman belajar dan halaman kuis yang disediakan. Jika pemain mengkilik tombom kuis maka akan masuk ke halam kuis dan sebaliknya tombol belajar pemain mengklik maka, akan masuk ke halaman belajar tampilan programan diantaranya sebagai berikut.



Gambar 4.34 Tampilan Pemrograman menu kuis pada *game* kebudayaan

b. Tampilan Pemrograman halaman *credit title*

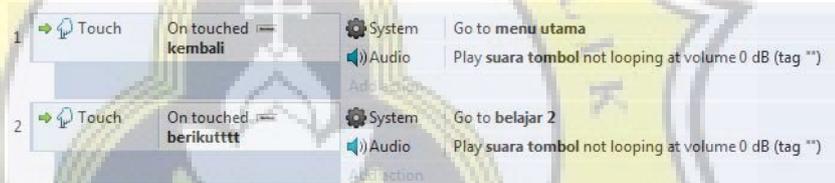
Gambar yang dibawah ini adalah pemrograman yang digunakan pada halaman *credit title*.



Gambar 4.35 tampilan pemrograman halaman *credit title*

c. Tampilan pemrograman halaman belajar

Gambar yang ada dibawah ini tampilan pemrograman halaman belajar dari 1-14 semua halaman bahasa perintah yang digunakan *touch* berfungsi untuk pinda halaman *layout* selanjutnya, dan didalam ada suara tombol berikut ini tampilan pemrogramannya.



Gambar 4.36 Tampilan pemrograman halaman belajar

d. Tampilan gambar variabel *game* kebudayaan Papua

Dibawah ini adalah gambar *event sheet* dari seluruh *global variabel* yang dipakai didalam *game* tujuan membuat *event sheet* untuk *global variabel* adalah untuk memudahkan dalam mengorganisir *global variabel* yang ada.

Global number level3 = 0
Global number 3b_obyek = 0
Global number berhasil = 0
Global number speed_buah = 3
Global number speed_rintangan = 5
Global number kedip = 0
Global number naikturun = 0
Global number nyawa = 0
Global number level2 = 0
Global number success = 0
Global number stop = 0
Global number skor = 0
Global number timer = 0
Global number soal_salah = 0
Global number soal_benar = 0
Global number soal_urutan = 1
Global number soal_random = 0

Gambar 4.37 Tampilan variabel dalam game kebudayaan Papua

e. Tampilan pemrograman kuis

Dibawah ini pemrograman pada game kuis bahasa perintah yang digunakan pada jawaban kuis yakni touch untuk mengklik jawaban yang benar, dan akan variable random yang akan diacak jawaban, nomor 1 hingga nomor 15 dan suara tombol di sertakan didalamnya sebagai berikut tampilan pemrograman kuis.

2	Touch	On touched	benar	System	Add 1 to soal_benar
				System	Set soal_random to round(random(14))
				System	Add 1 to soal_urutan
				Audio	Play suara tombol not looping at volume 0 dB (tag "")
				Add action	
3	System	soal_urutan ≤ 10		System	Go to layout "soal"&soal_random
				Add action	
4	System	Else		System	Go to hasil
				Add action	
5	Touch	On touched	salah1	System	Add 1 to soal_salah
				System	Set soal_random to round(random(14))
				System	Add 1 to soal_urutan
				Audio	Play suara tombol not looping at volume 0 dB (tag "")
				Add action	
6	System	soal_urutan ≤ 10		System	Go to layout "soal"&soal_random
				Add action	
7	System	Else		System	Go to hasil
				Add action	

Gambar 4.38 Tampilan pemrograman kuis

f. Tampilan pemrograman keterangan

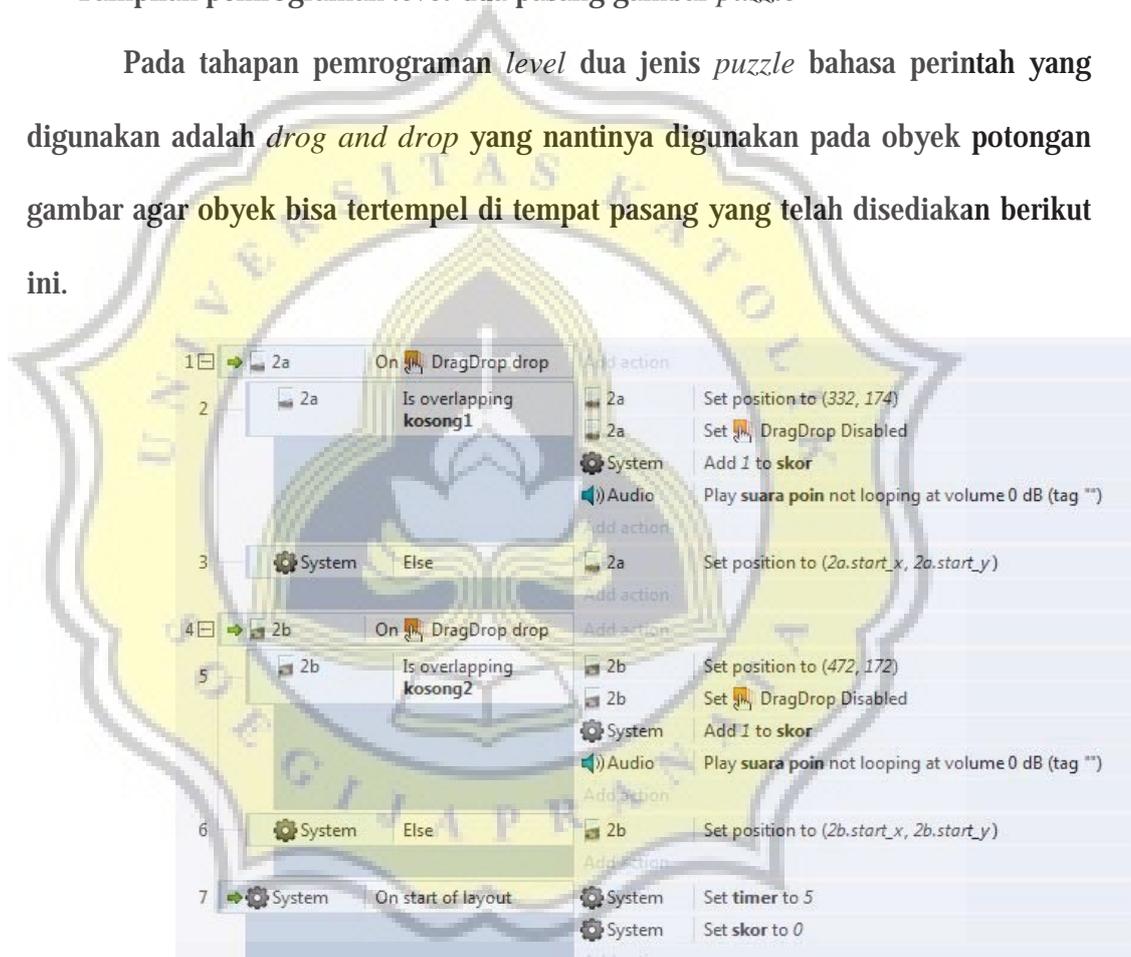
Dibawah ini tampilan pemrograman pada halaman keterangan cara bermain yang ada dalam *game level dua*.



Gambar 4.39 Tampilan pemrograman pada halaman keterangan pada *game*

g. Tampilan pemrograman *level dua* pasang gambar *puzzle*

Pada tahapan pemrograman *level dua* jenis *puzzle* bahasa perintah yang digunakan adalah *drag and drop* yang nantinya digunakan pada obyek potongan gambar agar obyek bisa menempel di tempat pasang yang telah disediakan berikut ini.

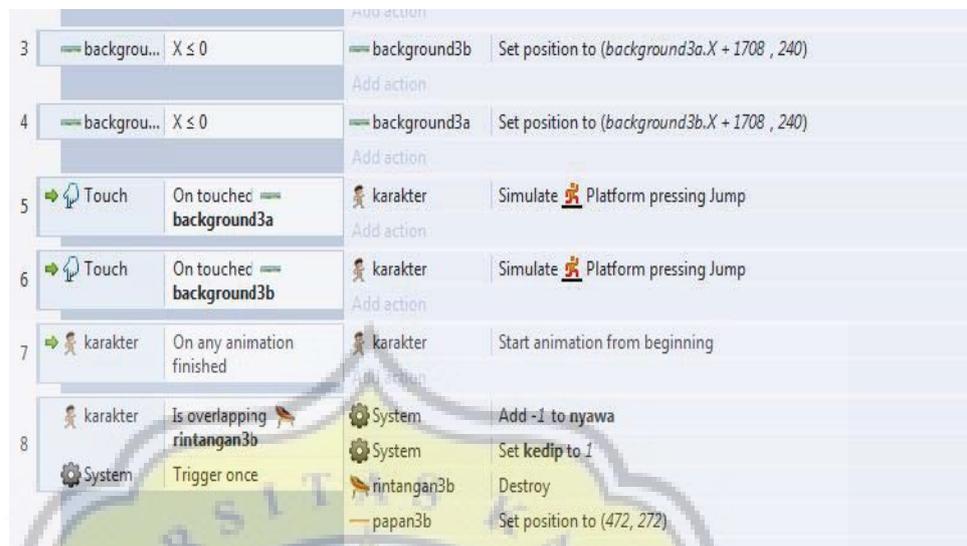


Gambar 4.40 Tampilan pemrograman *puzzle level 2*

h. Tampilan pemrograman jenis petualangan *level tiga* pada *game* kebudayaan Papua

Jenis *game* petualangan perintah bahasa yang digunakan pada *level tiga* perintah bahasa yang digunakan adalah petualangan yang digunakan pada karakter objek kayu dan batu sebagai hambatan dan alat tarian dan *background* juga

digunakan perintah petualangan, agar obyek bergerak yang lebih jelasnya dapat dilihat tampilan pemrograman seperti berikut:



Gambar 4.41 Tampilan *game playframe level 3*

i. Tampilan pemrograman *game level empat* pilihan gambar

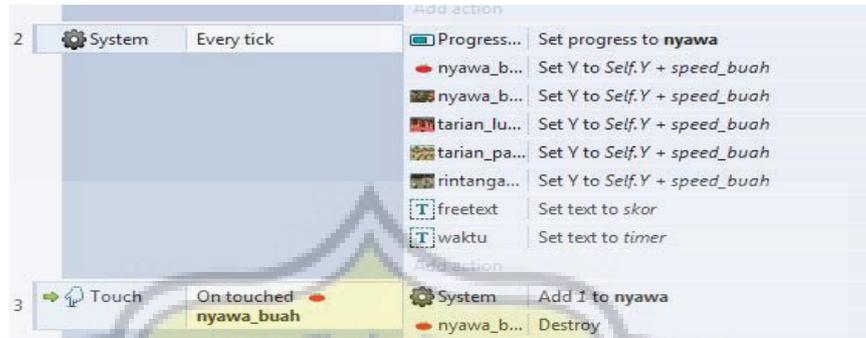
Dibawah ini adalah contoh tampilan pemrograman pada *game level empat* adalah pilihan gambar tarian Papua jika ambil satu tarian papua. Maka skor akan menambah perintah yang digunakan adalah *touch* dan *destroy* di bagian obyek gambar tarian ketika, mengklik. Maka objek gambar tarian akan hilang penjelasan lebih jelas lihat tampilan pemrograman berikut ini.



Gambar 4.42 Tampilan pemrograman *level 4*

j. Tampilan pemrograman tambah nyawa

Dibawah ini tampilan pemrograman tambah nyawa penjelasan pemrograman yang lebih jelas sebagai berikut:



Gambar 4.43 Tampilan pemrograman nyawa

k. Tampilan pemrograman tambah skor pada *game level empat*

Dibawah ini adalah tampilan pemrograman tambah skor pemrograman yang lebih jelas sebagai berikut:



Gambar 4.45 Tampilan pemrograman tambah skor pada *level 4*

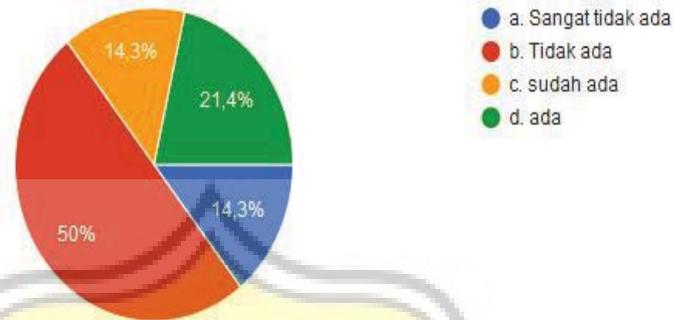
4.6 Pembahasan Hasil Survey

Hasil pembahasan penyebaran angket kepada *responden* yang sudah dilakukan oleh peneliti ada dua jenis angket adalah *Pre-test* dan *Post-test* sebelum jadi aplikasi *game* kebudayaan papua dan sesudah aplikasi *game* kebudayaan Papua sudah jadi dan sudah dimainkan oleh *responden*.

4.6.1 Pre-test

1. Apa sudah ada aplikasi game yang menekankan pada edukasi kebudayaan papua.?

(42 tanggapan)

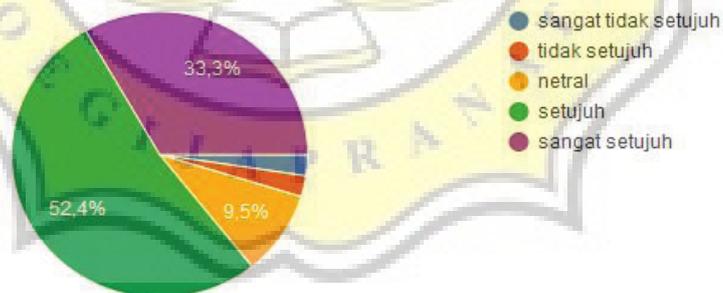


Gambar 4.46 hasil jawaban pertanyaan nomor 1 kuesioner

50% responden mengangkat bawah tidak ada *game* yang mengangkat potensi kebudayaan Papua.

2. Apa aplikasi game kebudayaan ini sangat membantu dalam hal mempelajari kebudayaan papua ?

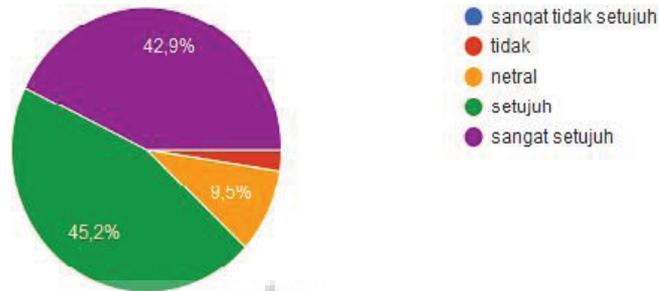
(42 tanggapan)



Gambar 4.47 hasil jawaban pertanyaan nomor 2 kuesioner

52.4 % responden menyatakan setuju bahwa dengan *aplikasi game* sangat membantu dalam hal mempelajari kebudayaan Papua.

3. Apa perlu salah satu aplikasi game dalam hal untuk mempromosikan/mempublikasikan kebudayaan yang ada di papua?
(42 tanggapan)



Gambar 4.48 hasil jawaban kuesioner nomor 3 pada

45.2% responden menyatakan bahwa sangat setuju jika ada aplikasi game yang memperkenalkan kebudayaan Tujuh Wilayah Adat Papua.

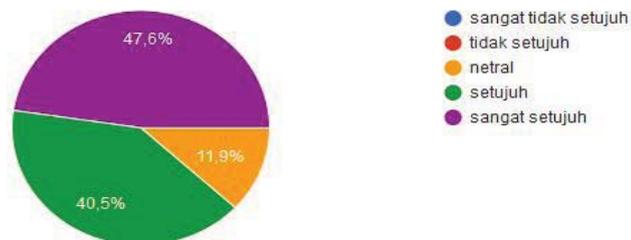
4. Apa anda sudah melihat atau mendengar tentang aplikasi game kebudayaan papua?
(12 tanggapan)



Gambar 4.49 hasil jawaban kuesioner nomor 4

64.3% responden menyatakan bahwa belum pernah melihat atau mendengar aplikasi game yang hampir sama dengan aplikasi game kebudayaan Papua.

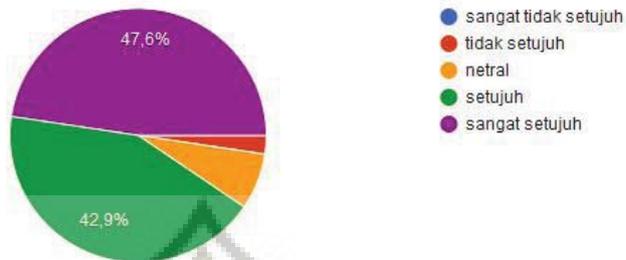
5. Dengan aplikasi game bisa menjadikan media pembelajaran.? (42 tanggapan)



Gambar 4.50 hasil jawaban kuesioner nomor 5

47, 6% *responden* menyatakan sangat setuju jika aplikasi *game* menjadikan media pembelajaran kebudayaan Papua.

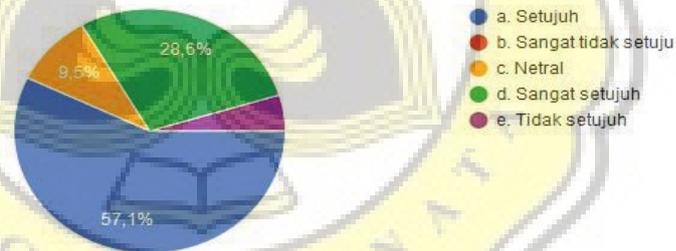
6. apa bisa melestarikan kebudayaan papua melalui aplikasi game android.?
(42 tanggapan)



Gambar 4.51 hasil jawaban kuesioner nomor 6

47.6 % *responden* menyatakan sangat setuju bila kebudayaan Papua dapat melestarikan kebudayaan melalui aplikasi *game*.

7. Tidak hanya melalui artikel atau website saja yang bisa mempublikasi kebudayaan papua tapi,bisa juga melalui aplikasi game.?
(42 tanggapan)



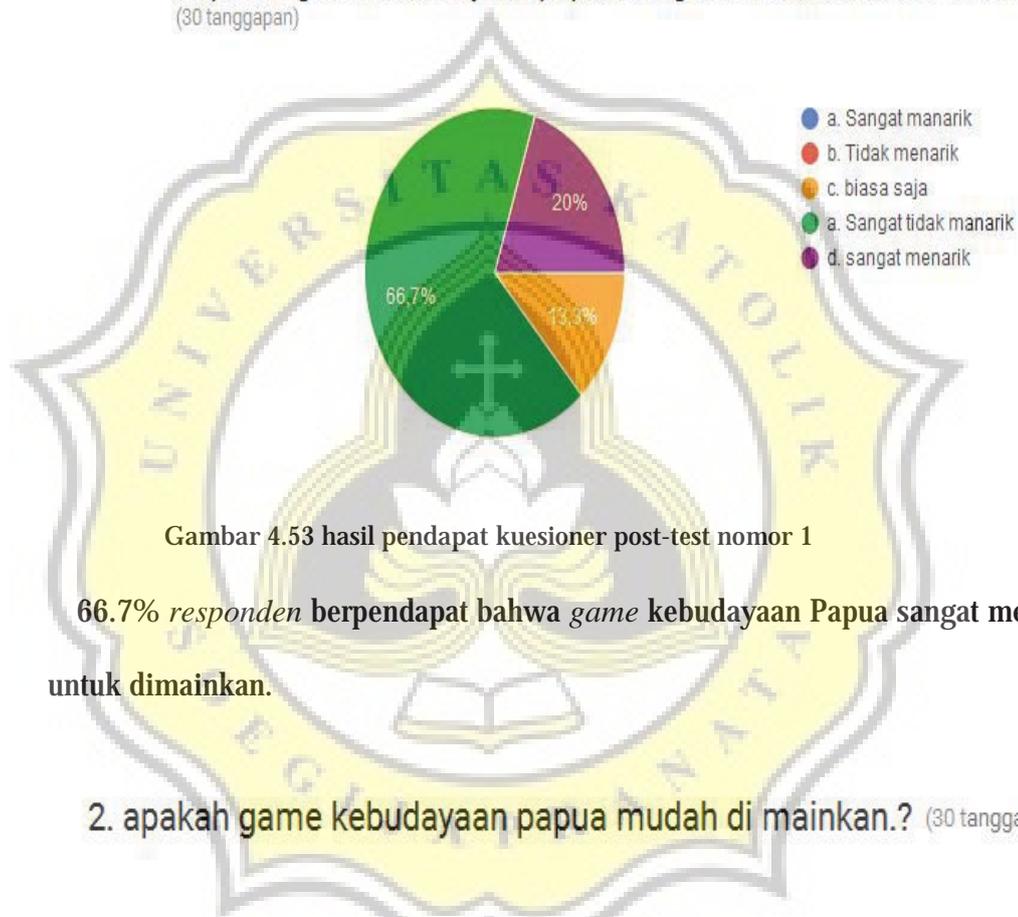
Gambar 4.52 hasil jawaban kuesioner nomor 7

57.1% *responden* menyatakan bahwa melalui aplikasi *game* juga bisa memperkenalkan kebudayaan Papua.

4.6.2 Post-test

Data *post-test* diperoleh dari *responden* yang sudah berhasil memainkan aplikasi *game* kebudayaan Papua berikut ini hasil tanggapan dari mereka.

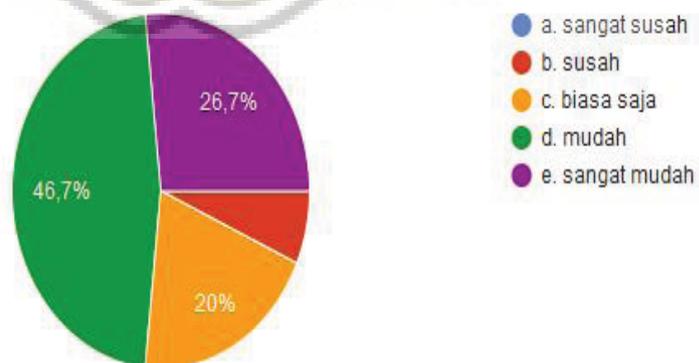
1. apakah game kebudayaan papua sangat menarik untuk di mainkan.? (30 tanggapan)



Gambar 4.53 hasil pendapat kuesioner post-test nomor 1

66.7% *responden* berpendapat bahwa *game* kebudayaan Papua sangat menarik untuk dimainkan.

2. apakah game kebudayaan papua mudah di mainkan.? (30 tanggapan)

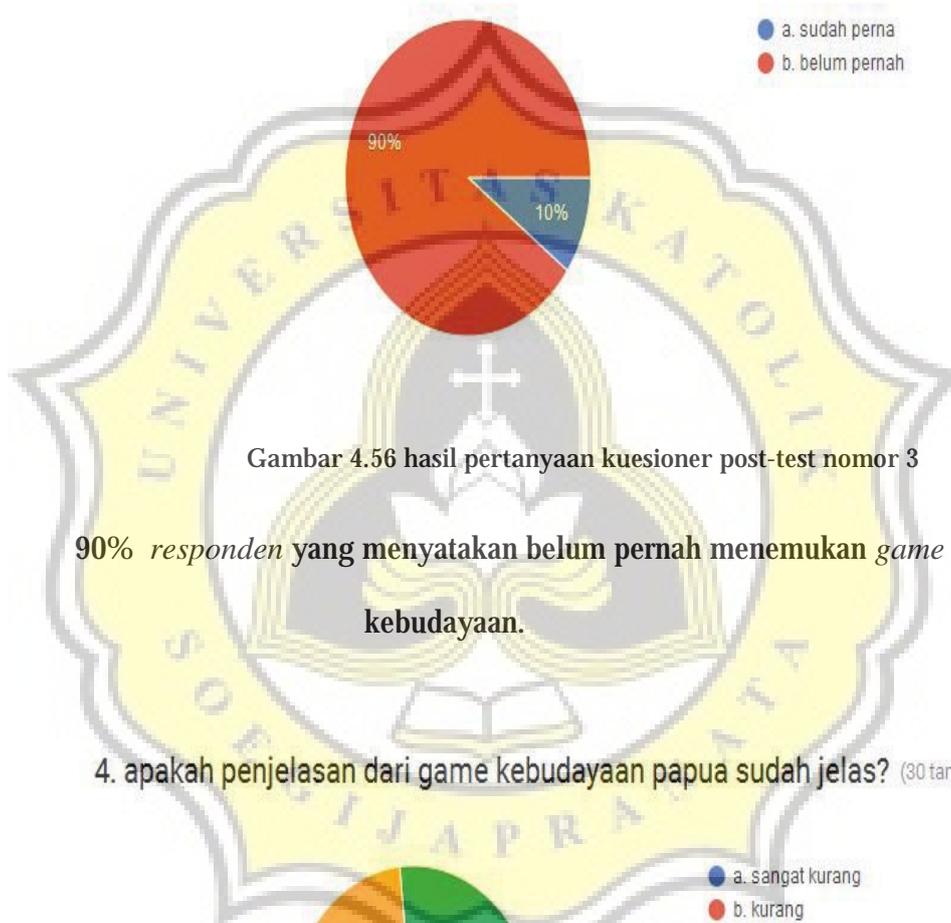


Gambar 4.54 hasil jawaban dari pertanyaan nomor 2 kuesioner *post-test*

46,7% responden yang menyatakan bahwa game kebudayaan papua mudah untuk dimainkan, dan 26,7% menyatakan bahwa game kebudayaan Papua sangat mudah untuk dimainkan.

3. apakah anda sudah pernah menemukan game yang hampir sama dengan game kebudayaan papua?

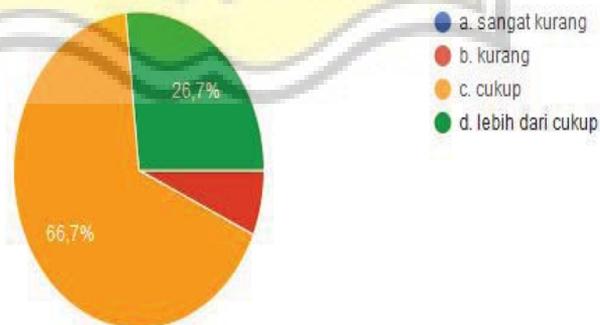
(30 tanggapan)



Gambar 4.56 hasil pertanyaan kuesioner post-test nomor 3

90% responden yang menyatakan belum pernah menemukan game kebudayaan.

4. apakah penjelasan dari game kebudayaan papua sudah jelas? (30 tanggapan)

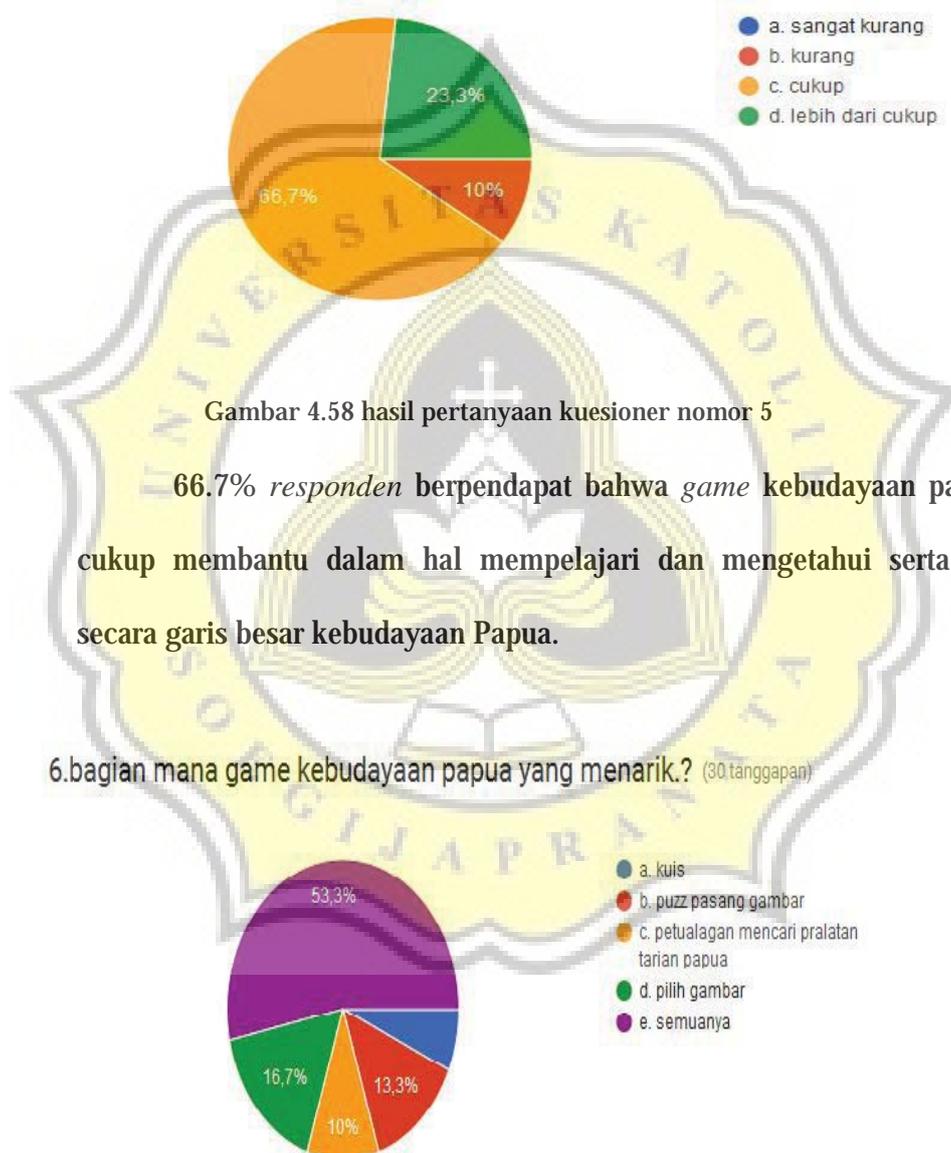


Gambar 4.57 hasil pertanyaan kuesioner nomor 4

66,7% responden menyatakan bahwa sudah cukup penjelasan dari game kebudayaan papua, dan ada beberapa 26,7% yang menyatakan bahwa sudah cukup penjelasan dalam game kebudayaan papua.

5. apakah game kebudayaan papua sudah cukup membantu dalam hal mengetahui kebudayaan papua?

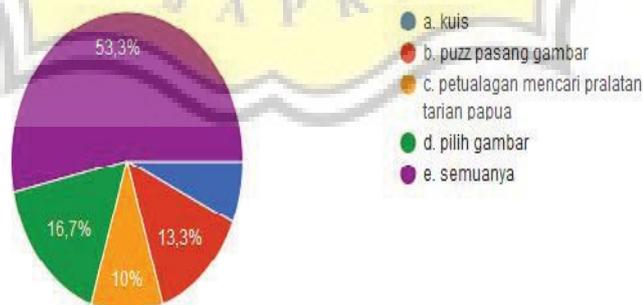
(30 tanggapan)



Gambar 4.58 hasil pertanyaan kuesioner nomor 5

66.7% responden berpendapat bahwa game kebudayaan papua sudah cukup membantu dalam hal mempelajari dan mengetahui serta mengenal secara garis besar kebudayaan Papua.

6. bagian mana game kebudayaan papua yang menarik? (30 tanggapan)

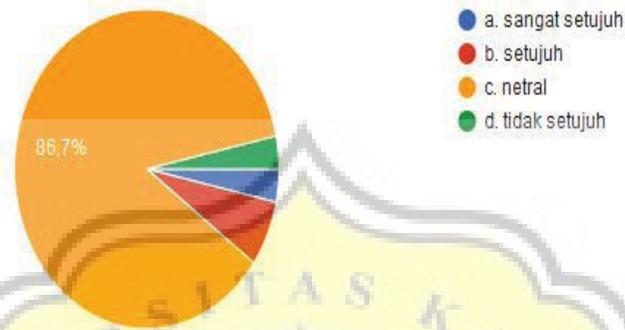


Gambar 4.59 hasil jawaban kuesioner nomor 6

53,3 responden yang berpendapat bahwa semua level dalam game kebudayaan papua sangat menarik jika dimainkan.

7. apakah game kebudayaan papua yang sudah anda mainkan ini menekan pada kebudayaan papua?

(30 tanggapan)



Gambar 4.60 hasil pertanyaan dari kuesioner nomor 7

86, 7% responden berpendapat bahwa game kebudayaan papua ini sangat menekan pada kebudayaan papua.

8. konten apa saja yang perlu di tambakan dalam game kebudayaan papua.?

(30 tanggapan)



Gambar 4.61 hasil konten pada kuesioner game

Responden berpendapat bahwa konten-konten apa saja yang perlu ditambahkan dalam game kebudayaan papua, namun secara umum responden

berpendapat untuk menambahkan lebih banyak gambar, penjelasan serta *timer* perlambat pada *level 2* pada *game* kebudayaan papua.

Dari data *post-test* diatas dapat dirangkum sebagai berikut sebagian *responden* menyatakan bahwa tambah gambar, tambah penjelasan cara bermain cara, serta tambah nyawa dan waktu, besar *responden* menyatakan bahwa sudah penjelasan dalam *game*. Ada juga yang menyatakan sudah cukup dari lebih, dan juga yang menyatakan semua *level* sangat menarik untuk dimainkan.

Sebagian *responden* berpendapat bahwa *game* kebudayaan papua sangat membantu untuk pembelajaran serta mengetahui kebudayaan yang ada di papua, ada beberapa *responden* berpendapat bahwa yang paling menarik didalam *game* kebudayaan Papua adalah *level 2*, *level 3* dan *level 4* sangat menarik pada saat bermain *game* kebudayaan papua.

