

RESEARCH ARTICLE

SHAMAN: Edukasi Tentang Salahnya Pesugihan Melalui *Game* Horor PC

Muhammad Faris Nazhirah Rozi and Amir Hasanudin Fauzi*

Fakultas Ilmu Terapan, Universitas Telkom, Bandung, 40257, Jawa Barat, Indonesia

* Corresponding author: amirhf@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Due to the rampant cases of black magic in Indonesia, coupled with the fame of the “Pesulap Merah” (Red Magician) a few years ago, who exposed many fraudulent practices on his Youtube channel, it was revealed that all those practices were nothing more than mere tricks and psychological manipulation. This became the inspiration for this final project, a horror game that incorporates educational on the dangers of engaging in black magic. “Shaman” is a survival horror game with some puzzle elements, presented in 3D on the PC platform. The game is designed using the Unity 3D game engine with C# as the programming language. The storyline revolves around a young food merchant who turns to black magic to boost his business successes. However, the shaman who assists him in the ritual demands more from him, manipulating the young man into searching for ritual offerings or his own life itself became a substitute if he fails to obtain the required items. The game is driven by a story that serves as the main motivational foundation for the game.

Key words: *game, survival, horror, pesugihan.*

Pendahuluan

Kembali Marak di Indonesia soal perdukunan, kasus paling kontroversial yaitu kasus pesulap merah yang membongkar tentang praktik kelompok Gus Samsudin yang dianggap melakukan pembedahan publik dengan membawa nama agama Islam karena praktik yang dilakukan dengan pendekatan perdukunan [1]. Namun tindakan pesulap merah tersebut oleh mayoritas masyarakat Indonesia dianggap merupakan suatu tindakan yang mulia, pasalnya, ia sering membahas di platform Youtubernya selain trik-trik sulap juga terkait metode-metode yang dipakai dalam praktik perdukunan. Video-videonya ia maksudkan untuk mengedukasi masyarakat Indonesia untuk jangan terbohongi dengan dukun dan jangan takut akan santet ataupun hal-hal yang menyangkut perdukunan [2].

Ada lagi sempat marak juga beberapa tahun silam pada 6 September 2021 diberitakan kasus pesugihan di Kabupaten Gowa, Sulawesi Selatan yang menumbalkan mata anak berusia 6 tahun. Pelaku yang merupakan anggota keluarga korban sendiri dipergoki oleh polisi setelah mendengar suara teriakan anak kecil yang ternyata sedang mencongkel mata korban. Kejadian ini dilakukan setelah mencekoki kakak korban yang berusia 22 tahun meninggal dicekoki 2-liter air garam sampai pada 1 September 2021 [3]. Kakak korban tersebut meninggal dalam kondisi telinga, mata, dan hidungnya mengeluarkan darah.

Dewasa ini penggunaan Video *Game* sebagai media pembelajaran cukup terpercaya dan sangat efektif. Pengajaran kelas tradisional adalah teknik pengajaran yang monoton dan tidak memiliki interaksi dan murid pun kehilangan rasa ingin tahu akan tujuan dari pelajaran [4]. Media sekarang yang menyediakan pembelajaran melalui Video *Game* salah tiga yang paling populer adalah *CodeCombat*, *CodinGame*, dan *CodeMonkey*. Ketiga media tersebut merupakan media pembelajaran *coding* melalui Video *Game* di mana kalangan anak-anak sampai orang dewasa dapat belajar.

Maka dari itulah, *Game* “Shaman” ini juga akan menerapkan konsep *Game* edukasi namun penyajiannya melalui cerita dan kesalahan yang dilakukan oleh si karakter yang ada dalam *game* beserta pesan moral pada akhir dari *game* Shaman sendiri. Dengan adanya *game* SHAMAN diharapkan dapat setelah bermain dapat menjadi media pengingat para pemain untuk menjauhi segala bentuk pesugihan, karena dalam cerita *game* ini juga memberikan informasi kepada pemain bahwa pesugihan bahkan berdukun itu disebut musyrik karena bertentangan dengan ajaran agama dan menyekutukan Tuhan.

Tinjauan Pustaka

Pesugihan adalah sarana untuk mencapai sebuah keinginan pelaku pada beberapa hal yang diimpikan, kekayaan, jabatan, popularitas dan lain-lain. Pelaku pesugihan biasanya dimintai hal-hal diluar nalar oleh si dukun untuk melancarkan kegiatannya [5].

Storytelling [6] adalah kemampuan yang dimiliki seorang penulis cerita melalui media guna menceritakan rangkaian peristiwa untuk membentuk sebuah cerita. *Storytelling* memiliki tujuan utama untuk mengaitkan perasaan, imajinasi, dan pemahaman audiens, sehingga cerita tersebut dapat merangsang emosi, motivasi, dan menghubungkan audiens dengan materi yang disampaikan. "*Three-Act Structure*" adalah satu prinsip yang dianut secara luas dalam pembuatan jalan cerita. Istilah ini sendiri banyak ditemukan dalam video *game*, drama, puisi, buku komik, novel, puisi, dan film. Beberapa contoh film yang menggunakan *three-act structure* adalah *Star Wars*, *The Hunger Games*, dan *Inception* [7].

Three-Act Structure terbagi menjadi 3 bagian [7], yaitu:

1. **Act 1**

Tahap pertama adalah babak setup yang mana semua karakter utama dari cerita diperkenalkan, latar belakang cerita ditampilkan.

2. **Act 2**

Tahap kedua, karakter utama memasuki inti cerita, yang berisi tentang mereka menghadapi lawan karakter, rintangan yang berbahaya. Pada tahap ini terdapat elemen penting juga yaitu Plot Point, dimana apa yang dilakukan oleh karakter utama akan menentukan atau mengubah arah cerita yang dituju untuk menyelesaikan permainan.

3. **Act 3**

Tahap ketiga, tahap resolusi, di mana akan ditunjukkan akhir cerita dari karakter utama.

Multiple-ending stories merepresentasikan langkah selanjutnya dalam cerita interaktif tradisional. Sebagian besar, beberapa *ending* cerita mengikuti struktur yang sama seperti cerita interaktif tradisional. Satu-satunya perbedaan adalah bahwa pemain diperbolehkan memilih sendiri antara dua atau lebih kemungkinan *ending*. Demikian juga, walaupun pemain sering diberi pilihan yang cukup jelas yang menentukan akhir mana yang akan mereka tonton, tidak perlu membuat pilihan itu menjadi sangat jelas atau bahkan di bawah kendali langsung pemain [8].

Metodologi Penelitian

Bagian ini menjelaskan dari analisis kebutuhan pengguna, hingga perancangan *game* "Shaman".

Analisis Kebutuhan Pengguna

Dalam menggali kebutuhan pengguna dan karakteristik lainnya digunakan metode wawancara. Wawancara dilaksanakan pada 27 Januari 2023 dengan via Zoom. Wawancara dilakukan terhadap 3 Mahasiswa yang gemar bermain *game*. Siswa yang diwawancarai merupakan siswa yang suka dengan bermain *game* horor jadi dengan pengalamannya bermain dapat menjadi referensi untuk *game* yang sedang dikembangkan.

Pada bagian narasi cerita, dibuat visualisasi yang menggunakan gambar statis dan sebuah narasi bisu yang memberikan kesan hawa suasananya yang sunyi dan tegang. Pada fitur *jumpscare*, dibuat musuh dapat datang dari segala arah secara acak sehingga menambah ketegangan dan keseruan bahwa sulit diprediksi di mana keberadaan musuh saat bermain. Diberikan *ambiens*, yang menggambarkan suasana seram seperti adanya lampu remang-remang dan berkedip konstan dan efek suara yang menggambarkan suasana yang seram.

Perancangan Game

Setelah karakteristik target pengguna dipahami dan fitur-fitur yang dibutuhkan pengguna berhasil dirumuskan, *game* dirancang sebagai berikut. Cerita *game*, dibuat menggunakan metode *three-act structure*,

Table 1. Mekanik *Game*

Aksi	Mekanik
Bergerak pemain	W, A, S, D
Lari	Left Shift
Mati/nyala senter	F
Interaksi objek	E
Buka Map	M

dalam metode *three-act structure*, *game* berisi tiga babak, disebut *act 1*, *act 2*, dan *act 3*. Penggunaannya untuk jalan cerita *game* Shaman, sebagai berikut:

1. **Act 1**

Menceritakan awal mula cerita si Mamat pedagang makanan yang bertemu dengan si karakter dukun yang membantunya dalam kegiatannya untuk pesugihan, Ia mendatangi si dukun dan langsung diperintahkan untuk menyuguhkan sesajen di kuburan desa. Singkat cerita sudah bertahun-tahun, dan Mamat sudah merasakan kekayaan instan sampai tidak memperdulikan lagi kegiatan yang dia lakukan yaitu pesugihan, ternyata Mamat dipanggil oleh si dukun bahwa Mamat harus memberikan lima sesajen untuk dijadikan tumbal, apabila gagal nyawa Mamat yang akan dijadikan tumbal.

2. **Act 2**

Mengambil latar tempat di desa dan waktu setelah Mamat diperintahkan untuk menemukan sesajen-sesajen yang harus diberikan kepada dukun, pada babak ini merupakan babak dimana pemain berada saat memainkan *game* Shaman.

3. **Act 3**

Pada *Act 3* ini diterapkan metode *Multiple Endings* yang ditentukan dari apa yang terjadi saat pemain bermain pada babak *Act 2*.

Ending pertama, setelah Mamat menemukan semua sesajen, Ia langsung terburuburu menuju si dukun untuk memberikan sesajen itu, namun plot twist nya ternyata Mamat sudah ditargetkan untuk dijadikan tumbal sejak pertama kali Mamat bertemu si dukun dan akhirnya Mamat ditumbalkan ditempat.

Ending kedua, Mamat gagal menemukan semua sesajen dalam waktu yang ditentukan, Mamat terduduk pasrah dan ternyata dikeheningan tiba-tiba pundaknya seperti disentuh, Mamat menoleh ternyata dibelakangnya adalah setan jin kiriman dukun. Mamat langsung meninggal ditempat.

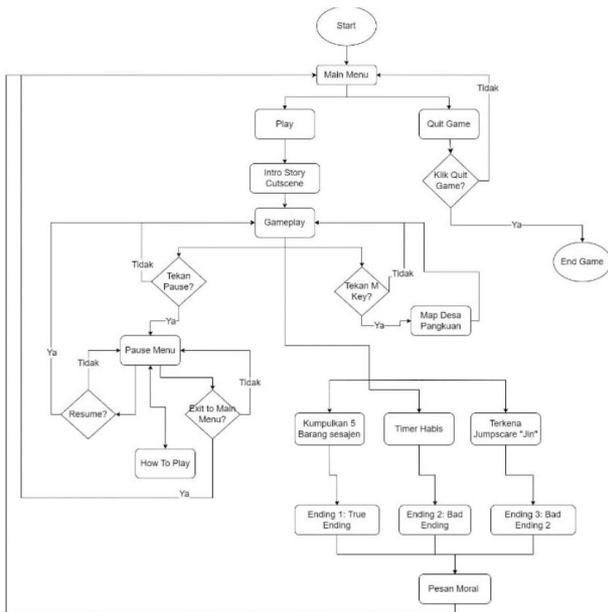
Ending ketiga, Pemain gagal menghindari dari setan jin yang mengejar dan *men-trigger jumpscare*, langsung diceritakan, Mamat terbunuh oleh setan jin yang menerornya, beberapa hari berselang warga desa kebingungan akan keberadaan Mamat yang tiba-tiba menghilang. Beberapa hari kemudian lagi ditemukan kepala tulang kaki dan bagian tubuh yang terpisah setelah diidentifikasi ternyata mayat tersebut adalah mayat Mamat si pedagang makanan.

Game ini memiliki tampilan menu utama, narasi penceritaan, serta tampilan tiga akhiran berbeda, dan setiap akhiran terdapat pesan moral dari cerita si Mamat berupa ayat Alquran. Dilengkapi juga dengan mekanik pergerakan pemain seperti berikut pada tabel 1.

Game didukung juga dengan lima jenis *background* seram yang berbeda, seperti pada saat narasi berlangsung, di menu utama, suara malam hari dibarengi dengan suara menegangkan, dan terakhir suara teriakan hantu saat terkena *jumpscare*, dan juga terdapat denah pada *game* seperti pada gambar 1 berikut.



Gambar 1. Desain Map.



Gambar 2. Game Flow.

Table 2. Kebutuhan Hardware dan Software

Hardware	Software
Laptop Asus TUF FX:	Unity - 2020.3 Ryzen 9 4600H dan RAM 8GB Blender Figma

Efek suara dari game berupa suara langkah kaki berjalan, berlari, suara saat mengambil objek, dan suara senter saat dinyalakan. Dalam game Shaman menggunakan Game Flow yang mengurutkan dari pertama kali pengguna masuk game Shaman sampai selesai bermain, diagram game flow terdapat pada gambar 2 tersebut.

Kebutuhan Pengembangan Game

Perangkat-perangkat yang dibutuhkan berdasarkan rancangan sebelumnya, yaitu sebagai berikut: 2



Gambar 3. Aplikasi Hasil Implementasi.



Gambar 4. Tampilan In-game.

Hasil dan Pembahasan

Bagian ini berisi penjelasan implementasi game dan pengujian-pengujian kepada pengguna.

Implementasi Game

Pengujian dilakukan guna mengetahui kekurangan dan kesalahan aplikasi, serta untuk mengetahui apakah aplikasi Game "Shaman" berjalan sesuai target pembangunan. Pengujian akhir pada aplikasi ini adalah seluruh kalangan berumur diatas 16 tahun. Pengujian usability dilakukan oleh kalangan target pengguna yaitu kalangan anak muda diatas 16 tahun. Pengujian usability yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui tingkat kemudahan dalam menggunakan fitur pada Game "Shaman". Sebelum pengujian, kami menjelaskan terlebih dahulu tujuan melakukan pengujian yaitu melihat kemudahan aplikasi ini, setelah itu pengguna mencoba Game "Shaman" sebelum mengisi yang ada pada kuesioner, dan terakhir dilakukan penilaian yaitu pengguna mengisi jawaban pada kuesioner 3 & 4.

Pengujian Game

Pengujian game dilakukan dalam dua tahapan. Uji fungsionalitas game dilakukan dengan metode black box. Pengujian diawali dengan membuat test scenario untuk setiap fitur game dan seluruh pengujian aplikasi ini dilakukan menggunakan Laptop Asus TUF FX dan sistem operasi Windows 11. Setelah berhasil memverifikasi hasil fungsionalitas yang sah, langkah berikutnya adalah melakukan pengujian dengan pengguna menggunakan metode usability test. Proses pengujian dimulai dengan pembuatan kuesioner menggunakan Google Form, kemudian disebar kepada responden yang terlibat. Setelah itu, data kuesioner dianalisis menggunakan skala likert. Langkah terakhir dilakukan interpretasi hasil perhitungan tersebut.

Pengujian dilakukan dengan responden sebanyak 33 orang, terdiri dari mahasiswa, dan lainnya. Setiap responden dipastikan telah mencoba aplikasi sebelum mengisi kuesioner, sebab pengujian dilakukan secara langsung. Berdasarkan hasil perhitungan, sebanyak 83,94% responden sangat setuju bahwa *game* "SHAMAN" sangat efektif sebagai media dalam edukasi tentang salahnya kegiatan pesugihan dan harus dihindari dan dijauhi, karena kegiatan perjanjian dengan jin merupakan tindakan menyekutukan Tuhan.

Kesimpulan

Berdasarkan *game* yang telah dibangun dan pengujian yang telah dilakukan, disimpulkan bahwa *game* "SHAMAN" merupakan video *game survival horror* yang cukup menarik untuk dimainkan bagi kalangan target pengguna khususnya yang diatas 16 tahun dan yang tidak memiliki penyakit jantung. Ini dibuktikan pada pengujian kepuasan pengguna yang melibatkan 33 responden, dimana 58,8% pengguna menilai bahwa *game* Shaman masuk dalam kategori cukup baik dalam segi eksekusi permainannya. Selain itu, cerita dari *game* ini juga dapat menjadi pengingat untuk menjauhi dan menghindari dari segala bentuk kegiatan pesugihan.

Dengan demikian, *game* "SHAMAN" berhasil mencapai tujuannya. Ini dibuktikan pada pengujian ke pengguna yang melibatkan 33 responden, dimana 83,94% pengguna sangat setuju bahwa *game* "SHAMAN" sangat efektif sebagai media dalam edukasi tentang salahnya kegiatan pesugihan dan harus dihindari dan dijauhi, karena kegiatan perjanjian dengan Jin merupakan tindakan menyekutukan Tuhan. Untuk pengembangan aplikasi lebih lanjut, *storyline* akan dibuat lebih panjang, diberi kesempatan karakter utama untuk *survive* dengan ditambahkan sistem nyawa, dan akan mem-*fix bug* yang masih terdapat di dalam *game*.

Daftar Pustaka

1. Daulay R. Fenomena Perdukunan di Negeri Mayoritas Muslim, di Mana Peran Negara dalam Menjaga Akidah Ummat?; 2022. Available from: <https://mudanews.com/opini/2022/08/22/fenomena-perdukunan-di-negeri-mayoritas-muslim-di-mana-peran-negara-dalam-menjaga-akidah-ummat/>.
2. Productions PM. BONGKAR TUNTAS !! Rahasia Kulhugeni / Saipi Geni / Banaspati - ILMU MERAH - Pesulap Merah; 2022. Available from: <https://youtu.be/h6LHNvtrjwQ>.
3. com K. Fakta Kasus Pesugihan yang Tumbalkan Mata Anak, Ritual Dilakukan Usai Makamkan Kakak Korban; 2021. Available from: <https://regional.kompas.com/read/2021/09/06/111736578/fakta-kasus-pesugihan-yang-tumbalkan-mata-anak-ritual-dilakukan-usai?page=all>.
4. Priyaadharshini M, R NMNRDSSBS. Learning Analytics: Game-based Learning for Programming Course in Higher Education. In: Learning Analytics: Game-based Learning for Programming Course in Higher Education; 2020. p. 468-72.
5. Hamiril NA, P NEJSIPW. Pesugihan Ala Nyi Blorong Masa Kini (Studi pada Group Telegram Dukun Pesugihan Tanpa Tumbal). JISOS (Jurnal Ilmu Sosial). 2022:2-4.
6. Lebowitz J, Cris K. Interactive Storytelling for Video Games;.
7. School IID. Teknik Three Act Story Structure; 2023. Available from: <https://idseducation.com/tahukah-kamu-teknik-three-act-storystructure/>.
8. Lebowitz J, Klug C. Multiple Endings;.