

RESEARCH ARTICLE

AKIBAT: *Game* Horor Perdukunan Berbasis Mobile

Muhammad Ichsan Nurfauzi, Amir Hasanudin Fauzi* and Rivaldo Eduard Renyaan

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

*Corresponding author: amirhf@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

The author aims to create a horror game in Indonesian language called "Akibat" that intends to raise awareness among society about the consequences of seeking instant gratification through mysticism, either for personal gain or hurting others. In "Akibat," players will encounter different stories and mechanics that require unique solutions to complete each narrative. "Akibat" is an Android game targeted at the teenage market with a minimum age rating of 12 years and above. The game has been rated T for Teen by ESRB and PEGI 12 by PEGI, with minimal violence and blood. Its purpose is to serve as a bridge for teenagers to gradually explore more mature content involving violence and battles. Moreover, "Akibat" is expected to serve as an engaging medium to introduce Indonesian culture, particularly to teenagers, helping them better understand the horror and mysticism elements embedded in Indonesian life. User testing with 20 respondents revealed that 83.7% of them acknowledged the game's success in introducing Indonesia's rich culture, encompassing urban legends and horror tales involving agreements with mystical figures. Users agreed that "Akibat" serves as an excellent means to introduce culture to individuals aged 12 and above.

Key words: *Culture, Horror Game, Introducing Culture.*

Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital dan penggunaan perangkat seluler yang semakin meluas telah memiliki dampak yang signifikan pada berbagai bidang kehidupan masyarakat, termasuk dalam upaya diplomasi kebudayaan. Salah satu cara yang semakin efektif dalam mempromosikan kebudayaan adalah melalui media sosial, musik, film, dan bahkan permainan video. Saat ini, permainan video telah menjadi aktivitas yang diminati oleh berbagai kalangan, terutama oleh remaja, dan memiliki potensi sebagai alat pembelajaran ketika mengandung konten edukatif dan *entertainment* [1].

Indonesia, sebagai negara dengan beragam kebudayaan, memiliki potensi besar untuk diwujudkan dalam bentuk video *game*. Salah satu kebudayaan yang erat dengan masyarakat Indonesia adalah kebudayaan horor, yang kaya akan cerita rakyat, cerita hantu, dan kepercayaan mistis. Dalam konteks ini, terdapat peran penting dari sosok dukun atau orang pintar, yang mengobati dan memiliki keterkaitan dengan hal-hal gaib [2]. "Akibat" hadir dengan tujuan memberikan pengenalan budaya kepada masyarakat tentang sebab dan akibat dari praktik perdukunan yang sering dijadikan sarana untuk mencapai keinginan secara instan, baik untuk diri sendiri maupun untuk melukai orang lain. *Game* ini memiliki mekanik yang berbeda dari *game* horor lainnya, dimana setiap cerita memiliki tantangan yang harus diselesaikan dengan cara yang berbeda untuk menuntaskan kisahnya dan permainan ini kan menyesuaikan dengan rentang usia.

Untuk memastikan bahwa konten tetap sesuai dengan rentang usia yang tepat, *game* "Akibat" dirancang khusus untuk remaja dengan usia minimal 12 tahun. Dengan mengacu pada pedoman penilaian dari ESRB dan PEGI, permainan ini menyajikan beberapa adegan kekerasan dan unsur darah dalam jumlah terbatas yang sesuai dengan sasaran audiens remaja [3]. Melalui *game* "Akibat", kami berharap masyarakat Indonesia dapat lebih memahami dan mengenali konsekuensi dari praktik perdukunan serta mengapresiasi kebudayaan horor yang menjadi bagian integral dari identitas bangsa. Dengan memperkenalkan budaya, "Akibat" menjadi representasi nyata dari upaya menjembatani antara hiburan dan nilai-nilai budaya dalam bentuk yang menarik dan mendidik.

Tinjauan Pustaka

Dalam bukunya yang berjudul "Pemrograman Animasi dan *Game* Profesional", Agustinus Nilwan menyatakan bahwa permainan video adalah bentuk hiburan komputer yang dirancang dengan penerapan teknik dan metode animasi. Nilai tambah dalam pemahaman animasi terletak pada pemahaman yang kuat mengenai pembuatan permainan. Sebaliknya, untuk menciptakan permainan, pemahaman yang mendalam mengenai teknik dan metode animasi menjadi penting, mengingat kedua aspek ini memiliki keterkaitan yang erat [4]. Permainan horor adalah *game* video yang dirancang untuk menciptakan atmosfer menakutkan dengan menggunakan lingkungan gelap, musik dan suara

yang menakutkan, teror psikologis, makhluk mengerikan, keterbatasan sumber daya, dan cerita misterius untuk memicu ketakutan pada pemainnya.

Dan asset yang digunakan untuk membuat *game* adalah hantu yang berada pada kebudayaan Indonesia seperti kuntilanak dan pocong. Hantu-hantu seperti kuntilanak dan pocong merupakan roh jahat yang menakutkan dan sering muncul di tempat tertentu. Kuntilanak adalah sosok wanita cantik dengan punggung bocor, sementara pocong adalah mayat yang bangkit dan terbungkus kain kafan, bergerak melompat-lompat atau bahkan melayang. Keduanya memiliki cerita mengerikan yang melekat dalam budaya dan mitos masyarakat [5][6]. Dalam pembuatan *game* ini dibuat dengan bahasa pemrograman yang dipakai dalam pembuatan *game horror* ini menggunakan C# C# (C sharp) merupakan suatu bahasa pemrograman yang dirancang oleh Microsoft dengan bimbingan Anders Hejlsberg, yang juga terlibat dalam menciptakan bahasa pemrograman lain seperti Borland Turbo C++ dan Borland Delphi.

Bahasa C# menjadi bagian esensial dari inisiatif kerangka .NET Framework dan telah diakui secara internasional oleh ECMA. C# adalah bahasa pemrograman yang berbasis objek, memiliki pengaruh dari bahasa seperti C++, Java, Delphi, dan Visual Basic. Bahasa ini digunakan untuk mengembangkan beragam jenis aplikasi, termasuk aplikasi desktop, web, dan layanan web. Nama "C#" terbentuk dari huruf Latin C diikuti oleh simbol pagar (#) dan tidak merujuk pada simbol kres dalam konteks seni musik [7].

Metodologi Penelitian

Bagian ini menguraikan kebutuhan analisis mengenai kebutuhan pengguna, proses perancangan aplikasi, serta kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak dalam pengembangan permainan Akibat.

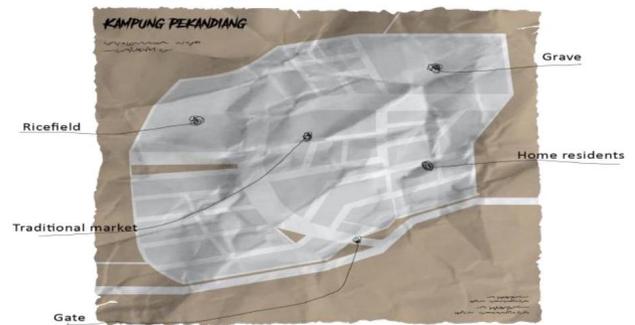
Analisis Kebutuhan Pengguna

Data mengenai kebutuhan pengguna diperoleh melalui metode wawancara, yang telah dilakukan pada tanggal 27 Januari 2023 melalui platform *Google Meet*. Proses wawancara ini melibatkan partisipasi dari satu individu mahasiswa dan satu individu warga yang memiliki minat dalam bermain *game*. Dari hasil informasi yang berhasil dihimpun, fitur-fitur aplikasi yang harus dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan pengguna dapat dijelaskan sebagai berikut.

Pada bagian Fitur cerita, Membuat cerita yang seram agar *game* yang dimainkan lebih menyeramkan Tidak menggunakan gambar bergerak melainkan hanya ada gambar statis dan dilakukan dengan narasi dan cerita harus memiliki *ending* yang baik Pada bagian Fitur jumpscare Membuat musuh secara tiba-tiba muncul dari belakang atau musuh jalan perlahan sehingga terlihat seram agar *game* yang dimainkan lebih menyeramkan. Agar semakin nyata dan menyeramkan ada suara untuk hantu seperti suara orang menangis dan suara orang tertawa.

Perancangan Aplikasi

Permainan yang telah direncanakan dinamai Akibat, dan setelah karakteristik target pengguna yang dituju dipahami dan fitur-fitur yang diperlukan oleh pengguna berhasil diidentifikasi, aplikasi dirancang sebagai berikut. *Game* yang dirancang diberi nama Akibat dan Setelah pengguna dipahami dan fitur-fitur yang dibutuhkan pengguna berhasil dirumuskan, aplikasi dirancang sebagai berikut. Disini aplikasi "Akibat" adalah sebuah *game* horor dan survival dengan perspektif 3D yang ditujukan untuk pemain tunggal, dengan target audiens remaja (12 tahun ke atas) dan platform *mobile*. Ceritanya mengikuti seorang pemuda yang memiliki kemampuan ilmu untuk mengusir makhluk gaib. Di beberapa tempat, warga mengalami gangguan oleh makhluk gaib, dan pemuda tersebut membantu mereka dengan mengusir



Gambar 1. World Map Design

Table 1. Kebutuhan Hardware dan Software

Hardware	Software
Komputer pangku Asus TUF 505GT: Intel(R) Core(TM) i5-9300H CPU 2.40 GHz dan RAM 8GB	Unity
Smartphone Samsung A53 5G: layar 6.5" dan RAM 8GB	Blender
komputer pangku Lenovo X1	Unity Remote
Carbon:	Figma
Intel(R) Core(TM) i7-5600U CPU2.60 GHzdan RAM 8GB	Visual studio
Smartphone Redmi Not 11 pro5G: layar 6.7 inci dan RAM 8GB	Infinite design

makhluk gaib tersebut. Seiring perjalanannya, pemuda juga mulai mengalami gangguan makhluk gaib dan harus menghadapinya dengan keterbatasan senter dan denah sebagai peralatan.

Setelah berhasil mengusir makhluk gaib dari tempat-tempat tersebut, warga menjadi terbebas dari teror dan pemuda tersebut terus membantu tempat lain yang membutuhkan pertolongan. *Game* ini memiliki tampilan menu utama, opsi/help, cerita, narasi penceritaan, serta tampilan kemenangan dan kekalahan. Dilengkapi dengan dua animasi, yaitu gerak hantu dan berjalan. Mendukung permainan dengan empat jenis *background* yang berbeda, seperti saat narasi berlangsung, di *lobby*, saat kemenangan, dan saat kekalahan. Serta efek suara seperti langkah kaki saat berjalan, berlari, terkena serangan, dan bernafas. Pengayaan adaptasi horor memberikan pengalaman menegangkan bagi para pemain saat berhadapan dengan kuntilanak dan pocong dalam aplikasi ini dan juga aplikasi ini menggunakan *game flow* yang mengurutkan peristiwa yang terjadi dalam permainan, yang mencakup langkah-langkah dasar dari awal hingga akhir permainan dan juga terdapat denah pada *game* seperti pada gambar 1.

Kebutuhan Pengembangan Aplikasi

Untuk mewujudkan aplikasi sesuai dengan rencana yang telah disusun, diperlukan perangkat keras dan perangkat lunak sebagaimana terdapat dalam tabel 1 berikut.

Hasil dan Pembahasan

Implementasi Aplikasi

Pengujian aplikasi *game* ini dilakukan untuk menemukan kekurangan dan memastikan aplikasi berjalan sesuai target pembangunan. Pengujian meliputi pengujian keandalan dan *Usability Testing* oleh mahasiswa



Gambar 2. Aplikasi hasil implementasi



Gambar 3. Tampilan *In game*

Telkom University dan orang lain. *Usability Testing* dilakukan untuk mengevaluasi kemudahan penggunaan fitur-fitur aplikasi oleh pengguna akhir, yang merupakan kalangan usia 12 tahun ke atas. Pengguna diarahkan untuk mencoba aplikasi berdasarkan urutan kuesioner sebelum mengisi jawaban untuk penilaian. Ini 2 adalah tampilan awal aplikasi yang menghubungkan antara fitur-fitur pada permainan. Ini 3 adalah tampilan ketika berada didalam *game* ada tombol - tombol yang digunakan saat bermain.

Pengujian *Game*

Proses pengujian permainan dilaksanakan dalam tahap tunggal. Uji fungsi dari permainan dilaksanakan dengan menggunakan metode kotak hitam. Tahapan pengujian diawali dengan merancang skenario uji untuk tiap fitur dari permainan. Semua pengujian aplikasi ini dilaksanakan pada perangkat *smartphone* Redmi Note 11 Pro dengan sistem operasi Android 13. Setelah berhasil menguji fungsionalitas dengan hasil yang sah, langkah berikutnya adalah mengujinya dengan pengguna menggunakan metode uji kelayakan. Proses ini dimulai dengan membuat kuesioner melalui *Google Form*, kemudian menyebarkannya kepada responden. Hasil kuesioner dinilai dengan skala Likert dan akhirnya dianalisis.

Pengujian ini melibatkan 20 responden yang terdiri dari mahasiswa dan individu lainnya. Setiap responden pastinya telah mencoba

game sebelum mengisi kuesioner, karena pengujian dilakukan secara langsung. Berdasarkan hasil perhitungan, berhasil ditemukan bahwa 83,7% dari mereka dapat mengenali budaya Indonesia yang dihadirkan dengan sangat kuat melalui legenda horor seperti cerita pesugihan melalui dukun dalam permainan ini. Para pengguna sepakat bahwa *game* ini sangat efektif sebagai media untuk memperkenalkan budaya kepada mereka yang berusia 12 tahun ke atas.

Kesimpulan

Berdasarkan pembangunan *game* dan uji coba yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa aplikasi "Akibat" merupakan permainan horor yang mengangkat tema kebudayaan dengan nuansa legenda horor yang masih sangat kental dengan kebudayaan. Selain itu, aplikasi ini memiliki kemampuan untuk memperkenalkan budaya lokal kepada penggunanya.

Dengan demikian, *game* "Akibat" berhasil mencapai tujuannya. Hal ini terlihat dari hasil uji coba terhadap pengguna, yang melibatkan 20 responden, di mana 83,7% dari mereka berhasil mengenal dan merasakan kebudayaan Indonesia yang begitu kuat lewat legenda horor seperti cerita tentang pesugihan melalui dukun dalam *game* ini. Para pengguna juga sepakat bahwa *game* "Akibat" sangat efektif sebagai media untuk mengenalkan budaya kepada mereka yang berusia 12 tahun ke atas.

Daftar Pustaka

1. GoodStats. Jumlah perangkat seluler di Indonesia;. Accessed: Sep. 20, 2023. <https://goodstats.id/article/mengulik-perkembangan-penggunaansmartphone-di-indonesia->.
2. Wiramentaya AA. Penggunaan Aplikasi Next Door Land sebagai Media Promosi Kebudayaan Indonesia dan Australia;. Accessed: Sep. 20, 2023. <https://repository.unpar.ac.id/bitstream/handle/123456789/8367/Cover-%20Bab1-%203312006sc-p.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.
3. eraspac. Jenis-Jenis Rating Game yang Wajib Diketahui Sebelum Bermain;. Accessed: Sep. 20, 2023. <https://eraspace.com/artikel/post/ini-dia-5-jenis-rating-game-yangwajib-diketahui-sebelum-memainkannya>.
4. Nilwan A. Pemrograman Animasi dan Game Profesional. Jakarta: Elex Media Komputindo; 2008. Accessed: Sep. 20, 2023.
5. Krisnadwipayana U. Kuntilanak;. Accessed: Sep. 20, 2023. http://p2k.unkris.ac.id/id3/3065-2962/Kuntilanak_198347_p2kunkris.html.
6. com K. Pocong;. Accessed: Sep. 20, 2023. <https://buku.kompas.com/read/1605/asal-usul-hantu-pocongbenarkah-berasal-dari-mayat-yang-meminta-pertolongan>.
7. Jonathan K. Beginning C#. In: Edward, editor. C# Programming Language. New York: Blackwell; 1998. p. 330-54.