

Perancangan “*Game The Kabayan*”

First A. Sri Rezeki Candra Nursari, *Departement of Informatics of Engineering, Pancasila university, sri.rezeki.candra.n@univpancasila.ac.id* Second B. Febri Damatraseta, *Departement of Informatics of Engineering, Pancasila university, febryfairuz@gmail.com*

Abstract— *Game The Kabayan* merupakan *game* yang dibuat untuk melestarikan kembali budaya cerita rakyat yang ada di pulau Jawa Barat. *Game* ini dibuat di atas *platform* Android yang merupakan permainan sebuah *puzzle* dalam bentuk perancangan jalan yang kompleks dan memiliki banyak jalan buntu. *Game* ini mengusung tema dari cerita rakyat yang melegenda yaitu cerita Si Kabayan sebagai latar belakang ceritanya. Di *game* ini memiliki 6 buah pilihan cerita yang diambil dari buku cerita Si Kabayan, yang diantaranya adalah Si Kabayan, Si Kabayan dan Gadis, Si Kabayan Ngala Nangka, Si Kabayan Ngala Tutut dan Kelapa, Si Kabayan Jadi Wartawan dan Dukun, Si Kabayan Melamun. Setiap cerita masing masing memiliki beberapa level, level ini diambil dari potongan cerita yang telah dipilih dan potongan tersebut dijadikan sebagai petunjuk untuk misi apa yang akan dijalankan. Setelah mengetahui misi pemain harus menemukan jalan dari sebuah pintu masuk ke satu atau lebih pintu untuk mencapai tujuannya. Dalam merancang *game* ini dibuat dengan program *Java* Android menggunakan *framework* *Laravel* [9]. Dalam perancangan penulis menggunakan metode *waterfall* dan perancangan berorientasi objek menggunakan *Diagram Unified Modelling Language (UML)*. *Game* ini memiliki fasilitas untuk membaca komik secara utuh, untuk membuka komik tersebut diharuskan telah memainkan cerita sampai selesai. Selain itu fasilitas yang disediakan antara lain ada fasilitas waktu bermain; yang akan membuat permainan berakhir jika waktu bermain telah habis.

Index Game, The Kabayan, Labirin, Laravel

I. PENDAHULUAN

Indonesia kaya akan tradisi kerakyatan karena memiliki ribuan pulau dan setiap pulau yang ada di Indonesia pasti memiliki budaya yang berbeda beda, termasuk cerita rakyat. Cerita rakyat merupakan tradisi lisan, Indonesia adalah negara yang kaya akan nilai-nilai budaya dan kearifan lokal yang telah diwariskan secara turun menurun. Si Kabayan bisa jadi simbol Sunda-air dan Sunda-gunung sekaligus serta menjadi jati diri Sunda secara budaya. Si Kabayan adalah tokoh bodoh-pintar. Terkadang begitu bodohnya dan di lain saat begitu cerdasnya. Sebagai cerita rakyat milik masyarakat Sunda, Si Kabayan memang istimewa, setara dengan pantun-pantun Sunda [3].

Game dengan cerita saja kurang begitu menarik, masyarakat umum lebih menyukai permainan atau *games* yang memiliki sebuah tantangan, diantaranya permainan *puzzle*, labirin, petualangan. Pada permainan labirin atau *maze* adalah sebuah *puzzle* dalam bentuk perancangan jalan yang kompleks dan memiliki banyak jalan buntu. Dengan begitu penulis memadukan cerita rakyat dengan permainan labirin agar budaya di Indonesia dapat terus dilestarikan.

II. LANDASAN TEORI

A. Labirin

Labirin adalah jaringan jalan rumit dan berliku-liku. Sejak zaman dahulu, labirin telah digunakan untuk berbagai kepentingan, mulai proteksi keamanan hingga hiburan. Pada umumnya, labirin dibuat untuk tujuan hiburan. Dalam kehidupannya labirin dapat ditemukan pada susunan jalan kecil atau mencaru jalan. Bila mengetahui metode untuk keluar dari labirin, ia dapat dengan mudah mengatasi kesulitan [8].

B. Cerita Rakyat Si Kabayan

Cerita rakyat adalah gambaran otentitas masyarakat yang mencerminkan perilaku dan budaya masyarakat setempat. Cerita rakyat yang merupakan bagian dari budaya Indonesia yang harus tetap dilestarikan, tentunya dengan penyesuaian dengan budaya terkini terutama dalam cara penyampaian agar bisa tetap diminati oleh anak-anak Indonesia sebagai sarana pembelajaran budaya dan nilai-nilai kearifan lokal. Cerita-cerita lucu mengenai Kabayan di masyarakat Sunda dituturkan turun temurun secara lisan sejak abad ke-19 sampai sekarang. Seluruh cerita Kabayan juga menggambarkan kehidupan sehari-hari masyarakat Sunda yang terus berkembang sesuai zaman. Cerita-cerita lucu kabayan dituliskan dalam 10 buku cerita dengan berbagai judul yang menarik. Berikut 10 buku cerita yang penulis ambil [2].

C. Si Kabayan Ngala Nangka

Abah memerintahkan si kabayan yang malas untuk pergi

ke kebun dan memetik buah nangka. Kabayan pun akhirnya pergi ke kebun dan memetik beberapa buah nangka. Namun Abah sangat heran karena sudah sore hari si kabayan belum juga pulang akhirnya abah pergi ke kebun untuk menyusul si kabayan. Abah hanya menemukan 2 buah karung saja, karung tersebut berisi buah nangka namun kabayan tidak ada disana. Akhirnya abah membawa pulang ke 2 karung tersebut, sipertengahan jalan abah tidak kuat lagi memanggul karung tersebut dan membantingkannya ke tanah. Abah kaget sekali ternyata yang di dalam karung itu si kabayan [6].

D. *Si Kabayan Ngala Tutut*

Karena miskin tidak punya uang untuk makan iteung menyuruh kabayan pergi ke sawah mencari tutut untuk dibuat masakan. Kabayan pun pergi kesawah untuk mencari tutut. Karena iteung merasa heran karena kabayan belum pulang juga maka dia menyusul ke sawah. Ternyata si kabayan malah tidur dipinggiran sawah, iteungpun kesal dan akhirnya mendorong kabayan ke sawah [5].

E. *Si Kabayan dan Si Gadis*

Pak lurah meminta tolong kepada kabayan untuk menjemput anaknya bernama Gadis di terminal. Ketika Kabayan menjemput Gadis diterminal ternyata Kang Ibing melihat mereka dan melaporkan kepada Iteung bahwa Kabayan selingkuh dengan gadis kota. Iteungpun sedih dan ia mencoba untuk pergi ke rumah orangtuanya namun hal itu dicegah oleh temannya Saribanon. Saribanonpun pergi mencari kabayan untuk memberi tahu hal tersebut. Sesampainya Kabayan dirumah dan menjelaskan kejadian yang sebenarnya [7].

F. *Si Kabayan Jadi Wartawan*

Di kampung Kabayan tinggal akan kedatangan sekumpulan pejabat negara. Pak Lurah mencoba untuk memberikan makanan yang enak-enak dan memberitahukan kepada warganya untuk membuat makanan yang enak untuk menjamu para pejabat tersebut. Mengingat si Kabayan memiliki peliharaan ikan gurame Ambu jadi ingin membuat pepes ikan gurame dengan menggunakan ikan si kabayan. Kabayan tidak terima ikannya disediakan makanan untuk pejabat. Iapun akan mengambil pepes gurame yang seharusnya miliknya. Untuk mengambilnya kabayan menyamar sebagai wartawan agar bisa masuk ke panggung tersebut [4].

G. *Si Kabayan Jadi Dukun*

Karena hidup kabayan yang tidak bekerja membuat keluarganya sangat menderita, iteung sebagai istrinya ingin membuat kabayan bekerja. Ide pun datang dipikiran iteung, iteung membuat sebuah pengumuman di rumahnya bahwa

kabayan adalah seorang dukun sakti. Ibu Hasanah mencoba pergi ke dukun sakti si kabayan untuk menolong anaknya yang kesurupan. Mengetahui bahwa anak perempuan (Desi) tersebut tidak kesurupan kabayan hanya menolong sakitnya Desi yang ternyata hanya rindu untuk bertemu dengan kekasihnya Agus. Mengetahui hal tersebut Ibu Hasanah merasa kesal dan melaporkan kabayan kepada polisi [1].

H. *Si Kabayan Manusia Lucu*

Di dalam sebuah kereta kabayan bertemu dengan seorang profesor. Profesor tersebut mengajaknya untuk bermain tebak-tebakan, peraturannya jika tidak bisa menjawab kabayan mesti membayar Rp 5.000, jika professor tidak bisa menjawabnya maka ia harus membayar Rp 50.000 kepada kabayan [2].

I. *Si Kabayan*

Ketika mengajak iteung untuk pergi nonton layar tancep di dalam perjalanannya menuju lapangan kabayan tak sengaja melihat abah sedang bermesraan dengan Bu Juju janda pemilik warung kopi. Ketika seusainya kabayan dan iteung menonton abah marah-marah kepada iteung agar menjauhi kabayan yang malas dan melarang ia menjadi menantunya. Mengetahui kejadian tadi kabayan berbisik kepada abah dan mengatakan akan memberitahukan kepada ambu bahwa abah tadi sedang bermesraan dengan bu juju. karena takut dimarahi ambu, abah akhirnya menyetujui kabayan menjadi menantunya [3]...

J. *Si Kabayan Model Rambut Ala Tuyul*

Suatu hari kabayan pergi ke tempat cukur yang berada di bawah pohon dekat kebunnya. Kabayanpun ingin memotong rambutnya menjadi pendek. Karena tukang cukurnya itu adalah mantan seorang dalang, setiap ada yang mencukur ditempatnya ia selalu ngedalang tentang Rama dan Sinta. Karena kabayan orangnya selalu tidur dalam setiap kegiatannya, iapun tidur ketika dipotong rambutnya. Karena terganggu dengan cerita si dalang kabayanpun selalu mengatakan "Pendekin". Tukang cukurnyapun terus memotong rambut kabayan sampai pendek hingga plontos. Ternyata maksud kabayan adalah pendekin ceritanya bukan rambutnya.[2].

K. *Si Kabayan dan Beberapa Dongeng Sunda : Si Kabayan Melamun*

Kabayan senang sekali melamun, suatu ketika ia sedang di duduk anteng di persawahan dan ia menemukan sebuah telur bebek. Dalam hayalannya jika ia menernakan telur bebek tersebut maka ia akan menukarkannya dengan domba serta domba tersebut di ternakkan lalu hasilnya di jual dan akan

membeli seekor kuda australia [2].

L. *Si Kabayan dan Beberapa Dongeng Sunda : Si Kabayan Mencuri Kelapa*

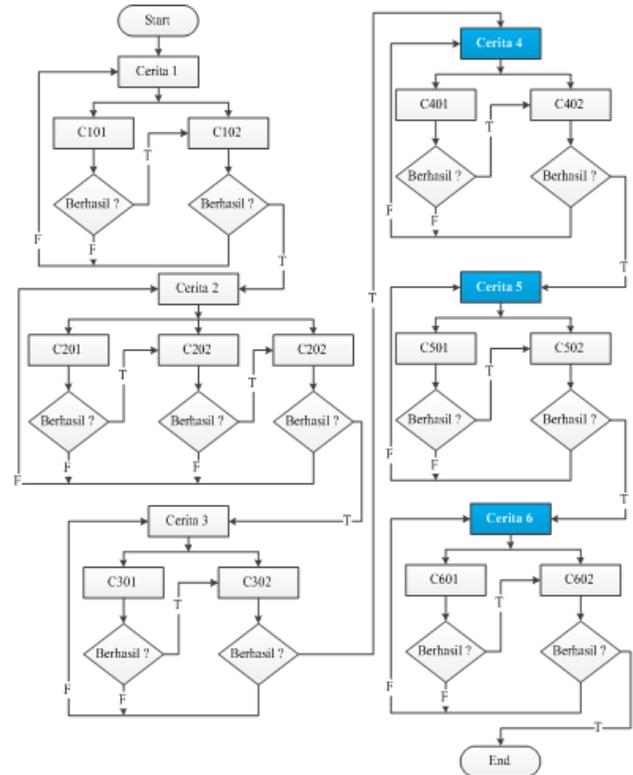
Keinginan Nyi Iteung menikmati kelapa muda, ia sedang mengidam. Keinginan itu menyebabkannya meminta tolong suaminya memetik kelapa muda. Karena dimintai tolong istrinya, Si Kabayan pun pergi ke kebun mertuanya untuk memetik kelapa muda. Namun dikebun abah tidak ada buah kelapa. Dan akhirnya ia melihat pohon kelapa di kebun Ua Haji. Kabayan langsung pergi ke kebun Ua Haji dan memanjat pohon kelapa tersebut. Karena ketahuan oleh sang pemilik Ua Haji pun bertanya kepada kabayan “sedang apa kau disana apakah kamu akan mencuri kelapa ?” Kabayan pun menjawab “saya sedang mencari pintu menuju langit Ua”[2].

III. PERANCANGAN SISTEM

Di dalam perancangan penulis membuat skenario cerita dan menggunakan UML (*Unified Modelling Language*) [10].

A. *Skenario Cerita*

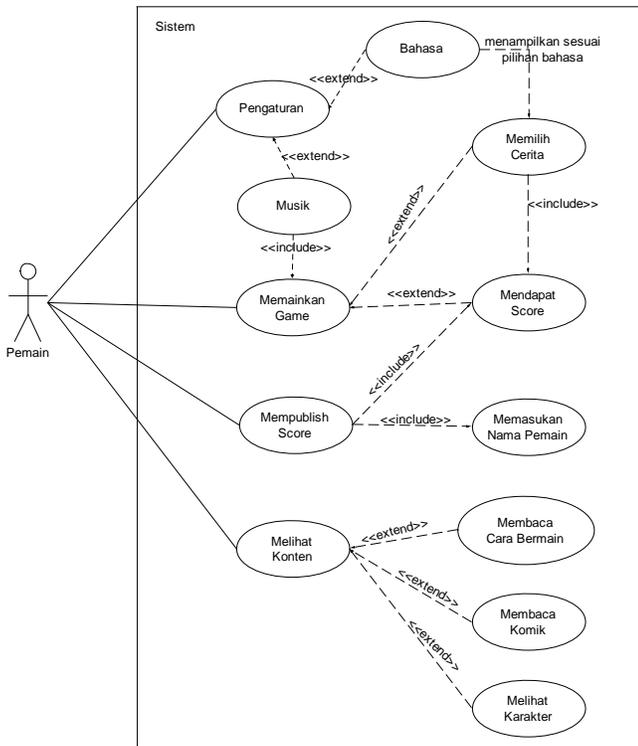
Aplikasi menggunakan tiga bahasa yaitu : Inggris, Indonesia dan Sunda. Dalam permainan ini memiliki sebuah tujuan yang dicapai. Jika berhasil makan mendapatkan sebuah nilai dan narasi utuh dari cerita yang dipilih. Gambar 1 menjelaskan alur cerita yang akan dipilih oleh user agar mendapatkan sebuah narasi yang utuh. Alur cerita atau skenario cerita dapat dilihat pada gambar 1 dibawah ini.



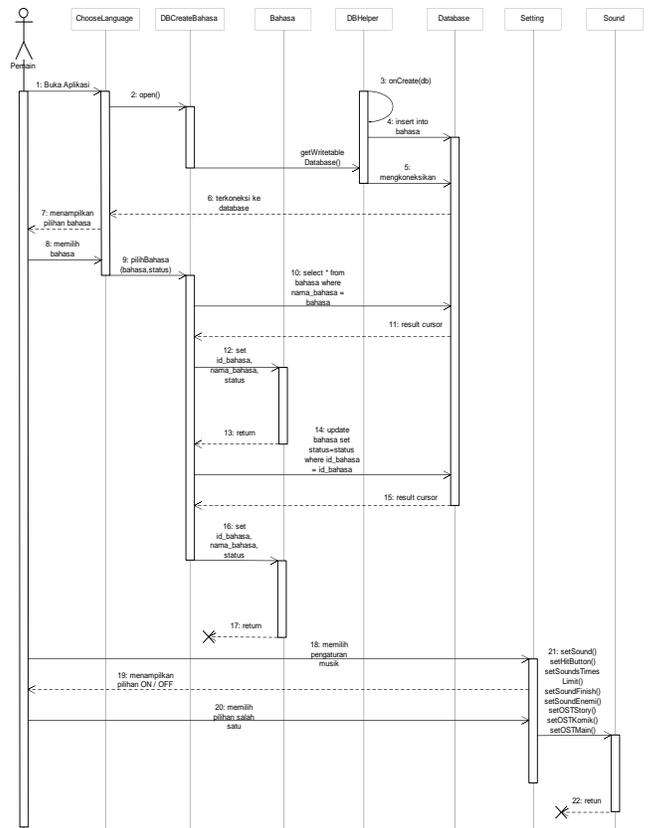
Gambar 1 Skenario Cerita

B. *Use Case Diagram*

Gambar 2 menjelaskan *game The Kabayan* dimana aktornya adalah seorang pemain. Pemain diharuskan untuk melakukan proses pengaturan yaitu, memilih bahasa apa yang akan digunakan. Pemain dapat mengatur musik pada *game* ini. Lalu pemain memainkan *game*, pertama pemain akan dihadapkan kepada fungsi memilih cerita, setelah memainkan sesuai dengan pilihan cerita pemain akan mendapat *score*. Untuk mempublish *score* pemain diharuskan memiliki *score* dan memasukkan nama pemain untuk disimpan *score*-nya. Pemain juga dapat melihat konten yang tersedia pada *game The Kabayan* ini seperti membaca panduan bermain, membaca komik dan melihat karakter.



Gambar 2 Use Case Diagram



Gambar 3 Sequence Diagram

C. Sequence Diagram

Gambar 3 menjelaskan proses memilih bahasa, dimana aktor pemain pertama kali membuka aplikasi *Game The Kabayan class* lalu yang dipanggil *class choose-language*. Pada *class* ini untuk memanggil koneksi ke *database* dengan menggunakan fungsi *getWritableDatabase-Database()* yang berada di *class DBHelper*, sebelum melakukan pengisian *value* ke tabel bahasa dengan menggunakan fungsi *onCreate(db)*. Setelah berhasil terkoneksi maka *class ChooseLanguage* akan menampilkan pilihan bahasa. Bahasa yang telah dipilih akan disimpan dan diolah pada fungsi *pilihBahasa()* yang berada pada *class DBCreateBahasa* dengan parameter nilai bahasa yang dipilih dan statusnya digunakan. Nilai parameter yang dikirim oleh *pilihBahasa()* akan dilakukan pengecekan *record* di *database* dengan mencari apakah bahasa yang dipilih tersedia di *database*. Jika hasil yang telah dicari itu ada di *database* maka semua nilai yang telah ditentukan itu akan dilakukan penyimpanan *value* di *class Bahasa* dan variabel yang harus di isi oleh *record* dari *database*. Setelah di inialisasi variabel pada *class Bahasa* maka dilakukan *update record* di *database* dengan ketentuan bahasa yang telah dipilih pada *field status* akan diisi dengan status digunakan. Sehingga di *database* akan menyimpan bahasa apa yang telah pemain pilih.

D. Implementasi

Untuk menjalankan aplikasi *Game The Kabayan* ini pertama pemain dapat memilih bahasa yang akan digunakan pada aplikasi pilihan bahasa dan tersedia 3 buah bahasa yaitu Bahasa Inggris, Bahasa Indonesia dan Bahasa Sunda (gambar 4). Pada *game* ini ketika pemain memilih salah satu bahasa yang telah di pilih maka keseluruhan penggunaan *game* ini akan menggunakan bahasa yang telah di pilih.



Gambar 4. Pilihan Bahasa

Setelah memilih bahasa, pemain akan dihadapkan pada halaman utama permainan untuk memilih menu apa yang akan digunakan (gambar 5). Menu *Tutorial* berisi tentang cara memainkan permainan ini, menu *Comic* digunakan untuk membaca kumpulan cerita yang telah berhasil dimainkan. Menu *Score* digunakan untuk melihat daftar *score* tertinggi yang telah pemain simpan. Menu *Setting* digunakan untuk mengatur bahasa yang telah dipilih sebelumnya dan mengatur musik dalam permainan ini

Sedangkan menu *Play* akan menunjukkan ke permainan utamanya. Pertama pemain akan dihadapkan pada pemilihan cerita yang terdiri dari 6 buah cerita. Satu cerita memiliki beberapa level, setelah memilih level berapa maka pemain akan mendapatkan sebuah petunjuk kemana tujuannya. Setelah pemain memahami misi dari permainan ini maka pemain akan langsung dihadapkan pada permainan labirin.



Gambar 5. Menu Utama

Gambar 6 menjelaskan dan menampilkan informasi tentang cara memainkan *Game The Kabayan*.



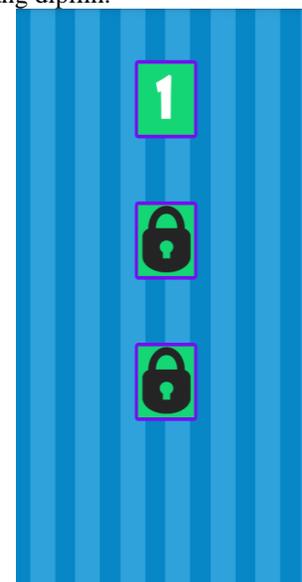
Gambar 6. Cara Bermain

Dalam aplikasi *Game The Kabayan* dibangun berdasarkan cerita fiksi yang berada di wilayah Jawa Barat, maka setiap satu buah cerita dibuat beberapa potongan cerita. Potongan cerita tersebut akan disesuaikan dengan konsep permainan labirin itu sendiri dan potongan cerita tersebut dijadikan sebuah tingkatan level dari 1 cerita. Gambar 7 menjelaskan tentang pemain dapat memilih cerita yang akan dimainkan.



Gambar 7. Pilih Cerita

Gambar 8 menjelaskan tentang pemain dapat memilih level berapa yang dipilih.



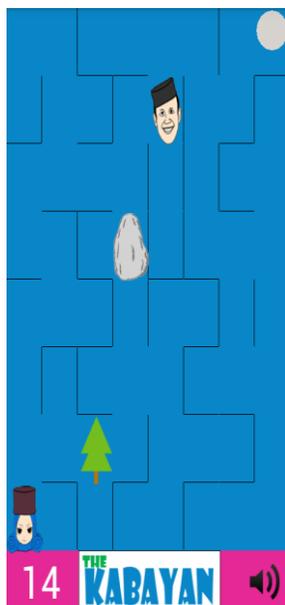
Gambar 8. Pilih Level

Berikutnya pada gambar 9 menjelaskan tentang proses pemain yang dihadapkan kepada sebuah potongan cerita dari cerita yang telah pemain pilih berbentuk sebuah komik, komik tersebut berisi tentang misi apa yang akan harus kerjakan.



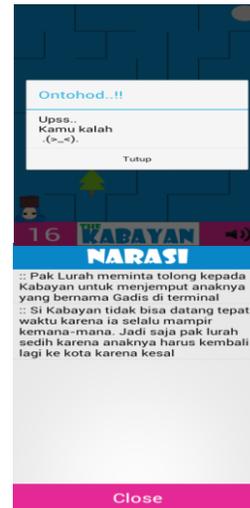
Gambar 9. Membaca Misi Permainan

Gambar 10 menjelaskan tentang pemain dapat bermain dalam bentuk labirin, setelah pemain membaca misi permainan yang ada pada gambar 9. Permainan labirin terdapat rintangan atau musuh yang berupa sebuah penghalang seperti pohon, batu, lubang dan lain sebagainya



Gambar 10. Bermain Labirin

Pada gambar 11 menjelaskan tentang apabila pemain gagal dalam menyelesaikan misinya, dan pemain mendapatkan informasi misi apa yang gagal dikerjakan.



IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan, maka penulis dapat menyimpulkan:

- 1) *Game* ini dapat memberikan informasi tentang tokoh daerah yaitu Kabayan dan memberikan hiburan dengan bermain labirin.
- 2) *Game* ini dari beberapa potongan cerita berdasarkan cerita fiksi dan disesuaikan dengan konsep permainan labirin yang mempunyai rintangan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ambri, Moch. (1986). Si Kabayan Jadi Dukun. Bandung: Rahmat Cijulang
- [2] Citra.(2000). Si Kabayan: Cerita dari Sunda. Jakarta: Elex Media Menchandinging.
- [3] Ekajati, Edy S. (1994). Kebudayaan Sunda: Suatu Perspektif Sejarah. Jakarta: Pustaka Jaya.
- [4] Ismail Yus R. (2004). Si Kabayan Menjadi Wartawan. Bandung: Pustaka Latifah.
- [5] Ismail Yus R. (2004). Si Kabayan Ngala Tutut. Bandung: Pustaka Latifah.
- [6] Ismail Yus R. (2004). Si Kabayan Ngala Buah Nangka. Bandung: Pustaka Latifah.
- [7] Iskandar, Edi D. (1989). Si Kabayan dan Gadis Kota. Naskah Skenario Film.
- [8] Rina Br Sirait. 2013. Perancangan Aplikasi Games Labirin Dengan Menggunakan Algoritma Backtracking. Jurnal Pelita Informatika Budi Darma, Vol : V, Nomor 2, Desember 2013.
- [9] Wijonarko Dwi, Fajar Wahyu Setyo Budi. Implementasi Framework Laravel Dalam Sistem. Jurnal Informatika dan Rekayasa Elektronik, [S.l.], v. 2, n. 2, p. 35 - 42, dec. 2019. DOI:https://doi.org/10.36595/jire.v2i2.116
- [10] Sri Mulyani. 2016. Metode Analisis dan Perancangan Sistem. Edisi 2. Abdi Sistematika, Band

Gambar 11. Tampilan ketika Pemain Gagal