

Game Android “The Game of Topeng Malangan” Sebagai Media Pengenalan Seni Rupa Topeng Malangan

Ali Akbar Montazeri^{*1}, Hardianto Wibowo², Lailatul Husniah³

^{1,2,3}Teknik Informatika/Universitas Muhammadiyah Malang

aliakbarm534@webmail.umm.ac.id^{*1}, ardi@umm.ac.id², husniah@umm.ac.id³

Abstrak

Seni rupa Topeng Malangan merupakan salah seni rupa topeng yang berasal dari Kota Malang. Pengaruh global semakin menenggelamkan kesenian tradisional seperti Topeng Malangan ini. Saat ini lebih banyak muncul pentas-pentas seni selain tari Topeng Malangan. Salah satu cara pemertahanan budaya topeng Malangan adalah dengan cara mewariskan karakter, tarian Topeng pada masyarakat sekitar, serta membuat sanggar seni. Menurut hasil survey yang telah peneliti lakukan, dari 34 responden terdapat 22 responden yang belum mengenal Topeng Malangan sehingga dapat disimpulkan bahwa di kota Malang masih banyak yang belum mengenal Topeng Malangan. Dalam penelitian ini dilakukan pengembangan game berbasis android yang mengangkat unsur seni rupa Topeng Malangan. Topeng yang dikenalkan berupa 4 macam jenis berdasarkan klasifikasi topeng, yaitu: 1) Peran protagonis, 2) Peran antagonis, 3) Peran pembantu, dan 4) Peran binatang. Genre pada permainan ini adalah RPG dan terdiri dari 4 stage yang memiliki tingkat kesulitan berbeda. Pengujian dilakukan dengan menggunakan metode Playtesting dengan mencari player untuk memainkan game tersebut serta mempersilahkan pemain untuk mengisi kuesioner dengan kriteria pertanyaan Gameflow Test setelah bermain. Hasil yang didapatkan yaitu pemain setuju bahwa seni rupa Topeng Malangan bisa dikenalkan melalui game. Namun pemain masih mengalami masalah dalam mengingat nama topeng terutama pada tahap stage yang sudah mulai sulit seperti stage 3 dan stage 4.

Kata Kunci: Topeng Malangan, RPG, Game Android, Unity

Abstract

Fine art Malangan Mask is one of the mask's fine art that comes from Malang City. Global influence makes traditional art like Mask Malangan become unpopular. Currently more arts appear other than dance Mask Malangan. One way of preserving Mask Malangan culture is by inheriting characters, Mask dances to the surrounding community, and creating art galleries. According to the results of the survey that researchers have done, from 34 respondents there are 22 respondents who have not known Mask Malangan so it can be concluded that in the city of Malang are still many who do not know Mask Malangan. In this research is done based on the development of android game that takes the element of the art of Mask Malangan. The masks are introduced in the form of 4 types based on mask classification, namely: 1) The role of protagonist, 2) The role of antagonist, 3) Assist role, and 4) The role of animals. The game genre is RPG and consists of 4 stages that have different difficulty levels. Testing is done by using Playtesting method by finding player to play the game and invite players to fill questioner based on Gameflow Test criteria after it. The results obtained that the player agrees that the art of Mask Malangan can be introduced through the game. However, players are still having problems remembering mask names especially in the stage stages that have started difficult like stage 3 and stage 4.

Keywords: Mask Malang, RPG, Android Game, Unity

1. Pendahuluan

Game merupakan kata dalam bahasa inggris yang berarti permainan. Permainan adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan kalah, biasanya dalam konteks yang tidak serius atau dengan tujuan untuk refreshing. Game juga bersifat adiktif atau dapat menimbulkan ketergantungan bagi permakainya. Game juga akan sangat berguna jika dimanfaatkan secara positif. Salah satunya adalah game yang menggabungkan pembelajaran (*education*) dengan hiburan (*entertainment*) [1].

Schell menyebutkan bahwa kebanyakan orang biasanya suka memecahkan masalah atau menghadapi tantangan. *Game* pasti menyediakan masalah dan tantangan untuk dihadapi oleh pengguna, jika *game* tidak menyediakan tantangan maka *game* tersebut akan kurang menyenangkan untuk dimainkan. *Game* juga menyediakan goals (tujuan) untuk pengguna, sehingga pengguna mempunyai tujuan dalam memainkan *game* tersebut, jika *game* tidak mempunyai *goals* mungkin pengguna akan menemukan bahwa *game* tersebut membosankan [2].

Dari tahun ke tahun genre *game* menjadi semakin banyak seiring dengan semakin kreatifnya developer di dalam industri *game*. Dan dari setiap genre memunculkan sub-genre seperti misalnya genre *adventure* memiliki sub-genre *mystery-adventure*. Dalam industri *game*, genre merupakan salah satu hal penting yang harus diperhatikan. Pentingnya genre *game* yang ditujukan untuk player mempengaruhi ketertarikan player terhadap produser sehingga juga mempengaruhi industrinya. Dalam konteks ini memahami player mengapa mereka beralih ke berbagai jenis *game* lain tidak bisa dipisahkan dari penyelidikan genre *game*. Jadi, genre seharusnya berperan sebagai jembatan antara produser dan player [3].

Ketika mendengar kata *game* RPG atau Role Playing Game, kebanyakan player beranggapan bahwa *game* dengan genre ini seperti *game* Final Fantasy dimana *game* tersebut memiliki beberapa elemen seperti misalnya *exp*, *level*, dan *NPC* (Non Player Character). Tetapi menurut Arjoranta (2011) RPG merupakan fenomena yang berbeda mulai dari *game* digital hingga *game* live action atau *game* yang berada di dunia nyata. Menemukan definisi yang sesuai dengan Role Playing Game itu sulit, tetapi banyak usaha yang sudah dilakukan. Semua definisinya menekankan beberapa aspek dari *game* bermain peran seperti *rule*, peran player, atau ceritanya. Banyak definisi yang tidak mendeskripsikan role playing *game* secara mendetail, tetapi aktivitasnya berkaitan dengan role playing. Tidak ada definisi tetap mengenai role playing *game*, yang ada hanyalah definisi yang cocok atau tidak berdasarkan sejarah tentang pemahaman role playing *game* [4].

Aplikasi Unity3D adalah *game engine* yang merupakan sebuah software pengolah grafik, suara, input, dan lain-lain yang ditujukan untuk membuat *game*, meskipun tidak selamanya harus untuk *game*. Kelebihan dari *game engine* ini adalah bisa membuat *game* berbasis 3D maupun 2D, dan mudah digunakan dibandingkan dengan menggunakan IDE atau *framework*. Unity merupakan *game engine* yang ber-multiplatform. Unity mampu di publish menjadi standalone, berbasis web, android, IOS, XBox, PSVita, dan PS4. Dengan Unity3D kita dapat membuat *game* 3D, FPS, dan 2D bahkan *game* online [5][6].

Sesuai dengan bentuknya, Tari Topeng atau Wayang Topeng, menggunakan topeng sebagai salah satu properti dalam pertunjukannya. Namun penggunaan topeng Malang saat ini bukan hanya sebagai properti dalam pertunjukan dramatari Wayang Topeng, namun juga memiliki fungsi-fungsi yang lain. Hal ini menunjukkan bahwa Topeng Malang dapat berdiri sebagai karya seni rupa yang mandiri, terlepas dari fungsinya sebagai properti dramatari, meskipun dalam pemaknaan simbol-simbol di dalamnya tidak lepas dari kisah roman Panji. Sebagai karya seni rupa yang berdiri sendiri, tentunya ia memiliki nilai estetik. Nilai adalah ukuran derajat tinggi-rendah atau kadar yang dapat diperhatikan, diteliti atau dihayati dalam berbagai obyek yang bersifat fisik (kongkret) maupun abstrak. Immanuel Kant (dalam Kartika, 2004:22-23) membagi dua macam nilai estetik, 1) Nilai estetik atau nilai murni, dan 2) Nilai ekstra estetik atau nilai tambahan. Nilai estetik murni, disebut juga sebagai nilai intra-estetik, atau estetik intrinsik, adalah keindahan murni atau nilai estetik yang terdapat pada garis, bentuk, warna, dalam obyek seni rupa. Nilai ekstra estetis, disebut juga sebagai estetik ekstrinsik adalah nilai tambahan setelah nilai murni, dapat berupa bentuk-bentuk manusia, hewan, tumbuhan, makna filsafati pada simbol-simbol seni (nilai makna), dan lain sebagainya [7].

Pengaruh global semakin menenggelamkan kesenian tradisional seperti Topeng Malangan ini. Pementasan wayang topeng yang memakan waktu kurang lebih satu malam itu sudah dianggap tidak praktis lagi untuk dipentaskan saat hajatan. Saat ini lebih banyak muncul pentas-pentas seni selain tari Topeng Malangan. Salah satu cara pemertahanan budaya topeng Malangan adalah dengan cara mewariskan karakter, tarian Topeng pada masyarakat sekitar, serta membuat sanggar seni [8].

Menurut hasil survey yang telah peneliti lakukan, dari 34 responden terdapat 22 responden yang belum mengenal Topeng Malangan. Dari hasil survey ini dapat disimpulkan bahwa di kota Malang masih banyak yang belum mengenal Topeng Malangan.

Dengan menggunakan *game engine* Unity, peneliti berniat untuk membuat *game* berbasis android dan memasukkan informasi tentang seni rupa topeng ke dalam *game* tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah *game* yang tidak hanya memberikan kesenangan terhadap player tetapi juga dapat mengenalkan budaya Topeng Malangan dari segi seni rupa topeng beserta namanya.

2. Metode Penelitian

2.1 Metode Pengumpulan Data

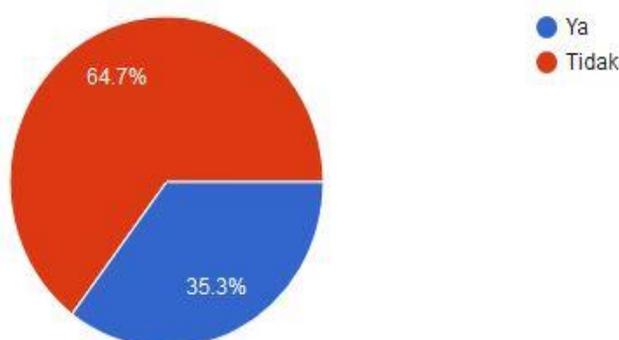
2.1.1 Metode Observasi

Dilakukan dengan mendatangi secara langsung sanggar Asmara Bangun yang berada di Dusun Kedung Monggo, Kecamatan Pakisaji dan melakukan observasi dengan mengamati aneka ragam topeng.

2.1.2 Metode Survey

Dilakukan dengan membuat beberapa pertanyaan survey yang bertujuan untuk mengetahui perbandingan antara orang yang mengenal Topeng Malangan dengan yang tidak dan menyebarkan pertanyaan tersebut.

Apakah anda mengenal budaya topeng malangan ? (34 responses)



Gambar 1. Hasil Survey

Dari Gambar 1 diatas, survey yang dilakukan ke 34 responden menyatakan bahwa ada 64.7% yang yang tidak mengenal budaya Topeng Malangan.

2.2 Analisa Data

2.2.1 Analisa Kebutuhan Input

Input yang dibutuhkan untuk pergerakan player agar bisa menghindari serangan musuh dan mengambil item dan input untuk menyerang musuh.

2.2.2 Analisa Kebutuhan Output

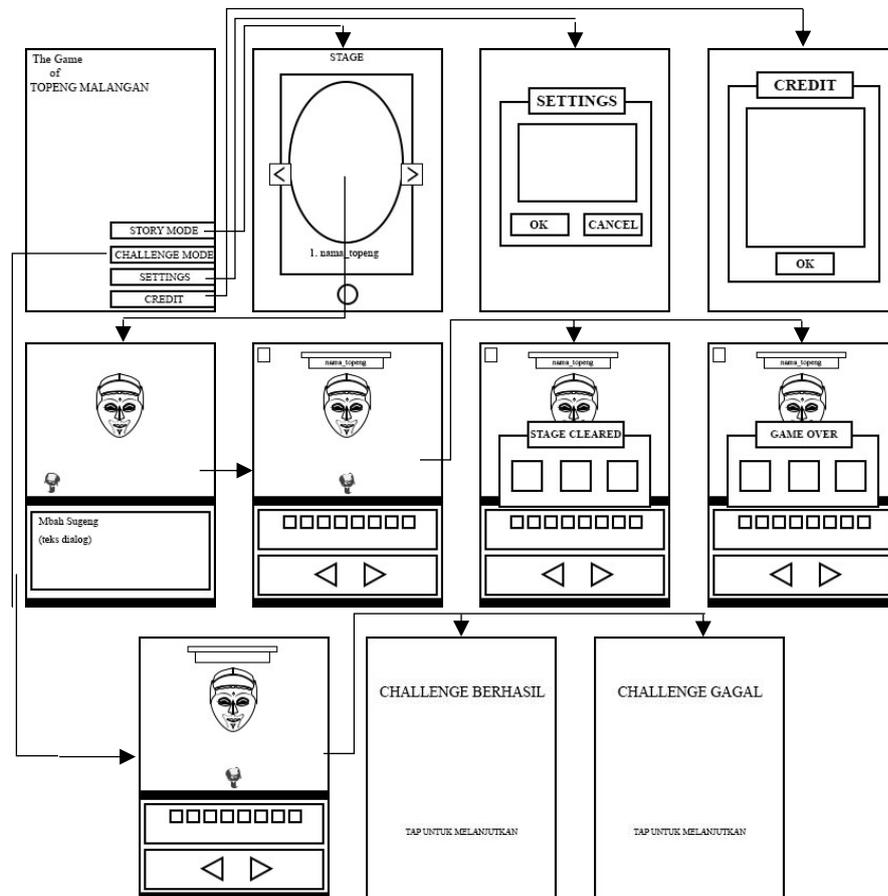
Keluaran yang dihasilkan dari proses analisa yaitu pergerakan dari player dan serangan dari player.

2.2.3 Analisa Kebutuhan Tingkat Kesulitan

Pada *stage* awal serangan musuh dibuat mudah. Tingkat kesulitan semakin bertambah seiring dengan terbukanya *stage* selanjutnya.

Pada Gambar 2 dijelaskan bahwa setelah memilih menu Story Mode maka pemain akan diarahkan ke pemilihan *stage*. Pemilihan *stage* sendiri akan mengarah ke *stage* permainan sesuai dengan apa yang dipilih pemain. Di setiap *stage* sebelum bermain ditampilkan story berupa percakapan antar karakter pemain dengan karakter musuh. Sedangkan jika pemain memilih menu Challenge Mode pemain akan langsung diarahkan menuju ke permainannya langsung. Bedanya di Challenge Mode ini nama musuh tidak ditampilkan sehingga pemain harus ingat nama-nama musuh di setiap *stage*.

2.3 Perancangan



Gambar 2. Rancangan Alur Sistem

2.4 Game Skenario

2.4.1 Stage 1

Stage 1 merupakan *stage* awal dalam permainan ini. Pada story mode sebelum permainan dimulai akan ditampilkan cerita *intro* dan tutorial mengenai *player controller*. Di *stage* ini juga ditampilkan tutorial singkat untuk memenangkan *stage* yang sedang dimainkan. Stage 1 merupakan *stage* yang mudah bagi pemain. Musuh yang dihadapi pada *stage* 1 adalah Prasonto dengan latar gambarnya yaitu stasiun Kota Malang.

2.4.2 Stage 2

Stage 2 memiliki tingkat kesulitan setingkat diatas *stage* sebelumnya. Jumlah peluru pada serangan musuh semakin banyak dengan pola tembakan yang semakin rumit. Pada *stage* ini musuh yang dihadapi pemain adalah Panji Asmoro Bangun. Latar gambar pada *stage* ini adalah Stadion Gajayana Malang.

2.4.3 Stage 3

Tingkat kesulitan pada *stage* 3 sudah mulai sulit dibandingkan dengan dua *stage* sebelumnya. Selain jumlah peluru yang ditembakkan dan pola serangan yang semakin rumit, musuh pada *stage* ini memiliki satu serangan spesial. Musuh tersebut menuju tepat ke atas pemain dan menjatuhkan badannya ke tanah. Nama musuh pada *stage* ini adalah Lembu Gumarang. Dan latar gambar pada *stage* ini adalah museum brawijaya.

2.4.4 Stage 4

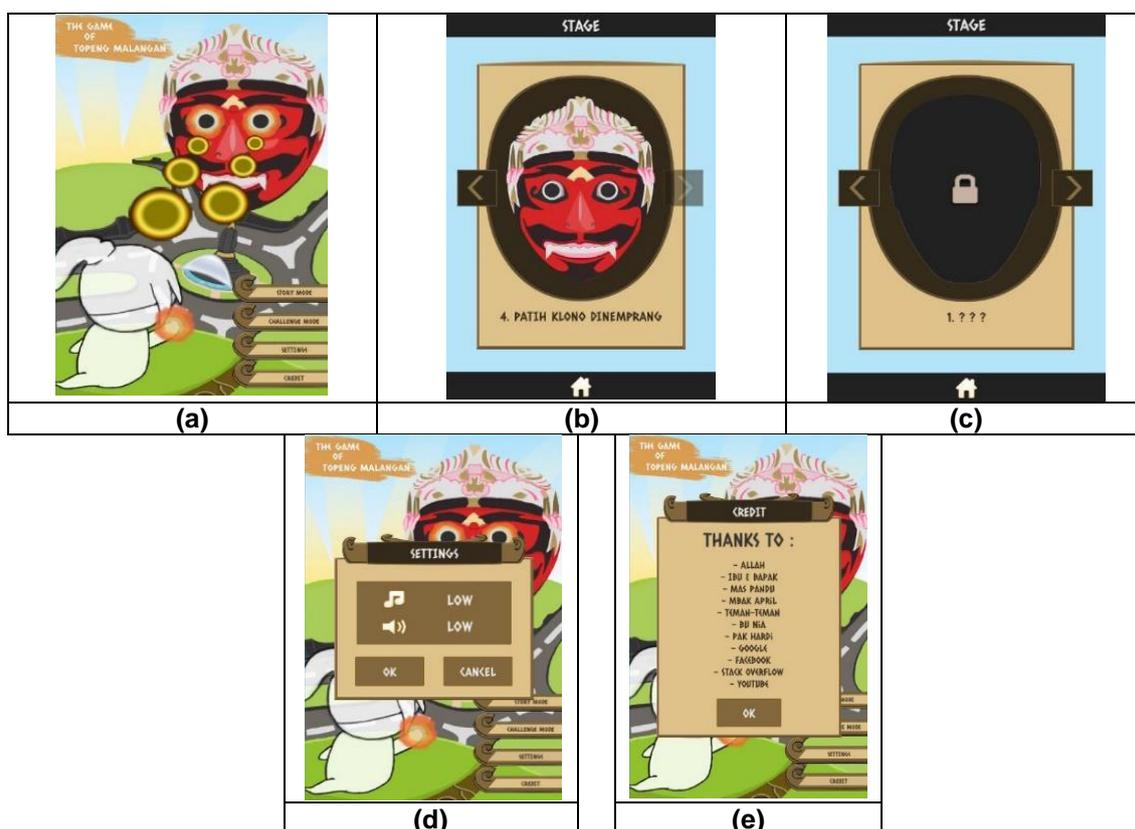
Stage 4 memiliki tingkat kesulitan yang jauh lebih sulit dibandingkan *stage* 4. Musuh di *stage* 4 memiliki dua serangan spesial, yaitu serangan spesial yang dimiliki musuh pada *stage* 3

serta serangan spesial yang menembakkan dua laser yang masing-masing bergerak ke kiri dan ke kanan. Musuh menuju ke tengah dahulu sebelum menembakkan dua laser dari kedua matanya sehingga hanya menyisakan sedikit ruangan bagi pemain untuk menghindari laser tersebut. Nama musuh pada *stage* ini adalah Patih Klono Dinemprang. Latar gambar yang digunakan pada *stage* ini adalah Coban.

3. Hasil Penelitian dan Pembahasan

3.1 Antarmuka

3.1.1 Menu Utama



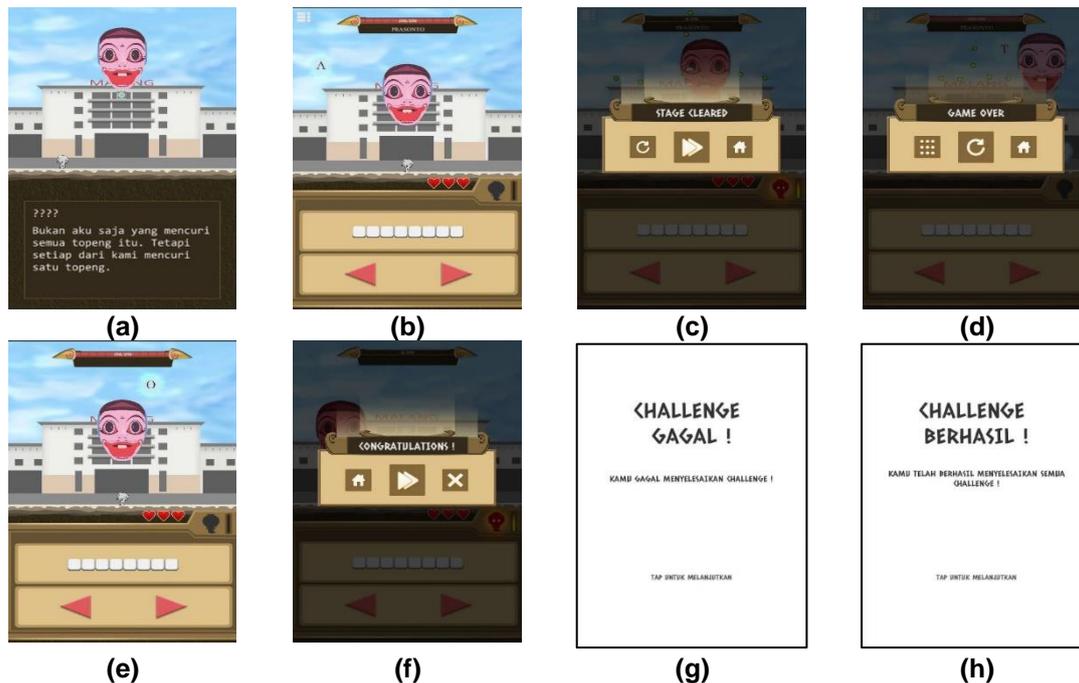
Gambar 4. (a) Menu Utama, (b) Menu Pemilihan Stage, (c) Stage Terkunci, (d) Pengaturan, (e) Credit

Menu disediakan tombol pilihan berupa Story Mode, Challenge Mode, Pengaturan, dan Credit. Antarmuka menu utama ditunjukkan seperti pada Gambar 4(a). Pada menu utama ada dua macam tombol untuk memulai permainan yaitu tombol Story Mode dan tombol Challenge Mode. Jika pemain menekan tombol Story Mode, maka pemain akan diarahkan ke *scene* pemilihan *stage* seperti pada Gambar 4(b). Pada Gambar 4(c) *stage* selanjutnya terkunci jika belum menyelesaikan *stage* yang sebelumnya. Jika pemain memilih tombol Challenge Mode, maka pemain akan langsung diarahkan menuju ke *scene* permainan Challenge Mode tanpa ditampilkan *story per stage*.

Pada Gambar 4(d) merupakan tampilan menu pengaturan ketika pemain menekan tombol Settings. Di pengaturan ini terdapat dua macam pengaturan, diantaranya yaitu pengaturan SFX dan pengaturan BGM. Apabila pemain menekan tombol SFX maka suara efek pada permainan volumenya akan berubah menjadi ke tingkatan rendah, normal, tinggi atau tidak bersuara. Tombol tersebut juga memiliki tombol yang sama pada tombol BGM, yaitu mengubah tingkat volume menjadi tingkatan rendah, normal, tinggi atau tidak bersuara.

Pada Gambar 4(e) merupakan tampilan *credit* ketika pemain menekan tombol *credit*. Di bagian ini peneliti mengungkapkan rasa terima kasihnya kepada pihak atau media yang ikut membantu peneliti dalam menyelesaikan tugas akhir ini dengan cara mencantumkan nama yang bersangkutan.

3.1.2 Permainan



Gambar 5. (a) Cerita Pada Story Mode, (b) Antarmuka Story Mode, (c) Tampilan Menang Story Mode, (d) Tampilan Kalah Story Mode, (e) Antarmuka Challenge Mode, (f) Tampilan Menang Challenge Mode, (g) Tampilan Gagal Menyelesaikan Challenge Mode, (h) Tampilan Berhasil Menyelesaikan Challenge Mode

Di setiap *stage* pada Story Mode sebelum memulai *game* terdapat cerita berupa percakapan antara karakter pemain dengan karakter musuh seperti pada Gambar 5(a). Pada Story Mode nama musuh ditampilkan untuk memudahkan pemain dalam menyusun huruf yang bisa dilihat seperti pada Gambar 5(b). Pada Gambar 5(c) merupakan tampilan ketika pemain berhasil memenangkan suatu *stage* pada Story Mode. Di menu tersebut terdapat tiga tombol, yaitu: 1) Tombol Stage Selection berfungsi untuk mengarahkan pemain menuju tampilan pemilihan *stage*, 2) Tombol Restart berfungsi untuk mengulang *stage* yang saat ini dimainkan pemain, dan 3) Tombol Main Menu berfungsi untuk mengarahkan pemain menuju menu awal. Pada Gambar 5(d) merupakan tampilan ketika pemain gagal memenangkan suatu *stage* pada Story Mode. Di menu tersebut terdapat tiga tombol, yaitu: 1) Tombol Restart berfungsi untuk mengulang *stage* yang saat ini dimainkan pemain, 2) Tombol Continue berfungsi untuk mengarahkan pemain menuju tampilan pemilihan *stage*, dan 3) Tombol Main Menu berfungsi untuk mengarahkan pemain menuju menu awal.

Pada Gambar 5(e) di Challenge Mode tidak ditampilkan nama musuh untuk menantang pemain dalam mengingat topeng tersebut supaya bisa mengalahkannya. Setiap kali pemain berhasil menyelesaikan *stage*, maka akan muncul tampilan berhasil menyelesaikan *stage* seperti pada Gambar 5(f). Pemain diberi pilihan untuk melanjutkan tantangan selanjutnya, kembali ke menu awal, atau keluar dari permainan. Pemain yang gagal dalam menyelesaikan Challenge Mode akan ditampilkan tampilan gagal Challenge Mode seperti pada Gambar 5(g). Sedangkan jika pemain berhasil menyelesaikan Challenge Mode, maka akan ditampilkan tampilan berhasil Challenge Mode seperti pada Gambar 5(h).

3.2 Hasil Pengujian *Playtesting Evaluation* dan *Gameflow Test*

Pengujian *Playtesting Evaluation* [9] dilakukan dengan cara memperkenalkan *game* yang telah dibuat kepada responden, kemudian membiarkan responden memainkan *game* selama 5-10 menit dan setelah itu diberikan pertanyaan kepada responden tentang pengalamannya setelah bermain *game*. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk mendapatkan feedback atau umpan balik tentang *game*, jadi pengujian hanya melakukan tes apakah *game* telah berjalan dengan

baik, bukan melakukan tes terhadap *skill* / kemampuan responden terhadap *game*. Selanjutnya akan diberikan kriteria pertanyaan menggunakan *Gameflow Test* [10].

Pengujian melibatkan 30 orang responden dengan memainkan permainan "The Game of Topeng Malangan", setiap responden diberikan beberapa pertanyaan dalam kuisioner yang berhubungan dengan *game*. Hasil evaluasi permainan "The Game of Topeng Malangan" dapat dilihat pada Tabel 1, Tabel 2, Tabel 3, Tabel 4, Tabel 5, Tabel 6, dan Tabel 7.

3.2.1 Konsentrasi

Tabel 1. Hasil Pengujian Aspek Konsentrasi Permainan

No	Kriteria	0	1	2	3	4	5
1	Game memberikan banyak dorongan untuk memainkan Game dari berbagai aspek	0	0	3	13	14	0
2	Game memberikan suatu dorongan yang bernilai untuk dimainkan	0	0	1	14	14	1
3	Game cepat menarik perhatian pemain dan mempertahankan fokus mereka sepanjang permainan	0	0	1	2	20	7
4	Game tidak membebani pemain dengan tugas-tugas tambahan yang tidak penting	0	1	1	8	12	8
5	Game tidak memberikan tugas-tugas yang membuat perhatian pemain dalam bermain terpecah	0	0	2	7	18	3

0=tidak ada sama sekali, 1=tidak semua ada, 2=dibawah rata-rata, 3=rata-rata, 4=bagus, 5=bagus sekali

Maka hasil yang didapat dari pengujian pada aspek konsentrasi adalah:

1. Game memberikan banyak dorongan untuk memainkan Game dari berbagai aspek = **3.37**
2. Game memberikan suatu dorongan yang bernilai untuk dimainkan = **3.5**
3. Game cepat menarik perhatian pemain dan mempertahankan fokus mereka sepanjang permainan = **4.1**
4. Game tidak membebani pemain dengan tugas-tugas tambahan yang tidak penting = **3.83**
5. Game tidak memberikan tugas-tugas yang membuat perhatian pemain dalam bermain terpecah = **3.73**

Hasil pengujian dari aspek Konsentrasi Secara keseluruhan = **3.37 / Rata-rata**

3.2.2 Tantangan

Tabel 2. Hasil Pengujian Aspek Tantangan Permainan

No	Kriteria	0	1	2	3	4	5
1	Tantangan dalam Game sesuai dengan tingkat keterampilan/skill pemain	0	0	2	11	14	3
2	Game menyediakan berbagai tingkat tantangan bagi pemain yang berbeda-beda	0	0	1	1	17	11
3	Tingkat tantangan untuk pemain meningkat dalam setiap level dan meningkatkan tingkat keterampilan/skill mereka	0	1	0	3	16	10
4	Game menyediakan tantangan baru pada waktu yang tepat	0	1	2	12	15	0

0=tidak ada sama sekali, 1=tidak semua ada, 2=dibawah rata-rata, 3=rata-rata, 4=bagus, 5=bagus sekali

Maka hasil yang didapat dari pengujian pada aspek tantangan adalah:

1. Tantangan dalam *Game* sesuai dengan tingkat keterampilan/*skill* pemain = **3.6**
2. *Game* menyediakan berbagai tingkat tantangan bagi pemain yang berbeda-beda = **4.27**
3. Tingkat tantangan untuk pemain meningkat dalam setiap level dan meningkatkan tingkat keterampilan/*skill* mereka = **4.13**
4. *Game* menyediakan tantangan baru pada waktu yang tepat = **3.37**

Hasil pengujian dari aspek Tantangan Secara keseluruhan = 3.84 / Rata-rata

3.2.3 Keterampilan/*skill* Pemain

Tabel 3. Hasil Pengujian Aspek Keterampilan/Skill Permainan

No	Kriteria	0	1	2	3	4	5
1	Pemain bisa mulai bermain <i>game</i> tanpa membaca petunjuk manual	2	2	7	13	5	1
2	Mempelajari <i>Game</i> tidak membosankan, tetapi menjadi bagian yang menyenangkan	0	0	3	8	16	3
3	<i>Game</i> mencakup bantuan online, sehingga pemain tidak perlu keluar dari <i>game</i>	5	1	6	13	4	1
4	Pemain diajarkan untuk bermain <i>game</i> melalui tutorial atau tingkat awal yang merasa seperti bermain <i>game</i>	0	0	2	7	13	8
5	<i>Game</i> meningkatkan keterampilan/ <i>skill</i>	0	1	0	9	14	6
6	Pemain dihargai untuk usaha dan perkembangan keterampilan/ <i>skill</i> mereka	0	0	3	7	17	3
7	Antarmuka dan mekanik pada <i>Game</i> mudah dipelajari dan digunakan	0	0	1	7	14	8

0=tidak ada sama sekali, 1=tidak semua ada, 2=dibawah rata-rata, 3=rata-rata, 4=bagus, 5=bagus sekali

Maka hasil yang didapat dari pengujian pada aspek keterampilan/*skill* adalah:

1. Pemain bisa mulai bermain *game* tanpa membaca petunjuk manual = **2.67**
2. Mempelajari *Game* tidak membosankan, tetapi menjadi bagian yang menyenangkan = **3.63**
3. *Game* mencakup bantuan online, sehingga pemain tidak perlu keluar dari *game* = **2.43**
4. Pemain diajarkan untuk bermain *game* melalui tutorial atau tingkat awal yang merasa seperti bermain *game* = **3.9**
5. *Game* meningkatkan keterampilan/*skill* = **3.8**
6. Pemain dihargai untuk usaha dan perkembangan keterampilan/*skill* mereka = **3.67**
7. Antarmuka dan mekanik pada *Game* mudah dipelajari dan digunakan = **3.93**

Hasil pengujian dari aspek Keterampilan/*skill* Pemain Secara keseluruhan = 3.43 / Rata-rata

3.2.4 Kontrol

Hasil yang didapat dari pengujian pada aspek kontrol adalah:

1. Pemain merasakan melakukan control atas karakter/unit mereka (gerakan dan interaksi pada *Game*) = **3.4**
2. Pemain merasakan melakukan control atas antarmuka *Game* dan perangkat input = **3.83**
3. Pemain merasakan melakukan control atas *shell*/atau kerangka *Game* (mulai, berhenti, pause, dll) = **3.63**
4. *Game* mendukung pemain dengan suatu pemulihan apabila membuat kesalahan = **3.4**
5. Pemain merasakan melakukan kontrol dan dampaknya ke dunia *game* (seperti tindakan kepedulian mereka dan memberikan bentuk tertentu pada dunia *Game*) = **3.47**

6. Pemain merasakan melakukan control atas tindakan yang mereka ambil dan strategi yang mereka gunakan. Pemain bebas untuk bermain *Game* dengan cara yang mereka inginkan = **3.63**

Hasil pengujian dari aspek Kontrol Secara keseluruhan = **3.56 / Rata-rata**

Tabel 4. Hasil Pengujian Aspek Kontrol Permainan

No	Kriteria	0	1	2	3	4	5
1	Pemain merasakan melakukan control atas karakter/unit mereka (gerekkan dan interaksi pada <i>Game</i>)	0	0	2	8	18	2
2	Pemain merasakan melakukan control atas antarmuka <i>Game</i> dan perangkatat input	0	0	0	8	19	3
3	Pemain merasakan melakukan control atas <i>shell</i> /atau kerangka <i>Game</i> (mulai, berhenti, pause, dll)	0	0	0	14	13	3
4	<i>Game</i> mendukung pemain dengan suatu pemulihan apabila membuat kesalahan	0	0	4	12	12	2
5	Pemain merasakan melakukan kotnrol dan dampaknya ke dunia <i>game</i> (seperti tindakan kepedulian mereka dan memberikan bentuk tertentu pada dunia <i>Game</i>)	0	0	1	18	7	4
6	Pemain merasakan melakukan control atas tindakan yang mereka ambil dan strategi yang mereka gunakan. Pemain bebas untuk bermain <i>Game</i> dengan cara yang mereka inginkan	0	1	0	13	11	5

0=tidak ada sama sekali, 1=tidak semua ada, 2=dibawah rata-rata, 3=rata-rata, 4=bagus, 5=bagus sekali

3.2.5 Penyelesaian Goal/Tujuan

Tabel 5. Hasil Pengujian Aspek Penyelesaian Goal/Tujuan Permainan

No	Kriteria	0	1	2	3	4	5
1	Tujuan utama jelas dan disajikan di awal	0	0	0	4	12	14
2	Tujuan menengah/ <i>secondary</i> harus jelas dan disajikan pada waktu yang tepat	0	1	0	13	13	3

0=tidak ada sama sekali, 1=tidak semua ada, 2=dibawah rata-rata, 3=rata-rata, 4=bagus, 5=bagus sekali

Maka hasil yang didapat dari pengujian pada aspek penyelesaian *goal*/tujuan adalah:

1. Tujuan utama jelas dan disajikan di awal = **4.3**
2. Tujuan menengah/*secondary* harus jelas dan disajikan pada waktu yang tepat = **3.57**

Hasil pengujian dari aspek *Goal*/Tujuan Secara keseluruhan = **3.94 / Rata-rata**

3.2.6 Umpan Balik

Maka hasil yang didapat dari pengujian pada aspek umpan balik adalah:

1. Pemain menerima umpan balik pada setiap kemajuan/progress mereka dalam menyelesaikan tujuan utama mereka = **3.76**
2. Pemain menerima umpan balik langsung pada tindakan mereka = **3.7**
3. Pemain selalu tahu status atau score/nilai mereka = **3.73**

Hasil pengujian dari aspek Umpan Balik Secara keseluruhan = **3.73 / Rata-rata**

Tabel 6. Hasil Pengujian Aspek Penyelesaian Umpan Balik Permainan

No	Kriteria	0	1	2	3	4	5
1	Pemain menerima umpan balik pada setiap kemajuan/progress mereka dalam menyelesaikan tujuan utama mereka	0	1	0	7	19	3
2	Pemain menerima umpan balik langsung pada tindakan mereka	0	1	1	11	10	7
3	Pemain selalu tahu status atau score/nilai mereka	0	3	1	6	11	9

0=tidak ada sama sekali, 1=tidak semua ada, 2=dibawah rata-rata, 3=rata-rata, 4=bagus, 5=bagus sekali

3.2.7 Mendalami Game

Tabel 7. Hasil Pengujian Aspek Immersion/Mendalami Permainan

No	Kriteria	0	1	2	3	4	5
1	Pemain menjadi kurang menyadari lingkungan sekitar mereka ketika memainkan Game	0	2	7	12	5	4
2	Pemain merasa mengurangi kekhawatiran tentang kehidupan sehari-hari mereka	0	1	8	12	7	2
3	Pemain mengalami rasa perubahan waktu	1	0	7	14	6	2
4	Pemain merasa terlibat secara emosional dalam permainan	1	0	1	6	12	10
5	Pemain merasa terlibat dalam permainan	0	1	2	7	13	7

0=tidak ada sama sekali, 1=tidak semua ada, 2=dibawah rata-rata, 3=rata-rata, 4=bagus, 5=bagus sekali

Maka hasil yang didapat dari pengujian pada aspek immersion/mendalami game adalah:

1. Pemain menjadi kurang menyadari lingkungan sekitar mereka ketika memainkan Game = **3.06**
2. Pemain merasa mengurangi kekhawatiran tentang kehidupan sehari-hari mereka = **3.03**
3. Pemain mengalami rasa perubahan waktu = **3**
4. Pemain merasa terlibat secara emosional dalam permainan = **3.93**
5. Pemain merasa terlibat dalam permainan = **3.76**

Hasil pengujian dari aspek Mendalami Game Secara keseluruhan = **3.36 / Rata-rata**

4. Kesimpulan

4.1 Konsentrasi

Penilaian pemain dari hasil *Gameflow Test* [10] yang dilakukan hasilnya adalah rata-rata dalam berbagai aspek pada game ini dimulai dari grafik permainan, suara permainan, cerita permainan, gameplay, dan antarmuka permainan.

4.2 Tantangan

Pada aspek tantangan di dalam permainan "The Game of Topeng Malangan" hasil yang didapat adalah rata-rata. Tingkat tantangan yang disediakan untuk pemain meningkat setiap level atau stagenya sehingga pemain dapat meningkatkan keterampilan mereka seiring dengan meningkatnya level atau stage yang dihadapi.

4.3 Keterampilan/skill pemain

Aspek meningkatkan keterampilan/skill pemain hasil yang didapat adalah rata-rata. Namun pemain mengalami kesulitan ketika mencoba memainkan stage tanpa melalui tutorial terlebih dahulu sehingga peneliti berkesimpulan bahwa tutorial harus disertakan pada game ini.

4.4 Kontrol

Hasil yang didapatkan pada aspek kontrol di dalam permainan “The Game of Topeng Malangan” adalah rata-rata pada kontrol gerakan karakter, perangkat input, kerangka dan antarmuka pada permainan.

4.5 Penyelesaian goal/tujuan

Tujuan utama pada permainan “The Game of Topeng Malangan” memiliki penilaian bagus dari pemain. Tetapi tujuan menengah pada permainan ini memiliki nilai rata-rata sehingga hasil akhir yang didapatkan adalah rata-rata.

4.6 Umpan balik

Hasil yang didapatkan pada aspek umpan balik adalah rata-rata.

4.7 Immersion/mendalami game

Tingkat penilaian pada aspek immersion/mendalami game oleh pemain adalah rata-rata. Tetapi pemain masih cenderung belum merasa terlibat kedalam game secara maksimal karena pemain masih terpengaruh dengan lingkungan sekitar.

Referensi

- [1] Singkoh RT, Lumenta ASM, Tulenan V. Perancangan Game FPS (First Person Shooter) Police Personal Training. 2016;5(1):28–34.
- [2] Pratama M, Sinsuw A, Tulenan V, Sentinuwo S. Prototipe Game Musik Bambu Menggunakan Engine Unity 3D. E-journal Tek Inform. 2014;4(2):1–6.
- [3] Cășvean T-M. An Introduction to Videogame Genre Theory. Understanding Videogame Genre Framework. Athens J Mass Media Commun [Internet]. 2016;2(1):57–67. Available from: <https://www.athensjournals.gr/media/2016-2-1-5-Casvean.pdf>
- [4] Arjoranta J. Defining Role-Playing Games as Language-Games. Int J Role-Playing - Issue 2. 2009;(2).
- [5] Ajmera DR, Gautam R. International Journal of Advanced Research in Computer Science and Software Engineering. 2014;4(1):584–7. Available from: http://www.ijarcsse.com/docs/papers/Volume_4/2_February2014/V3I12-0320.pdf
- [6] Dhuri S, Zha P, Nehete P, Khot S, Devmane PM. Game Development for Android Device using Unity 3D. 2015;4(5):3–6. Available from: [http://www.ijettcs.org/Volume4Issue5\(2\)/IJETTCS-2015-10-25-50.pdf](http://www.ijettcs.org/Volume4Issue5(2)/IJETTCS-2015-10-25-50.pdf)
- [7] Melany, Nirwana A. Kajian Estetik Topeng Malangan (Studi Kasus Di Sanggar Asmorobangun, Desa Kedungmonggo, Kec. Pakisaji, Kab. Malang). 2013;1–19.
- [8] Yuniwati ED, Rahayu M, Utami S, Kunci K. Pemertahanan budaya topeng malangan. 2016;409–16.
- [9] Fullerton T. Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games. Technology. 2008. 496 p.
- [10] Sweetser P, Wyeth P. GameFlow: A Model for Evaluating Player Enjoyment in Games. Comput Entertain [Internet]. 2005;3(3):3–3. Available from: <http://doi.acm.org/10.1145/1077246.1077253>

