

RANCANG BANGUN GAME 2D POWER OF HANOMAN MENGUNAKAN UNITY

(DESIGN BUILD A 2D POWER OF HANOMAN GAME USING UNITY)

Taufiq Widodo

Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi
Universitas Semarang
taufiq.bocem@gmail.com

ABSTRACT

Puppet is a story that comes from the Ramayana and Mahabharata which was later developed in the tradition of wayang performances. The puppet itself is an imitation doll made of leather or wood carvings that can be used to play characters in wayang story performances in Java, Bali, Sunda, and so on which are usually played by someone called the dalang to the accompaniment of traditional gamelan music. Nowadays, wayang stories are less attractive to children, as evidenced by the results of a survey of 25 children, 60% of children do not know wayang stories. One way to introduce the history of wayang is by being packaged in a game. By using games, learning and introducing wayang becomes more interesting and fun. The development method in making this game was built using the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) system development method by Luither - Sutopo with six stages, namely: concept, design, material collection, manufacture, testing, and distribution. This game is built using Unity and is made in mobile form, so it can be played on Android devices. With this game, it is hoped that it can help introduce the history and struggles of one of the puppet characters, Hanoman, to children. So it is hoped that the children will be able to get to know the character Hanoman better.

Keywords : Puppet, Hanoman, Unity, Android

ABSTRAK

Wayang merupakan cerita yang bersumber dari kitab Ramayana dan Mahabarata yang kemudian dikembangkan dalam tradisi pertunjukan wayang. Wayang itu sendiri merupakan boneka tiruan yang terbuat dari pahatan kulit atau kayu yang dapat dimanfaatkan untuk memerankan tokoh dalam pertunjukan cerita wayang di Jawa, Bali, Sunda, dan sebagainya yang biasa dimainkan oleh seseorang yang disebut dalang dengan iringan musik tradisional gamelan. Cerita pewayangan sekarang ini kurang diminati oleh anak-anak, dibuktikan dari hasil survey ke 25 orang anak, 60% anak tidak mengetahui cerita wayang. Salah satu cara mengenalkan sejarah tentang wayang yaitu dengan dikemas dalam sebuah *Game*. Dengan menggunakan *Game* pembelajaran dan pengenalan wayang menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Metode pengembangan dalam pembuatan *Game* ini dibangun dengan menggunakan metode pengembangan sistem *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)* oleh Luither - Sutopo dengan enam tahapan yaitu: konsep, perancangan, pengumpulan bahan, pembuatan, pengujian, dan distribusi. *Game* ini dibangun menggunakan unity serta dibuat dalam bentuk *mobile*, sehingga dapat dimainkan dalam perangkat android. Dengan adanya *Game* ini diharapkan dapat membantu mengenalkan sejarah dan perjuangan salah satu tokoh wayang yaitu Hanoman kepada anak-anak. Sehingga diharapkan anak-anak lebih bisa mengenal tokoh Hanoman.

Kata Kunci: Wayang, Hanoman, Unity, Android.