

APLIKASI VIRTUAL GAME KARTU KEJUJURAN MENGUNAKAN ADOBE FLASH CS3

Erni Astuti¹, Edhy Sutanta², Uning Lestari³

¹Teknik Informatika, FTI, IST AKPRIND, erni.ast@gmail.com

²Teknik Informatika, FTI, IST AKPRIND, edhy_sst@yahoo.com

³Teknik Informatika, FTI, IST AKPRIND, uning1@yahoo.com

ABSTRACT

Virtual Game Application "kartu kejujuran" is a card game implemented on computer using Adobe Flash CS3 software. This Game uses cards with design drawings using bright colours in accordance with the children's character. Honesty cards games aims to train a boy said to be honest with the actual conditions experienced. Cards games accompanied with questions relating to good character, as honest, love environment, mutual bersahaba, that should be answered by the players. Kartu kejujuran games comes a question and narrative story that will appear after the game is completed. Narrative of the story is a series of stories that are composed by a boy who wins the game.

Kartu kejujuran games has been practiced at the Elementary school kids from ELEMENTARY SCHOOL N Tempursari. Application testing is performed by using the computer and kuisoner in the form of questions to find out the response from the children about kartu kejujuran game application. Application testing results shows, out of 10 respondents said boy result 90% of applications are easy to run and can capture the information conveyed via the aplikasai card game of honesty, 80% stated the Groove running of understands the child's application and the use of the audio is in compliance with the application, a 100% subsidiary of application design is attractive, said 80% of the children stated the application is worthy of being played by children.

Keywords: games, kartu kejujuran, Adobe Flash CS3

INTISARI

Virtual Game Application "Kartu Kejujuran" merupakan game kartu yang diimplementasikan di komputer menggunakan software Adobe Flash CS3. Game ini menggunakan kartu dengan desain gambar menggunakan warna-warna yang cerah sesuai dengan karakter anak-anak. Game kartu kejujuran bertujuan untuk melatih seorang anak berkata jujur dengan kondisi yang sebenarnya dialami. Game kartu disertai dengan pertanyaan yang berkaitan dengan karakter baik, seperti jujur, cinta lingkungan, gotong royong, bersahabat yang harus dijawab oleh pemain. Game kartu kejujuran dilengkapi pertanyaan dan narasi cerita yang akan muncul setelah game selesai. Narasi cerita merupakan rangkaian cerita yang tersusun oleh seorang anak yang memenangkan game.

Game kartu kejujuran telah dipraktekkan pada anak-anak Sekolah Dasar dari SD N Tempursari. Pengujian aplikasi ini dilakukan dengan menggunakan komputer dan kuisoner berupa pertanyaan untuk mengetahui tanggapan dari anak-anak tentang aplikasi game kartu kejujuran. Hasil pengujian aplikasi menunjukkan, dari 10 responden hasilnya 90% anak menyatakan aplikasi mudah dijalankan dan dapat menangkap informasi yang disampaikan melalui aplikasi game kartu kejujuran, 80% anak menyatakan mengerti alur jalannya aplikasi dan menggunakan audio sudah sesuai dengan aplikasi, 100% anak menyatakan desain aplikasinya menarik, 80% anak menyatakan aplikasi ini layak dimainkan oleh anak-anak.

Kata kunci : game, kartu kejujuran, Adobe Flash CS3

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi akhir-akhir ini sangat pesat, terutama dalam bidang komputer. Kecanggihan teknologi saat ini dapat mensimulasikan perangkat-perangkat di luar

komputer, dan disimulasikan ke dalam aplikasi komputer dalam bentuk *virtual. Game* atau permainan di dalam komputer sebagian juga merupakan simulasi dari bentuk-bentuk nyata dalam kehidupan manusia.

Kartu kejujuran, adalah salah satu kartu permainan anak-anak yang dapat dijadikan sebagai alat pembelajaran karakter bagi anak-anak. Kartu kejujuran ini masih langka dan belum beredar secara luas, oleh sebab itu penelitian ini bermaksud untuk membuat aplikasi *game* kartu kejujuran yang dapat dimainkan di komputer. *Virtual game* kartu kejujuran ini, pemain harus menggunakan strateginya untuk memenangkan permainan, yaitu dengan mengumpulkan tujuh warna kartu yang sama paling cepat. Tujuh kartu yang terkumpul tersebut akan menjadi rangkaian cerita sesuai tema yang ada di kartu. Permasalahannya yaitu bagaimana membuat *virtual game* kartu kejujuran sebagai sarana *game* yang menarik bagi anak-anak?

Game kartu kejujuran yang terdiri dari 4 cerita dengan 4 warna kartu yang berbeda yang dapat dijalankan dalam sistem operasi *windows* ini mempunyai tujuan membangun aplikasi *virtual game* kartu kejujuran yang dimainkan dalam komputer dan turut serta dalam mengembangkan potensi pendidikan karakter pada anak melalui *game* edukatif kartu kejujuran. Selain itu juga diharapkan dapat memberikan manfaat bagi ilmu pengetahuan berupa sumbangan ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang pengembangan aplikasi *game* berbasis komputer sedangkan manfaat yang diharapkan bagi masyarakat adalah hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai *game* yang mendidik bagi anak-anak juga sebagai media pembelajaran karakter bagi anak-anak yang menghibur.

TINJAUAN PUSTAKA

Nugraheni, dkk (2012), mengenai permainan kartu kejujuran merupakan jenis permainan kartu yang akan diimplementasikan di masyarakat, sasarannya adalah anak-anak usia 6-12 tahun. Kartu memuat pertanyaan yang mengarahkan agar anak-anak belajar jujur dan ber karakter yang baik dari cara mereka menjawab pertanyaan-pertanyaan yang disampaikan oleh lawan mainnya. Permainan kartu kejujuran ini pun akan lebih baik jika dapat diimplementasikan di komputer. Sehingga akan memudahkan anak-anak agar bisa bermain kartu kejujuran dengan media komputer.

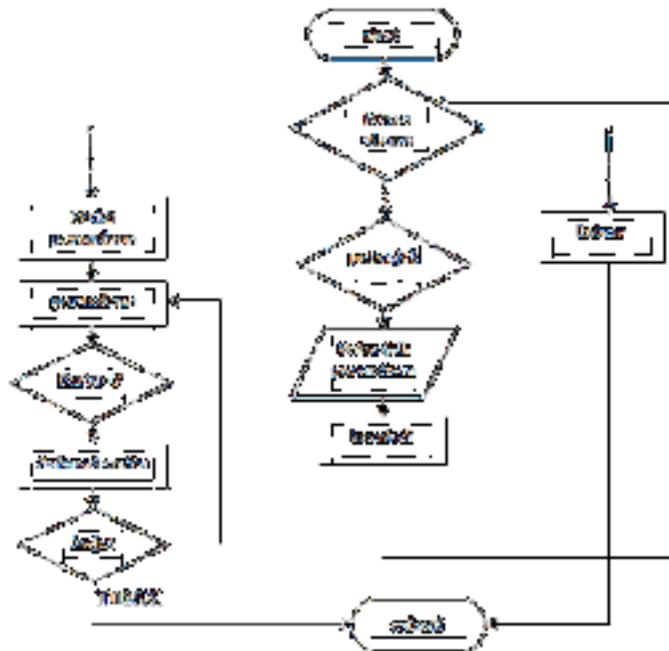
Saputra (2010), dalam skripsinya telah mengembangkan aplikasi tentang *game* Fighter Plane menggunakan *macromedia flash*. Aplikasi ini dirancang sedemikian rupa sehingga mudah untuk digunakan oleh orang yang sudah mengenal komputer maupun yang baru mengenal komputer. Salah satu cara agar aplikasi ini dapat digunakan dengan mudah adalah membuat aplikasi sederhana tetapi kandungan materinya sangat padat.

Kira (2010) dalam skripsinya membahas tentang kecerdasan buatan pada aplikasi *game* 41. Salah satu permainan dasar yang cukup digemari di masyarakat luas adalah permainan kartu 41. Permainan 41 berbentuk permainan kartu biasa tanpa menggunakan taruhan atau hadiah kepada pemenang. Namun sayangnya permainan kartu 41 ini kurang tepat jika dimainkan oleh anak-anak, karena permainan ini kurang mengandung nilai-nilai pendidikan yang bisa diambil. Tetapi hanya menekankan pada strategi agar pemain dapat mengumpulkan nilai 41 lebih dulu dan dinyatakan sebagai pemenang.

PEMBAHASAN

Flowchart Sistem Permainan

Flowchart menggambarkan alur dari *game* kartu kejujuran, sehingga urutan-urutan instruksi dapat dipahami. Berikut ini adalah *flowchart* sistem *game* kartu kejujuran:



Gambar 1 Flowchart sistem permainan

Tampilan

Tampilan Menu Utama

Tampilan menu utama *game* kartu kejujuran terdapat tiga menu yaitu: mulai main, cara bermain dan keluar. Menggunakan *background* yang menarik dan warna-warna yang cerah, seperti pada gambar di bawah ini.



Gambar 2 Menu utama

Tampilan Pilih Pemain

Tampilan pilih pemain memberikan pilihan kepada pemain yaitu 2 pemain atau 3 pemain, seperti tampak pada gambar di bawah ini.



Gambar3 Pilih pemain

Tampilan Nama Pemain

Tampilan nama pemain ada dua tampilan yaitu untuk 2 pemain dan 3 pemain sesuai dengan pilihan pemain, seperti pada gambar di bawah ini.



Gambar 4 Nama pemain

Tampilan Cara Bermain

Tampilan cara bermain merupakan tampilan yang memberikan petunjuk bagaimana langkah memainkan kartu kejujuran sehingga dapat mencapai *game over*, seperti pada Gambar di bawah ini.



Gambar 5 Cara bermain

Tampilan Permainan

Ada dua tampilan permainan yaitu untuk 2 pemain dan 3 pemain, yang membedakan dari tampilan ini adalah letak dari pemain 1,2 dan 3, seperti pada gambar di bawah ini.



Gambar 6 Permainan

Tampilan Ambil dan Buang Kartu

Gambar di bawah ini adalah tampilan untuk tumpukan kartu dan tempat untuk membuang kartu posisi kartu tertutup dan bertuliskan “KARTU KEJUJURAN”.



Gambar 7 Ambil dan buang kartu

Tampilan Rangkaian Cerita

Tampilan cerita ini muncul setelah pemain berhasil mengumpulkan 7 kartu dengan warna yang sama dan menjadi rangkaian cerita dalam satu tema. Seperti pada gambar di bawah ini.



Gambar 8 Rangkaian cerita

Tampilan pertanyaan

Tampilan untuk pertanyaan pada kartu. Pertanyaan ini muncul setelah pemain mengambil kartu dari tumpukan. Pertanyaan yang muncul akan selalu berbeda dari kartu sebelumnya. Untuk bisa melanjutkan permainan pemain harus menjawab pertanyaan yang muncul tersebut, dengan meng klik jawaban YA atau TIDAK sesuai dengan hati nurani

pemain. Setelah pemain menjawab pertanyaan tersebut, maka pemain dapat melanjutkan permainannya.



Gambar 9 pertanyaan

Tampilan narasi cerita

Narasi cerita akan muncul setelah salah satu pemain dapat mengumpulkan 7 warna kartu yang sama sehingga membentuk rangkaian cerita yang berurutan. Selain rangkaian cerita juga ada pesan moral yang akan tampil, tampak pada gambar di bawah ini.



Gambar 10 Narasi cerita

Tampilan Pesan Moral

Tampilan pesan moral pada kartu kejujuran warna biru dengan tema prestasi dalam belajar. Tampilan ini muncul ketika cerita selesai dibacakan.



Gambar 11 Pesan moral

Tampilan Penghargaan Kepada Pemenang

Pemain yang berhasil memenangkan permainan ini akan mendapatkan penghargaan berupa ucapan “SELAMAT KAMU MENANG” karena sudah berhasil mengumpulkan 7 warna kartu yang sama, seperti terlihat pada Gambar dibawah ini.



Gambar 12 Penghargaan kepada pemenang

Pembaca Narasi Cerita

Game kartu kejujuran telah dipraktekkan pada anak-anak siswa Sekolah Dasar di Yogyakarta. Jumlah siswa yang dilibatkan dalam pembacaan narasi cerita kartu kejujuran sebanyak 4 orang dengan kriteria usia 10-12 tahun. Anak-anak tersebut dipilih dengan alasan dari 30 anak yang ikut mempraktekkan *game* kartu kejujuran mereka ber-4 yang paling antusias dan dengan sukarela bersedia untuk membacakan narasi cerita sesuai dengan tema cerita. Tema cerita yang ada dalam *game* kartu kejujuran antara lain: prestasi dalam belajar, cinta lingkungan, jujur itu baik, dan jujur dalam belajar.

Pembaca narasi cerita ini adalah siswa SDN Demangan, yaitu: Marta Dwi Rahmawati (10 tahun), Adelia Puspitasari (11 tahun), Roni (9 tahun). Dari SD Bayangkara yaitu: Miko Adi Ngroho (8 tahun) dan Erni Astuti dari IST AKRIND Yogyakarta. Anak-anak ini memerankan tokoh dalam tema kartu kejujuran yang hanya di ambil suaranya saja.

Pengujian Sistem

Pengujian sistem dilakukan melalui 2 tahap. Tahap pertama merupakan pengujian yang bersifat umum, yaitu pengujian dilakukan hanya untuk mengetahui apakah sistem yang dikembangkan dapat digunakan atau tidak. Pengujian tahap pertama dilakukan oleh penulis sendiri yaitu dengan cara mempraktekkan *game* kartu kejujuran secara berulang-ulang dengan tujuan untuk memastikan apakah *game* kartu kejujuran sudah berjalan sesuai dengan rancangan yang telah dibuat. Selain itu untuk mengetahui apakah *game* kartu kejujuran sudah layak atau belum diuji cobakan kepada pemain khususnya anak-anak. Pengujian tahap pertama ini spesifikasi komputer yang penulis gunakan seperti Sistem Operasi *Windows 7* 32 bit, *processor* intel Pentium 2 GHz, *VGA Card* 800 MB, RAM 2048 MB, Monitor, CD ROM Lenovo.

Pengujian tahap kedua dilakukan untuk memperoleh tanggapan dari pengguna atas aplikasi yang dibuat. Pengujian tahap kedua dilakukan oleh pemain dalam hal ini adalah anak-anak dengan usia 6-12 tahun yang masih duduk di Sekolah Dasar. Peran anak-anak adalah memainkan *game* kartu kejujuran pada komputer secara *multiplayer* baik 2 pemain maupun 3 pemain secara bergantian. Sebanyak 10 anak telah mencoba *game* kartu kejujuran, para pemain adalah pelajar SDN Tempursari.

Selesai memainkan *game* para pemain menjawab pertanyaan kuisioner untuk mengetahui tanggapan tentang aplikasi yang sudah dibuat. Pertanyaan kuisioner yang diberikan berhubungan dengan tampilan aplikasi, alur permainan, suara dan ketertarikan anak-anak dengan *game* yang dibuat. Hasilnya seperti pada table di bawah ini.

Tabel 1 Hasil pengujian kepada pemain menggunakan kuisioner

No.	Pertanyaan	Presentase Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Apakah aplikasi ini mudah dijalankan?	90%	10%
2.	Apakah anda mengerti alur jalannya aplikasi menggunakan tombol-tombol yang ada?	100%	
3.	Apakah desain aplikasi ini menarik?	90%	10%
4.	Apakah menggunakan audio sudah sesuai dan mendukung aplikasi ini?	100%	
5.	Apakah anda dapat menangkap informasi yang hendak disampaikan melalui aplikasi <i>game</i> ini?	80%	20%
6.	Apakah penggunaan animasi, sound, gambar dan teks sudah tepat untuk anak-anak?	100%	
7.	Menurut anda apakah <i>game</i> ini layak untuk dimainkan oleh anak-anak?	100%	

Kelebihan dan Kelemahan

Game kartu kejujuran merupakan pengembangan dari *game* kartu yang dimainkan secara manual dan diimplementasikan dalam komputer. Kelebihan dari *game* kartu kejujuran ini selain menggunakan tampilan yang menarik sesuai dengan karakter anak-anak *game* ini juga dapat digunakan sebagai media belajar khususnya belajar tentang pendidikan karakter yang dimulai dari lingkungan sekitar tempat tinggal, sekolah, dan tempat umum. Pemain dapat berlatih berkata jujur sesuai dengan kondisi yang mereka alami dengan menjawab pertanyaan yang muncul saat *game* dimulai.

Game kartu kejujuran juga memiliki kelemahan yang perlu untuk disempurnakan untuk pengembangan selanjutnya sehingga pemain tidak mengalami kebosanan, kelemahan tersebut antara lain:

1. Bahasa dalam pertanyaan saat ini hanya menggunakan bahasa Indonesia. Untuk pengembangan selanjutnya dapat diperkaya dengan bahasa yang lain seperti bahasa Inggris, bahasa daerah.
2. Tema cerita pada *game* ini hanya 4 tema dan perlu ditambah dengan tema lain yang berhubungan dengan pendidikan karakter pada anak-anak.
3. Gambar, animasi maupun narasi cerita yang ditampilkan masih sangat sederhana sehingga perlu pengembangan dan penyempurnaan lagi agar lebih menarik dan berkesan untuk anak-anak.
4. Saat ini pengembangan *game* kartu kejujuran secara manual hanya bisa dimainkan melalui komputer.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis, perancangan, hasil dan pembahasan yang pada bagian sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan yaitu: Penelitian ini berhasil mengembangkan aplikasi permainan kartu kejujuran berbasis komputer dengan menggunakan *software* pendukung *CorelDraw X5*, *Adobe Photoshop*, *Sound Recorder*, dan *Macromedia Flash 8*, Pembuatan aplikasi permainan kartu kejujuran dikembangkan untuk menyediakan permainan kartu kejujuran yang selama ini dilakukan secara manual agar dapat dimainkan dengan komputer, Aplikasi permainan kartu kejujuran dapat disebarluaskan secara luas dengan lebih mudah dengan cara *download* kemudian menginstal ke dalam komputer, Aplikasi *game* kartu kejujuran telah diujicobakan pada anak-anak Sekolah Dasar dengan usia 9-12 tahun, dari 10 responden hasilnya 90% anak menyatakan aplikasi mudah dijalankan dan dapat menangkap informasi yang disampaikan melalui aplikasi *game* kartu kejujuran, 80% anak menyatakan mengerti alur jalannya aplikasi dan menggunakan audio sudah sesuai dengan

aplikasi, 100% anak menyatakan desain aplikasinya menarik, 80% anak menyatakan aplikasi ini layak dimainkan oleh anak-anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Kira, 02 Februari 2013, *Kecerdasan Buatan pada Game Kartu 41*, <http://elank11.blogspot.com/2010/02/proposal-skripsi-ku-kecerdasan-buatan.html>
- Nugraheni, dkk, 2012, *kartu Kejujuran: Kartu Permainan Kreatif dan Edukatif sebagai Upaya Pengembangan Pendidikan Karakter Sejak Dini*, Yogyakarta, IST AKPRIND Yogyakarta.
- Saputra.D.N.,. 10 Januari 2013. *Membangun Aplikasi Plane Fighter Menggunakan Flash*. http://repository.amikom.ac.id/files/Publikasi_06.12_.1693_.pdf
- Wibawanta, Wandah. 2006. *Membuat Game Dengan Macromedia Flash*. Penerbit Andi. Yogyakarta.