

## DASANAMA ANOMAN

Errua Gusti Wijayanto<sup>1</sup>, Retno Novi Dayawati<sup>2</sup>, Mirza Akhena<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Terapan, Universitas Telkom

---

### Abstrak

Wayang adalah seni pertunjukan asli Indonesia yang berkembang pesat di pulau Jawa dan Bali. Selain itu beberapa daerah seperti Sumatera dan Semenanjung Malaya juga memiliki beberapa budaya wayang yang terpengaruh oleh kebudayaan Jawa dan Hindu. Wayang juga berasal dari perkembangan seni pertunjukan yang berasal dari masyarakat lokal. Wayang juga digunakan ketika penyebaran agama Hindu masuk ke Indonesia, seni pertunjukan ini menjadi media efektif menyebarkan agama Hindu. Pertunjukan wayang menggunakan cerita Ramayana dan Mahabharata. Demikian juga saat penyebaran Islam, munculah boneka wayang yang terbuat dari kulit sapi, dimana saat pertunjukan yang ditonton hanyalah bayangannya saja. Ketika misionaris Katolik, Pastor Timotheus L. Wignyosubroto, SJ dalam misinya menyebarkan agama Katolik, ia mengembangkan Wayang Wahyu, yang sumber ceritanya berasal dari Alkitab. Sebagai salah satu media permainan interaktif yang banyak digemari, video games telah menjadi bagian yang tidak terlepaskan dari khalayak banyak. Hingga saat ini video games masih menjadi salah satu pilihan utama sebagai media hiburan yang terjangkau, meriah, massal, menyenangkan dan mendidik. Bersamaan dengan pesatnya perkembangan teknologi, video games kini tidak hanya menjadi media hiburan yang interaktif namun juga sebagai media edukasi yang mendidik sebagaimana yang telah disebutkan sebelumnya. Game-game dengan nilai edukasi pada dasarnya memang didesain secara eksplisit untuk tujuan pendidikan, namun banyak juga yang hanya menyisipkan nilai-nilai edukasi ke dalam game. Menengok penjelasan diatas maka dibuatlah Proyek Akhir dengan judul "Dasanama Anoman". Permainan pewayangan berikut, menampilkan kisah kehidupan salah satu tokoh dalam pewayangan yang berpengaruh besar terhadap kisah kehidupan dan sejarah manusia versi pewayangan, bahkan tokoh ini hidup sangat panjang dari jaman Ramayana, Mahabarata sampai Jayabaya. Tokoh ini bernama Anoman (Hanoman). Dari kisah hidupnya banyak sekali pelajaran yang bisa kita ambil, mulai dia dilahirkan ujud fisik yang tidak utuh karena kesalahan kedua orangtuanya, menjadi abdi negara dalam beberapa generasi sampai akhirnya menjadi juru penerang kebaikan dan kebenaran.

Kata Kunci : Wayang, video games, Anoman, Dasanama Anoman

---

Telkom  
University

### Abstract

Wayang is a native Indonesian performing arts thriving in Java and Bali. In addition, some regions such as Sumatra and the Malay peninsula also has several puppets that are affected by the culture of Javanese culture and Hindu. Wayang also derived from the development of the performing arts from the local community. Wayang is also used when the spread of Hinduism in Indonesia, the performing arts into an effective medium to spread the Hindu religion. Wayang show using the Ramayana and Mahabharata. Similarly, when the spread of Islam, came the puppets made of cow leather, which when you watch the show just imagining. When a Catholic missionary, Father Timotheus L. Wignyosubroto, SJ in his mission of spreading the Catholic religion, he developed Wayang Wahyu, the source of the story comes from the Bible.

As a one of favored interactive game media, video games has becomes part of many people. Until now video games still becomes one of the main options as a entertainment media that is affordable, festive, mass, fun and educational. Along with the rapid development of technology, video games aren't just a media for interactive entertainment but also as an educational media as previously mentioned. Games with educational values essentially designed for the purpose of education, but many are also simply giving an educational value into the game.

From the reason that mentioned above, thus shall be built "Dasanama Anoman". The following puppet game, featuring the life story of one of the characters in the puppet that greatly affect life story and puppet versions of human history, even this figure is very long life from the time of the Ramayana, Mahabharata to Jayabaya. This character named Anoman (Hanuman). From the story of his life so many lessons that we can take, starting her physical equivalent born incomplete because his parents fault, a servant of the state within a few generations until finally being interpreter lights goodness and truth.

Keywords : Wayang, video games, Anoman, Dasanama Anoman

---

## 1. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

*Game* berasal dari kata bahasa Inggris yang memiliki arti dasar Permainan. Permainan dalam hal ini merujuk pada pengertian “kelincahan intelektual” (*intellectual playability*). *Game* juga bisa diartikan sebagai arena keputusan dan aksi pemainnya. Biasanya game memiliki target-target tertentu yang harus dicapai oleh pemainnya. Pada awalnya, *game* identik dengan permainan anak-anak namun pada perkembangannya game kini tidak hanya diperuntukan untuk anak-anak saja namun juga untuk orang yang lebih dewasa. Bahkan saat ini banyak *game* yang memiliki *rating* ‘everyone’ yang artinya *game* ini dapat dimainkan oleh semua orang.

*Game* sudah sangatlah banyak beredar dan *game* memiliki banyak genre. Mulai dari *Game* memiliki banyak genre, diantaranya *RPG (Role Playing Game)*, *Arcade*, *Puzzle*, *Adventure*, *Tower Defense*, dan masih banyak lagi. Tetapi masih sedikit *game* yang mengangkat tentang pewayangan. Sedangkan kisah pewayangan yang ada begitu banyak. Dan pewayangan adalah salah satu bentuk cerita rakyat asli dari Indonesia yang dekat dengan masyarakatnya. Meskipun berulang-ulang diceritakan dan didengar suatu pewayangan mempunyai tujuan dan memberikan arti kehidupan tersendiri bagi pendengarnya.

Menengok penjelasan diatas maka dibuatlah Proyek Akhir dengan judul “*Dasanama Anoman*”. Permainan pewayangan berikut, menampilkan kisah kehidupan salah satu tokoh dalam pewayangan yang berpengaruh besar terhadap kisah kehidupan dan sejarah manusia versi pewayangan, bahkan tokoh ini hidup sangat panjang dari jaman Ramayana, Mahabharata sampai Jayabaya. Tokoh ini bernama Anoman (Hanoman). Dari kisah hidupnya banyak sekali pelajaran yang bisa kita ambil, mulai dia dilahirkan ujud fisik yang tidak utuh karena kesalahan kedua orangtuanya, menjadi abdi negara dalam beberapa generasi sampai akhirnya menjadi juru penerang kebaikan dan kebenaran.

### 1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka permasalahan pokok yang akan dibahas dalam Proyek Akhir ini adalah

1. Bagaimana perancangan aplikasi *game Dasanama Anoman* pada *desktop computer*?
2. Bagaimana menceritakan dari lahirnya Anoman hingga dia dewasa menjadi abdi negara?
3. Bagaimana memperkenalkan tokoh-tokoh yang berhubungan dengan kisah hidup Anoman?
4. Bagaimana membuat permainan yang selain membuat pemainnya terhibur juga dapat memberikan sedikit nilai edukasi?

### 1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang terdapat pada "*Dasanama Anoman*" adalah sebagai berikut ;

1. Cerita yang pewayangan Anoman yang diangkat adalah cerita pewayangan dari pewayangan Jawa.
2. Cerita Anoman yang diceritakan mulai dari Anoman di latih oleh Sugriwa (Paman Anoman) hingga Anoman berhasil membunuh Roh Rahawana.
3. Menggunakan bahasa pemrograman Game Maker Language (GML).
4. Aplikasi hanya menampilkan tokoh *hero* (pemeran utama) hanya Anoman.
5. Aplikasi hanya dapat diakses *single-player*.

### 1.4 Tujuan

Tujuan dari pembuatan proyek akhir ini adalah ;

1. Merancang aplikasi *Dasanama Anoman* pada *desktop computer*.
2. Membuat cerita dari lahirnya Anoman hingga dia dewasa menjadi abdi negara.
3. Membuat tokoh-tokoh yang berhubungan dengan kisah hidup Anoman, supaya pemain dapat diperkenalkan.
4. Membuat aplikasi *desktop game* yang selain dapat membuat pemainnya terhibur juga dapat memberikan sedikit nilai edukasi.

### 1.5 Metodologi Penyelesaian Masalah

Metodologi penyelesaian masalah dari proyek akhir "*Dasanama Anoman*" adalah sebagai berikut ;

### **1.5.1 Tahap Studi Literatur**

Studi literatur dilakukan dengan mempelajari literatur atau sumber pembelajaran ilmiah lainnya yang dapat membantu dalam pembangunan proyek akhir ini. Literatur tersebut berupa informasi yang erat kaitannya dengan proyek akhir yang akan dibuat. Literatur tersebut dapat bersumber dari buku, artikel, dan situs di internet. Tujuannya adalah untuk memperdalam pemahaman terhadap permasalahan serta sebagai dasar dalam perancangan pembuatan perangkat lunak.

### **1.5.2 Pengumpulan Data**

Untuk membangun ini dibutuhkan data sebagai bahan untuk pembangunan dan pengembangan sistem. Data yang berupa fakta sejarah, *genre*, *storyline*, dan lainnya tersebut diperoleh dengan melakukan wawancara/diskusi dengan narasumber yang ahli pada bidangnya dan hal-hal teknis lainnya.

### **1.5.3 Analisa Kebutuhan dan Perancangan sistem**

Melakukan analisis kebutuhan sistem yang dilakukan setelah menemukan hasil dari data yang didapat pada tahap pengumpulan data. Setelahnya dilakukan proses perancangan sistem.

### **1.5.4 Tahap Implementasi**

Implementasi adalah realisasi dari sebuah aplikasi, atau pelaksanaan dari perencanaan ide, model, spesifikasi, desain, standar algoritma, dan kebijakan berdasarkan rancangan yang telah dibuat sebelumnya. Termasuk di dalamnya proses penulisan bahasa pemrograman yang meliputi penulisan, pengujian, serta *maintaining source code* dimana di dalamnya memungkinkan untuk menggunakan lebih dari satu bahasa pemrograman.

### **1.5.5 Tahap Pengujian dan Analisis Pengujian**

Adalah sebuah proses untuk menemukan dan mengurangi jumlah *bug* atau *defect* dalam sebuah program komputer. Hal ini dilakukan agar perangkat lunak dapat dibangun sesuai seperti yang diharapkan. Pengujian akan berfokus pada fungsionalitas yang ada di dalam aplikasi. Hasil pengujian dapat dijadikan acuan untuk tahap perbaikan sistem selanjutnya. Dalam hal ini, pengujian perangkat lunak yang dilakukan adalah *black box testing*.

### **1.5.6 Pembuatan Laporan dan Dokumentasi**

Tahap selanjutnya adalah pembuatan laporan akhir dan dokumentasi dari aplikasi yang telah dibuat dalam bentuk dokumen. Dokumen tersebut berisi seluruh

dokumentasi sistem yang dibangun dari awal pembuatan hingga tahap pengujian secara bertahap dan terperinci. Hal ini berguna untuk pengembangan aplikasi dikemudian hari.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Keseluruhan dari sistematika penulisan pada penulisan proyek akhir ini adalah sebagai berikut :

### a. 1. PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang Latar Belakang Masalah, Perumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan, Kegunaan, Metode Penyelesaian Masalah, Sistematika Penulisan serta Pembagian Tugas Anggota.

### b. 2. LANDASAN TEORI

Bab ini membahas secara ringkas teori-teori dasar yang berhubungan dengan *role-playing game* RPG. Teori ini diambil dari berbagai pustaka yang diperlukan.

### c. 3. ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini dilakukan analisa terhadap aplikasi yang dibangun dengan cara mendefinisikan kebutuhan *user* dan dilanjutkan dengan perancangan sistem, perancangan menu dan perancangan antarmuka.

### d. 4. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini berisi implementasi program dari analisis masalah yang telah diidentifikasi dan berisi uraian tentang hal uji coba program yang telah dibuat.

### e. 5. PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan serta saran-saran yang diharapkan dapat bermanfaat dalam pengembangan program selanjutnya.

### 1.7 Milestone

<b>Milestone 1</b>	Pembuatan & Pengumpulan Asset Game	Errua & Pedro
<b>Milestone 2</b>	Pembuatan Menu & Peta	Pedro
	Pembuatan Database Item	Errua
<b>Milestone 3</b>	Penyusunan Letak Hero & Asset-asset pada Battle	Errua
	Penyusunan Cara Serang & Damage Serang	Pedro
<b>Milestone 4</b>	Pembuatan Perubahan Credit	Pedro
	Pembuatan Toko & Tas	Errua
<b>Milestone 5</b>	Pembuatan Effect-effect pada Menu	Errua
	Pembuatan Effect-effect pada Battle	Pedro
<b>Milestone 6</b>	Pengecekan & Pembetulan pada Battle	Pedro
	Pengecekan & Pembetulan pada Toko & Tas	Errua
<b>Milestone 7</b>	Penambahan Asset-asset	Pedro
	Pembetulan & Penanggulangan Error	Errua
<b>Milestone 8</b>	Penambahan Musuh & Level Musuh	Pedro
	Penambahan Level & Kekuatan Hero	Errua
<b>Milestone 9</b>	Pengecekan Keseluruhan Game	Pedro & Errua
	Pembetulan & Penyempurnaan	Pedro & Errua
<b>Milestone 10</b>	Pembuatan Buku & Pembuatan yang lainnya	Pedro & Errua

### 1.8 Pembagian Tugas Anggota

#### a. Errua Gusti Wijayanto

Personal Progress	Deskripsi	Keterangan
Pembuatan & pengumpulan asset	Pengerjaan dan pencarian asset pada game	OK bersamaan tim
<i>Save dan Load Game</i>	Pengerjaan <i>save dan load game</i> Letak Save dan load Pembuatan Sprite Engine Save dan load	OK
Toko	Pengerjaan toko Letak toko Pembuatan sprite dalam toko Engine toko	OK

Tas	Pengerjaan Tas Letak Tas Pembuatan sprite dalam Tas Engine Tas	OK
Item	Pengerjaan <i>item</i> Pembuatan sprite item Engine item	OK
Battle System	Membantu pengerjaan battle system	OK

**b. Pedro Pradita**

Personal Progress	Deskripsi	Keterangan
Pembuatan & pengumpulan asset	Pengerjaan dan pencarian asset pada game	OK bersamaan tim
Main Menu	Pengerjaan main menu Pembuatan sprite <i>Start Game, Load Game, Credit</i>	OK
Battle Sytem	Pengerjaan <i>Battle System</i> - Syarat dan aturan menyerang pada <i>hero</i> ataupun musuh - Pemilihan <i>background</i> - Pengaturan <i>damage</i> musuh dan <i>hero</i>	OK
Peta	Pengerjaan peta Pemilihan <i>background</i> peta Pengaturan letak dan pemilihan sprite Pemilihan musik	OK
Sprite pada battle	Pembuatan sprite serang, pukul, sihir, special	OK
Info karakter	Pembuatan pada menu Info karakter	OK



	<i>Input</i>	<b>Hasil</b>	<b>Hasil yang diharapkan</b>	<b>Hasil Uji</b>
i	Klik tombol Ulangi	Tampilan dan aktivitas <i>game</i> sebelumnya muncul	Tampilan dan aktivitas <i>game</i> sebelumnya muncul	Berhasil
nya	Klik tombol Misi Berikutnya	Tampilan <i>Short Narative Screen</i> muncul	Tampilan <i>Short Narative Screen</i> muncul	Berhasil



#### 4.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang didapat dari pembuatan Proyek Akhir ini yaitu, “*Dasanama Anoman*”, penulis dapat memberikan beberapa kesimpulan antara lain :

1. Fungsi inti dari permainan yaitu, *New game, Load Game, Save Game, dan Exit Game* dapat berjalan sesuai dengan fungsionalitas nya.

2. Pemain bisa mendapatkan materi berupa cerita serta tokoh-tokoh wayang yang berhubungan dengan kisah hidup Anoman.
3. Dari pengujian yang dilakukan, aplikasi ini dikatakan sudah layak digunakan
4. Pada bagian tampilan dan interaction sudah dapat dikatakan berjalan dengan baik

## 4.2 Saran

Adapun saran bagi yang akan mengembangkan “*Dasanama Anoman*” ini selanjutnya:

1. Melakukan beberapa modifikasi untuk menambah kecepatan dan kenyamanan berjalannya *game*.
2. Menambahkan fitur seperti pada saat menyerang tokoh memiliki animasi gerakan lebih banyak.
3. Menambahkan fitur level up saat selesai menyelesaikan *battle*, *hero* mendapatkan *experience* yang dapat menambah serangan, *defend*, *move*.
4. Menambahkan cerita yang lebih luas supaya dalam permainan lebih lengkap.
5. Mengembangkan aplikasi ini menjadi berbasis *mobile*.
6. Menambahkan karakter hero dan musuh dari cerita wayang lain.
7. Menambahkan fitur *skill* atau kemampuan yang dapat membantu pemain dalam menghadapi permainan.

•

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] *Flower, Martin. 2004. UML Distilled : a Brief to the Standard Object Modeling Language. Boston : Pearson Education, Inc.*
- [2] *Schmuller, Joseph. 2004. Teach Yourself UML in 24 Hour. Indianapolis : Sams Publishing.*
- [3] <http://en.wikipedia.org/wiki/wayang>
- [4] [http://en.wikipedia.org/wiki/Educational\\_game](http://en.wikipedia.org/wiki/Educational_game)
- [5] <http://www.e-wayang.org/english/archives/98>
- [6] <http://ki-demang.com/galeria256/index.php/wayang-aksara-a/43-anoman-solo>
- [7] *Heru S. Sudjarwo, Sumari, Undung Wiyono. 2010. Rupa dan Karakter Wayang Purwa : Kakilangit Kencana*
- [8] [https://id.wikipedia.org/wiki/Permainan\\_peran](https://id.wikipedia.org/wiki/Permainan_peran)
- [9] <http://www.yoyogames.com/gamemaker/>