

Game Edukasi Untuk Melestarikan Permainan Tradisional Gobak Sodor Menggunakan Metode Playability Heuristic Evaluation for Educational Games (PHEG)

ABAS SETIAWAN

*Program Studi Teknik Informatika - S1, Fakultas Ilmu
Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Semarang*

URL : <http://dinus.ac.id/>

Email : suka_senyum@yahoo.com

ABSTRAK

Gobak sodor atau galah asin adalah permainan tradisional di Indonesia yang dimainkan secara berkelompok bergantian dan saling menghalangi satu sama lain. Banyak anak-anak dan remaja yang tidak pernah memainkan atau bahkan tidak tahu permainan warisan budaya bangsa tersebut. Kemajuan teknologi saat ini berkembang pesat. Permainan tidak hanya dilakukan secara langsung, melainkan bisa dengan visual, komputer, ataupun video game. Perlu adanya suatu upaya untuk melestarikan warisan budaya tersebut dengan menggabungkan teknologi yang berkembang saat ini. Maka dari itu muncul suatu gagasan untuk membuat game "ARGASIN". Game ini memberikan pengetahuan tentang permainan gobak sodor beserta aspek sosial yang terdapat didalamnya. Tujuan dari game ARGASIN adalah memberikan nilai edukasi dari permainan tradisional gobak sodor. Game yang ber-genre casual ini ditujukan pada semua umur khususnya anak usia SD hingga SMP. ARGASIN dilengkapi simulasi 3D menggunakan teknologi augmented reality pada single player dan bisa dimainkan dua sampai tiga pemain pada multi player. Augmented reality menggabungkan interaksi alami, nyata dan kaya akan realitas fisik dengan bebas dari kendala dan presisi digital di dunia. Cara bermainnya adalah dengan mengatur strategi agar musuh tidak dapat menembus pertahanan pemain. Lawan dari game ini adalah agen yang menggunakan kecerdasan buatan atau agen cerdas yang dapat secara acak memilih rute untuk menembus pertahanan pemain. Dilakukan pengujian dan implementasi kepada anak-anak dan diambil data menggunakan kuisioner. Selain itu kebergunaan game ARGASIN ini juga diuji dengan menggunakan pengujian Heuristik Evaluasi Kebergunaan pada Game Edukasi atau PHEG. Dengan adanya game ARGASIN ini diharapkan anak-anak lebih akan menghargai kebudayaan lokal khususnya permainan tradisional gobak sodor.

Kata Kunci : Gobak Sodor, ARGASIN, Augmented Reality, PHEG, Game

Educational Computer Game for Preservation Gobak Sodor Traditional Game Using Playability Heuristic Evaluation for Educational Games(PHEG)

ABAS SETIAWAN

*Program Studi Teknik Informatika - S1, Fakultas Ilmu
Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Semarang*

URL : <http://dinus.ac.id/>

Email : suka_senyum@yahoo.com

ABSTRACT

Gobak Sodor or Galah Asin is a traditional game in Indonesia that played in groups alternately and mutually obstructed each other. Children and teenagers who have never played the game or even do not know the cultural heritage of the nation. Advances technology is growing rapidly. The game is not only be done directly, but can be visual, computer, or video game. There needs to be an effort to preserve the cultural heritage by combining the technologies developed at this time. Thus appear the idea to make ARGASIN computer game. ARGASIN game provides knowledge about the gaming and its social aspects of Sodor gobak contained therein. The purpose of the game is to give the ARGASIN educational value of traditional Gobak Sodor game. The genre of this game is casual and available for all people but especially for elementary to Junior High School children. ARGASIN game comes by strategy game with an 3D simulation features in single player and can be played by two until three players in multi player using augmented reality technology. Augmented reality combines natural interaction, tangible and a lot of physical reality free from the constraints and precision in the digital world. How to play is to set up the strategy so that the enemy cannot penetrate the player defense. Enemy of this game is an agent that uses artificial intelligence or intelligent agents that can choose a randomly route to penetrate the defense of the player. Testing and implementation conducted at children using a questionnaire. Moreover playability of ARGASIN game is also tested with Playability Heuristic Evaluation for Educational Games or PHEG method. With this Game is expected a children will appreciate the local culture especially for traditional game Gobak Sodor.

Keyword : Gobak Sodor, ARGASIN, Augmented Reality, PHEG, Game