Aplikasi *Game* RPG *Little Krishna Adventure*

Yoga Nugraha Palguna[a1], A. A. Ketut Agung Cahyawan Wiranatha[a2], Putu Wira Buana[b3]
[a,b]Program Studi Teknologi Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Udayana
Bukit Jimbaran, Bali, Indonesia, 80361, telp: (0361) 701806
E-mail: [1]yoganugraha.sti@gmail.com, [2]agung.cahyawan@unud.ac.id, [3]wbhuana@gmail.com

Abstrak

Game adalah sebuah media hiburan yang dapat memberikan edukasi bagi penggunanya. Aplikasi game RPG Little Krishna Adventure merupakan salah satu pemanfaatan game edukasi untuk pelestarian budaya, yaitu kisah awatara Krishna. Awatara Krishna merupakan reinkarnasi Dewa Wisnu kedelapan sebagai putra kedelapan Prabu Basudewa dan Puteri Dewaki. Game RPG Little Krishna Adventure diimplementasikan dalam aplikasi game 2D yang ber-genre petualangan dirancang single player dibuat pada platform android. Game RPG Little Krishna Adventure didesain sehingga dapat digunakan sebagai sarana untuk pendidikan, memperkenalkan, mengajarkan dan melestarikan salah satu warisan budaya tentang kisah Keagungan Tuhan yaitu Awatara Krishna. Analisis dilakukan menggunakan kuesioner yang diujikan kepada 30 orang anak dengan hasil tergolong baik dari aspek interface game sebesar 51%, tergolong sangat baik dari aspek rekayasa perangkat lunak sebesar 56% dari aspek entertainment game sebesar 55% dari aspek pemahaman game sebesar 63% dan dari aspek keseluruhan game sebesar 73%. Game RPG Little Krishna Adventure dapat disimpulkan mampu menjadi referensi baru tentang cerita Awatara Krishna saat kecil.

Kata Kunci: *Game edukasi, Game RPG, Little Krishna.*

Abstract

Game is an entertainment media that can provide education for its users. The application of the Little Krishna Adventure RPG game is one of the uses of educational games for cultural preservation, namely the Awatara Krishna story. Awatara Krishna is the eighth reincarnation of Lord Wisnu as the eighth son of Prabu Basudewa and Princess Dewaki. The Little Krishna Adventure RPG game is implemented in a 2D game application that has a single player designed adventure genre created on the Android platform. The RPG game Little Krishna Adventure is designed so that it can be used as a means for education, introducing, teaching and preserving one of the cultural heritages about the story of the Glory of God, Awatara Krishna. The analysis was carried out using a questionnaire that was tested on 30 children with results classified as good from the aspect of game interface by 51%, classified as very good from the aspect of software engineering by 56% from the aspect of game entertainment by 55% from the aspect of game understanding by 63% and from overall game by 73%. The RPG Little Krishna Adventure game can be concluded to be a new reference to Awatara Krishna's story as a child.

Keywords: *Education game, Game RPG, Little Krishna*

1. Introduction

Krishna merupakan salah satu dewa suci dalam mitologi umat Hindu. *Krishna* adalah perwujudan dari Dewa Wisnu dimana dalam mitologi Hindu dipercaya sebagai dewa pelindung alam semesta. *Krishna* diceritakan pada kisah Mahabrata sebagai pemandu yang bijaksana bagi Pandawa yang berperang melawan Korawa. *Krishna* juga memiliki kisah yang menarik ketika *Krishna* masih anak-anak [1]. Kisah *Krishna* pada masa anak-anak banyak mengandung nilai-nilai pelajaran seperti keberanian dan kebijaksanaan. Kisah *Krisna* ketika masih anak-anak menarik untuk disampaikan kepada anak-anak karena banyak memiliki pelajaran hidup yang dapat menginspirasi.

Game adalah sebuah media hiburan yang dapat memberikan edukasi bagi penggunanya. *Game* edukasi merupakan suatu teknologi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran interaktif dan efektif [2]. Aplikasi *game RPG Little Krishna Adventure*

dikembangkan untuk memberikan edukasi berbasis budaya melalui media hiburan berupa game.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan Purnomo dan Rudianto berjudul "Pembuatan *Game RPG* Petualangan Si Anak Kampung menggunakan *IG Maker*" memiliki tema Kepahlawanan dengan mengangkat kisah perjuangan Jenderal Soedirman mengusir penjajah dari bumi Indonesia dibuat menggunakan aplikasi *IG Maker (Shareware)* dan *Photoshop CS3*. Penelitian yang berjudul "*Game Android*: Petualangan Bima Manusia Monyet" merupakan *game* edukasi bertema pengenalan objek wisata di Indonesia. Hasil yang didapat dari perancangan sebuah *game* adalah *game* 2D yang *bergenre* petualangan berbasis *Android* dirancang untuk *single player*, memiliki cerita berlatar belakang 5 objek wisata di Indonesia. Objek wisata tersebut terdiri dari Danau Toba, Tangkuban Perahu, Candi Borobudur, Bali, dan Raja Ampat. *Game* ditargetkan untuk mahasiswa [3].

Penelitian sebelumnya yang dilakukan Suryanata dkk [4] berjudul "Rancang Bangun *Game Hanoman Heroes* pada *Platform Android*" merupakan *game* edukasi bertema budaya yang mengangkat kisah pewayangan yaitu Hanoman. Berdasarkan hasil *survey*, *game Hanoman Heroes* dengan kriteria *endless running* tergolong baik dari aspek multimedia dengan *presentase* 93% dan tergolong baik dari aspek pengguna dengan *presentase* 83 %. Penelitian yang berjudul "Rancang Bangun Aplikasi *Game* Berbasis Budaya: *Bima Heroes* pada *Platform Android*" merupakan *game* edukasi berbasis budaya. *Game* berbasis budaya "*Bima Heroes*" terinspirasi dari Kisah Bima dan Dewa Ruci. Cerita *Bima Heroes* mengisahkan tentang perjalanan seorang Bima untuk mencari "inti pengetahuan sejati" (Tirta Prawitasari), dimana sang Bima harus menempuh ujian fisik dan mental yang sangat berat dalam perjalanannya. *Software* yang digunakan untuk membuat *game* adalah *Corona SDK* dengan bahasa pemrograman *lua*. *Software Corona SDK* dipilih karena cepat dan ringan jika dibandingkan dengan *framework* lainnya, terintegrasi dengan baik pada sistem operasi *android* dan IOS.

Aplikasi *game RPG Little Krishna Adventure* memiliki persamaan, perbedaan dan pengembangan dari penelitian sebelumnya sehingga *game RPG Little Krishna Adventure* dirancang menggunakan *software Corona SDK* dengan bahasa pemrograman *LUA*. *Game RPG Little Krishna Adventure* merupakan *game* edukasi bertema budaya yang mengangkat kisah awatara Wisnu yaitu *Little Krishna. Game RPG Little Krishna Adventure* diimplementasikan dalam aplikasi game 2D yang ber-*genre* petualangan dirancang *single player* dan dibuat pada *platform android*.

2. Research Method / Proposed Method

Metodologi penelitian yang digunakan pada aplikasi *game RPG Little Krishna Adventure* adalah sebagai berikut:

2.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan adalah dengan menggunakan *Metode Studi Literatur*, yaitu mengumpulkan data dari buku-buku referensi yang membahas mengenai perancangan dan pembangunan aplikasi *game* yang edukatif, serta modul-modul yang relevan dengan objek permasalahan.

2.2 Metode Pengembangan Aplikasi

Pengembangan dan pembangunan aplikasi *game Little Krishna Adventure* secara umum menggunakan metode pengembangan multimedia. Metodologi pengembangan multimedia terdiri dari 6 tahapan, yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing* dan *distribution* [5].

a. *Concept*

Tahap *concept* (konsep) adalah tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program (*audience identification*). Menentukan jenis aplikasi (presentasi atau interaktif) dan tujuan aplikasi (hiburan, pelatihan, atau pembelajaran). Aplikasi *game Little Krishna Adventure* merupakan jenis aplikasi game interaktif dengan tujuan memberikan edukasi atau pembelajaran bagi penggunanya.

b. Design

Design (perancangan) adalah tahap membuat spesifikasi mengenai arsitektur aplikasi, gaya, tampilan dan kebutuhan material atau bahan untuk aplikasi. Tahap ini terbentuk

storyboard dari aplikasi *game Little Krishna Adventure*. *Storyboard* merupakan gambaran skenario yang dibuat secara bertahap yakni setiap *scene* dalam *game.*

c. Material Collecting

Material Collecting adalah tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan dilakukan. Bahan yang diperlukan yaitu gambar, suara, animasi, dan teks.

d. Assembly

Tahap *assembly* (pembuatan) adalah tahap dimana semua objek atau bahan multimedia diproses.

e. Testing

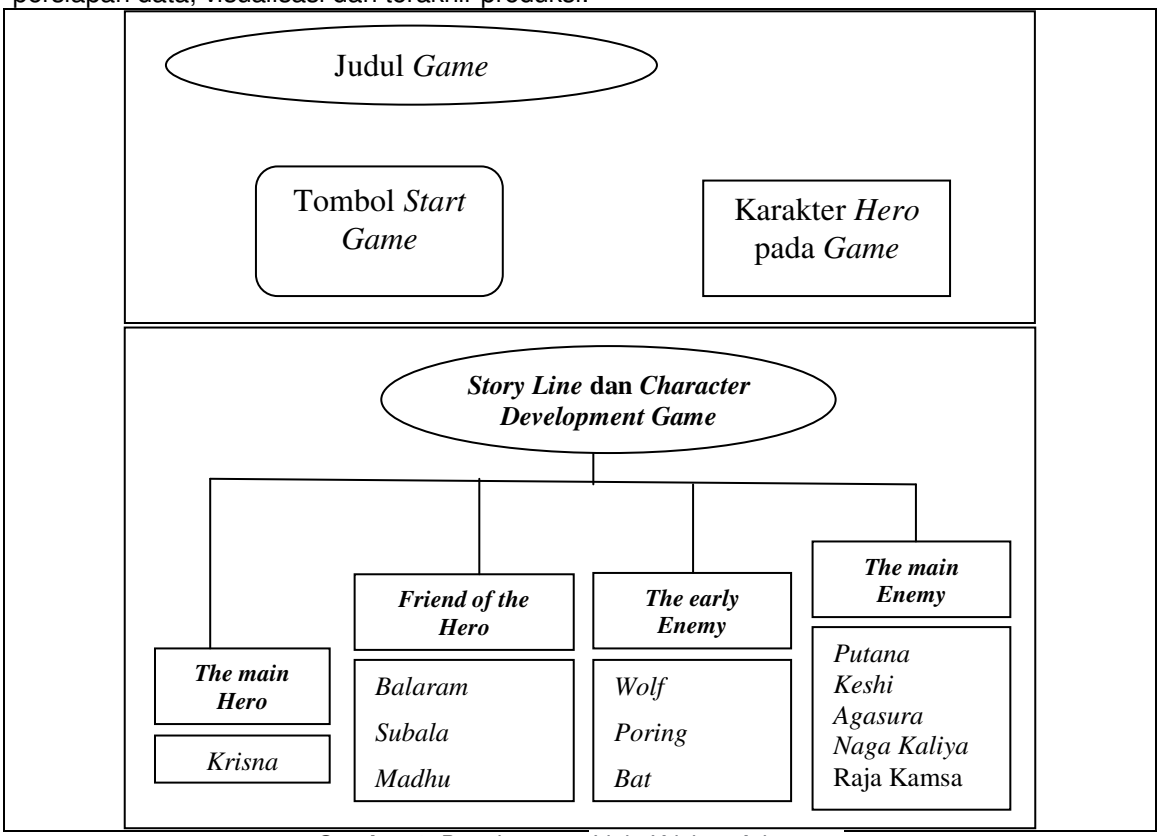
Testing dilakukan setelah selesai tahap pembuatan (*assembly*) dengan menjalankan aplikasi dan dilihat apakah ada kesalahan atau tidak. Tahap ini disebut juga sebagai tahap pengujian *alpha (alpha test)* dimana pengujian dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuat itu sendiri.

f. Distribution

Tahapan dimana aplikasi disimpan dalam suatu media penyimpanan dan apabila memungkinkan, aplikasi ini akan dipublikasikan serta dikomersilkan.

2.3 Perancangan Grafis

Secara umum komponen-komponen yang terlibat dalam perancangan grafis mulai dari media, data, visualisasi dan alat produksi. Pertama adalah konsep, kemudian memilih media yang cocok dan *effektif* agar pesan yang disampaikan diterima oleh *audience*. Langkah selanjutnya adalah merancang media yang sesuai dengan ide atau gagasan, dilanjutkan persiapan data, visualisasi dan terakhir produksi.

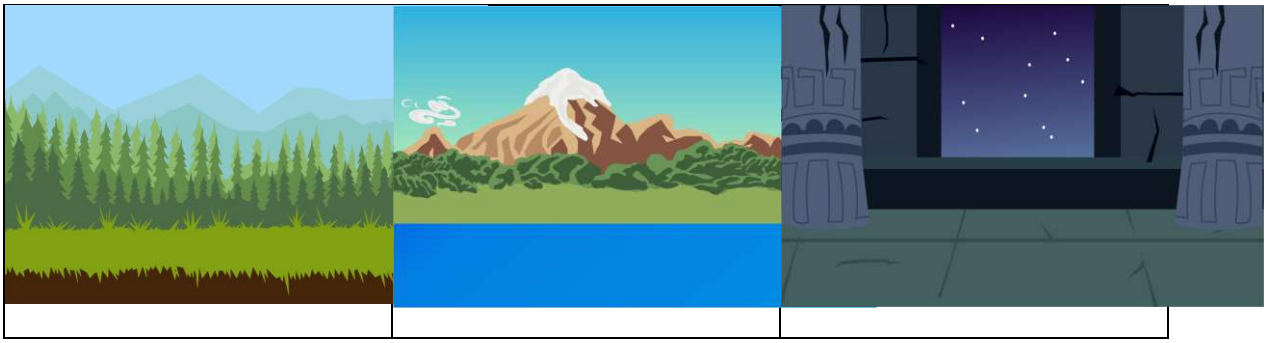


Gambar 1. Desain *game Little Krishna Adventure*

Gambar 1 menunjukkan desain tampilan awal, *storyline dan character development pada game Little Krishna Adventure.* Elemen khas dalam sebuah *game RPG adalah storyline*

dan *character development.* Cerita dalam RPG harus kreatif, inovatif, dan mengalir seiring dengan perkembangan karakter utama dan tokoh pendukungnya [6]. Cerita dalam RPG *game Little Krishna Adventure* mengandung unsur-unsur seperti berikut:

a). Sang pahlawan: *Krisna*
b). Kawan-kawan sang pahlawan: *Balaram, Subala* dan *Madhu*
c). Musuh awal pertarungan: *Wolf, Poring, Bat*
d). Musuh utama yang tersembunyi: *Putana*, *Keshi*, *Agasura*, *Naga Kaliya*, Raja Kamsa.



Gambar 2. Desain *background pada Game Little Krishna Adventure*

Desain *backgroud game Little Krishna Adventure* berdasarkan *story line* dan *character development* pada *game Little Krishna Adventure* terdiri dari tiga *background* untuk bertarung, seperti hutan, sungai dan kastil yang dapat dilihat pada gambar 2.

Tabel 1. Tombol Navigasi Game dan Keterangan Masing-Masing Tombol

Tombol Navigasi *Game*		
No.	***Komponen***	***Keterangan***
1.	Tombol Mulai	Ketika di pilih maka akan menuju ke halaman *character info*
2.	Tombol geser 1 *Krisna*	Ketika di pilih maka akan menuju ke halaman *character info Krisna*
3.	Tombol geser 2 *Balaram*	Ketika di pilih maka akan menuju ke halaman *character info Balaram*
4.	Tombol geser 3 *Subala*	Ketika di pilih maka akan menuju ke halaman *character info Subala*
5.	Tombol geser 4 *Madu*	Ketika di pilih maka akan menuju ke halaman *character info Madu*
6.	Tombol Map	Ketika di pilih maka akan menuju ke halaman peta.
7.	Tombol Map 1	Ketika di pilih maka akan menuju ke halaman peta 1
8.	Tombol Map 2	Ketika di pilih maka akan menuju ke halaman peta 2
9.	Tombol Map 3	Ketika di pilih maka akan menuju ke halaman peta 3
10.	Tombol Map 4	Ketika di pilih maka akan menuju ke halaman peta 4
11.	Tombol Map 5	Ketika di pilih maka akan menuju ke halaman peta 5
12.	Tombol Keluar	Ketika di pilih maka akan menuju ke halaman keluar
13.	Tombol *pause*	Ketika di pilih maka akan menampilkan halaman pause
14.	Tombol *Restart*	Ketika di pilih maka akan merestart score permainan.
15.	Tombol *Attack*	Berfungsi untuk menyerang musuh
16.	Tombol *Special*	Berfungsi untuk menyerang musuh dengan menggunakan *skill* yang dimiliki
17.	Tombol *Potion*	Berfungsi untuk memanggil fitur item yang dapat dipakai selama *battle* berlangsung.
18.	Tombol *Defend*	Berfungsi bertahan untuk mengurangi luka yang diakibatkan serangan dari musuh
19.	Tombol *Sound on*	Ketika di pilih maka akan mengeluarkan suara dalam permainan.
20.	Tombol *Sound off*	Ketika di pilih maka tidak akan mengeluarkan suara dalam permainan

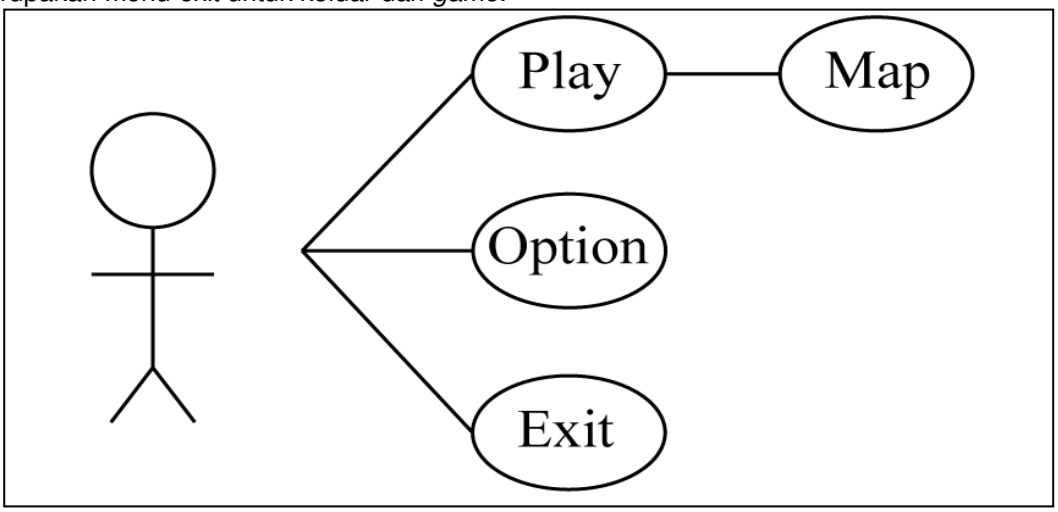
Desain *button* pada *game Little Krishna Adventure* digunakan untuk memudahkan *user* dalam memainkan *game Little Krishna Adventure*. Tabel 1 merupakan tabel tombol navigasi *game* dan keterangan masing-masing tombol.

2.4 Perancangan *Game*

Perancangan *game* merupakan kerangka gambaran alur *game Little Krishna Adventure*. *Game* ini memiliki main menu yang menyajikan pilihan untuk mengakses konten *game* didalamnya, konten *game* secara keseluruhan dapat dilihat pada Gambar 3.

a. *Use Case Diagram*

Gambar 3 menjelaskan bahwa *game Little Krishna Adventure* ini memiliki tiga menu dimana menu pertama merupakan menu *play* untuk mulai permainan dalam *game*. Menu kedua merupakan menu *option* dimana *player* dapat memilih opsi terkait dengan *game*. Menu ketiga merupakan menu *exit* untuk keluar dari *game*.



Gambar 3. *Use Case Diagram Game Little Krishna Adventure*

3. Literature Study

Beberapa teori penunjang digunakan sebagai dasar acuan dalam pembuatan Aplikasi *game RPG Little Krishna Adventure.* Teori penunjang yang disertakan yaitu materi penunjang dan aplikasi pendukung yang digunakan dalam pembuatan aplikasi.

3.1. Game Edukatif

Game edukatif merupakan permaian yang dirancang atau dibuat untuk merangsang daya pikir termasuk meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah. Game Edukasi merupakan salah satu jenis media yang digunakan untuk memberikan pengajaran, menambah pengetahuan penggunanya melalui suatu media unik dan menarik. Jenis ini biasanya ditujukan untuk anak-anak. Disimpulkan game edukasi merupakan salah satu bentuk game yang dapat berguna untuk menunjang proses belajar-mengajar secara lebih menyenangkan dan lebih kreatif, dan digunakan untuk memberikan pengajaran atau menambah pengetahuan penggunanya melalui suatu media yang menarik [7].

3.2. *Role Playing Games* (RPG)

RPG adalah salah satu jenis game yang merupakan singkatan dari *Role Playing Game*. Game RPG pemain dapat memilih satu karakter untuk dimainkan seiring dengan naiknya *level game*, karakter dapat berubah, bertambah kemampuannya, bertambah senjatanya, atau bertambah hewan peliharaannya. *Storyline dan character development* merupakan *elemen* pertama *pada game RPG* [7].

Penelitian Erwin dan Florensa [8] menyatakan bahwa pada Game RPG "*True Destiny*" menggunakan aplikasi RPG *Maker* VX, hirarki untuk tampilan awal pada game *True Destiny* berisi:

a). *New game* untuk memulai game yang baru,
b). *Continue* untuk melanjutkan permainan,
c). *Quit game* untuk keluar dari game.

Penelitian Erwin dan Florensa [8] menyatakan bahwa Hirarki *Main Menu* yang akan selalu dijumpai *user* dalam memainkan game "True Destiny", berisi:

a). *Item* merupakan fitur yang berisi segala item mulai dari baju, senjata, aksesoris, dan lain-lain beserta penjelasan dan kegunanaan item tersebut yang dapat membantu player menyelesaikan permainan,
b). *Skill*, fitur ini merupakan tempat *skil*l/jurus yang biasa digunakan dalam *battle* dan juga digunakan dalam keadaan biasa, berisi nama jurus, keterangan jurus, *magic power*

yang dibutuhkan untuk mengeluarkan *skill.* Setelah *skill* dipilih, program akan mengarahkan pemain untuk memilih karakter mana yang ingin dilihat *skill* yang telah diperoleh,

c). *Equip* merupakan fitur yang menunjang proses permainan, terutama di dalam *battle* agar status karakter menjadi meningkat. Setelah memilih fitur *equip* dilanjutkan dengan memilih karakter yang mau diubah atau ditambahkan, seperti baju, senjata, dan aksesoris yang terhubung dengan fitur item,

d). *Status* merupakan fitur untuk melihat keadaan karakter dari nama karakter, *Health Poin, Magic Power, equip* yang dipakai, dan *experience*,

e). *Save game* merupakan fitur untuk menyimpan permainan, yang terdiri atas beberapa *slot game* yang disiapkan agar *player* dapat melanjutkan permainan,

f). *Back to Title* merupakan fitur yang terdiri dari tiga jenis, yaitu:
   1). *To Title*: fitur untuk kembali ke *Main Menu*,
   2). *Shutdown*: fitur untuk menutup game,
   3). *Cancel*: membatalkan fitur *back to title*,

g). *Setting* merupakan fitur untuk pengaturan game untuk membuat *user* menjadi nyaman, meliputi pengaturan *sound (BGM, BGS. SFX, Window color, Dash Animation).*

Penelitian Erwin dan Florensa [8] menyatakan bahwa Hirarki *Battle System* merupakan hal terpenting di dalam game RPG yang berisi:

a). *Fight*, merupakan fitur untuk menjalankan battle system, yang terdiri atas empat jenis, yaitu:
   1). *Attack,* fungsi untuk menyerang musuh,
   2). *Skill,* fungsi untuk menyerang musuh dengan menggunakan skill yang menghabiskan magic power,
   3). *Defend,* fungsi bertahan untuk mengurangi luka yang diakibatkan serangan dari musuh,
   4). *Item,* fungsi untuk memanggil fitur item yang dapat dipakai selama *battle* berlangsung.

b). *Run*, fitur untuk lari atau menghindari battle dengan musuh. Fitur ini tidak selalu bisa digunakan di beberapa kejadian tertentu.

3.3. *Little Krishna*

Pengenalan Tokoh Hero pada Aplikasi *Game* RPG *Little Krishna Adventure* meliputi Balaram, anak ke-7 dari pasangan Prabu Basudewa dan Puteri Dewaki. Kakak dari Krishna, anak laki-laki yang kuat dan berani, tinggal di Vrindhavana bersama Krishna, Yashoda dan Nandaraja. Subala dan Madu, teman-teman dari Balaram dan Krishna di Vrindhavana. Krishna, anak ke delapan dari pasangan Prabu Basudewa dan Puteri Dewaki, anak ke-8 yang diramalkan akan membunuh Raja Kamsa. Kisah lahirnya Krishna untuk membunuh Raja Kamsa.

Kamsa, putera Raja Ugarsena dari Mathura, kakak dari Dewaki, seorang raja jahat yang terkenal akan kekejamannya. Karena takut akan kematian, akhirnya Kamsa melakukan segala cara untuk membunuh Krishna. Krishna diketahui tinggal bersama Yashoda dan Nandaraja di sebuah kota yang dikenal dengan nama Vrindhavana.

a. *Chapter* 1 Misi Melawan Putana

Raja Kamsa mengirim Ratu Putana untuk membunuh Krishna kecil. Putana merupakan iblis wanita kejam yang memiliki kemampuan untuk merubah-ubah wujudnya. Putana merubah wujudnya menjadi seorang wanita yang cantik di Vrindhavana, sehingga tidak ada yang mencurigai gerak – geriknya. Ia masuk rumah-rumah penduduk dan sampai di rumah Nandaraja. Ia melihat Krishna, ia langsung menyusui Krishna dengan air susunya yang beracun. Namun Krishna malah menghisap nyawa Putana hingga iblis wanita itu tewas. Berita kematian Putana oleh Krishna terdengar sampai ke telinga Kamsa. Sekarang ia yakin bahwa Krishna bukanlah anak manusia biasa. Maka dari itu, ia pun mulai menyusun rencana demi membunuh Krishna. Sementara itu, Krishna tumbuh bersama anak-anak lain di Gokul, Vrindhavana.

b. *Chapter* 2 Misi Melawan Keshi

Raja Kamsa mengirim Keshi untuk membunuh Krishna kecil. Keshi merupakan iblis kuda yang mengerikan, mempunyai kecepatan lari dan terbang yang tinggi suara mengerikan seperti singa yang mengaum. Iblis Keshi menantang Krishna yang memakai hiasan bulu merak di kepalanya, memakai jubah kuning dan membawa seruling. Krishna maju menghampiri iblis Keshi dan menerima tantangannya. Krishna berdiri di depan setan kuda yang ganas itu, siap bertarung. Kuda itu menyerang Krishna dengan kecepatan tinggi, mencoba menginjak-injak Krishna dengan kakinya yang kuat. Namun, Krishna segera menangkap kakinya dan mulai memutar kuda itu. Setelah beberapa ronde, Krishna melempar iblis Keshi ke langit, kuda itu segera pingsan, tetapi setelah beberapa saat, sadar kembali, dan iblis itu segera kembali bergegas menuju Krishna dengan kemarahan dan kekuatan yang lebih besar dan dengan mulut terbuka. Ketika Keshi mencapai Krishna, Krishna memasukkan tangan kirinya ke dalam mulut Keshi. Segera giginya rontok. Kemudian Krishna menarik lidah dan mencekik kuda Keshi sampai mati. Ketika kuda itu mati, Krishna mendapat sorak sorai gembira dari warga Vrindhavana.

c. *Chapter* 3 Misi Melawan Agasura

Raja Kamsa mengirim Agasura untuk membunuh Krishna kecil. Agasura merupakan iblis ular yang sangat besar dan dapat merubah – ubah wujud. Ketika Krishna bermain bersama teman-temannya di hutan Vrindavana, iblis Agasura membentangkan mulutnya seperti gua gunung. Krishna, Balaram, Madhu dan Subala memasuki mulut ular raksasa itu. Mereka terjebak di dalam perut ular besar itu. Krishna kemudian masuk ke dalam rongga tenggorokan iblis tersebut. Akibatnya, iblis tersebut tercekik oleh tubuh Krishna. Agasura pun mati lemas. Setelah kematian Aghasura, Krishna dan teman – temannya keluar dari mulut iblis tersebut dengan selamat.

d. *Chapter* 4 Misi Menjinakkan Naga Kaliya

Pada suatu ketika, air sungai Yamuna tiba-tiba berubah menjadi hitam akibat tercemar oleh racun yang disebarkan oleh Naga Kaliya. Naga Kaliya memiliki ribuan kepala dan bisa yang sangat beracun. Pada suatu hari, Krishna dan teman-teman sedang bermain bola di tepi sungai Yamuna. Krishna melompat ke dalam sungai Yamuna untuk mengambil bola. Ia lalu berenang ke arah goa dimana Kaliya tengah beristirahat bersama istri-istrinya. Krishna menyerang Kaliya dan berdiri diatas kepala Kaliya sambil menari. Akibat perkelahian Krishna dan Kaliya, air sungai Yamuna menjadi semakin hitam. Penduduk Vrindhavana berkumpul di sekeliling tepi sungai Yamuna menanti Krishna keluar dari dalam sungai Yamuna. Krishna bertarung dengan Naga Kaliya hingga berdarah. Sesaat kemudian Krishna keluar dari dalam sungai sambil berdiri di atas kepala Kaliya. Istri-istri Kaliya juga muncul dan memohon kepada Krishna agar Kaliya dimaafkan. Krishna lalu menyuruh Kaliya pergi dari Yamuna dan agar tidak pernah kembali lagi. Maka pergilah Kaliya bersama istri-istrinya meninggalkan Yamuna sementara semua orang mulai memuja-muja Krishna dengan sorak sorai gembira.

e. *Chapter* 5 Misi Membunuh Raja Kamsa

Kamsa merupakan putera Raja Ugarsena dari Mathura. Seorang raja jahat yang terkenal akan kekejamannya. Suatu ketika Kamsa mengirim sepupunya Vrindhavana untuk mengundang Krishna dan Balaram untuk pergi ke Mathura menemui Raja Kamsa. Semua orang tidak membiarkan Krishna pergi tetapi Krishna meyakinkan bahwa ia harus memenuhi tujuan dari hidupnya. Akrura mengantar Krishna dan Balaram ke Mathura. Kamsa mengetahui kedatangan Krishna dan Balaram. Ia lalu memerintahkan pengawalnya untuk melepaskan hewan gila untuk menyerang Krishna. Krishna berhasil mengalahkan hewan itu hingga hewan itupun mati. Kamsa pergi ke arena pertarungan dan duduk di atas tahtanya. Ia menyuruh Akrura untuk menunjuk Krishna dan Balarama agar beradu gulat dengan pegulat-pegulat tangguh. Siapapun yang kalah dalam adu gulat itu harus dibunuh. Kamsa menantang Krishna dan Balaram agar menghadapi dua prajurit iblis terkuatnya, yaitu Musthika dan Chanura. Balarama menyerang Musthika dengan tombaknya, sementara Krishna menghadapi Chanura. Kedua iblis itu berhasil dikalahkan oleh Krishna dan Balaram. Kemudian Krishna bersuara dengan lantang, “Oh iblis, paman Kamsa, sekarang adalah giliranmu untuk pergi ke neraka!’. Semua orang di arena pertarungan mulai berteriak, “bunuh Kansa! Bunuh iblis itu! Akhiri pemerintahannya yang kejam!”. Kamsa mencoba untuk melarikan diri dari arena itu, tetapi

Krishna telah memegangnya dan menyuruhnya untuk menghitung dosa-dosa yang telah ia lakukan, antara lain membunuh anak-anak tak berdosa, memenjarakan Dewaki dan Wasudewa, memenjarakan ayah kandungnya sendiri yaitu Raja Ugarsena, dan memperlakukan rakyat Mathura secara tidak adil. Akhirnya Krishna memenggal kepala Kamsa dengan Chakra Sudarshana.

4. Result and Disscussion

Hasil perancangan aplikasi *Game RPG Little Krishna Adventure* yang dihasilkan terdiri dari *Splash Screen Scene, Main Menu Scene*, *Character Info Scene*, *Map Scene*, *Battle Scene* dan *Credit Scene.* Pembahasan yang disajikan tentang hasil analisis dari implementasi Cerita Awatara Krisna dengan menggunakan *usability testing.*

4.1. Hasil Implementasi Cerita pada Aplikasi *Game RPG Little Krishna Adventure*

Hasil implementasi cerita pada game ditampilkan dalam beberapa *scene* utama seperti *Character Info Scene*, *Map Scene*, dan *Battle Scene.*

a. Implementasi Tokoh pada Aplikasi *Game RPG Little Krishna Adventure*

Pengenalan tokoh yang ada pada cerita *Little Krishna* dengan cara menjadikan tokoh tersebut menjadi karakter yang dapat dimainkan pada *game Little Krishna Adventure*. Tokoh yang diimplementasikan kedalam *game* sebanyak 4 karakter antara lain, *Krishna, Balaram, Madu dan Subala.* Masing-masing karakter yang dibuat pada *game Little Krishna Adventure* memiliki status dan kemampuan yang berbeda-beda. Hal ini bertujuan untuk membedakan masing-masing karakter. Berikut ini hasil implementasi tokoh kedalam game seperti pada gambar 2.

Gambar 4. Implementasi Tokoh kedalam Karakter *Game*

Gambar 4 merupakan tampilan implementasi tokoh dalam *Character Info.* Masing-masing karakter memiliki penampilan, status dan kemampuan yang berbeda-beda. Tampilan ini menunjukan informasi karakter seperti: *Name, Specialist, Class,* HP, MP, *Atk*, *Def*, *skill dan potion.*

b. Implementasi Alur Cerita pada Aplikasi *Game RPG Little Krishna Adventure*

Implementasi Alur cerita *Little Krishna* terdapat pada lokasi permainan pada game serta bagaimana cara menyelesaikan permainan dengan baik dan benar. Pemain akan mendapatkan pengetahuan seperti cerita dalam permainan pada setiap lokasi yang dipilih, cara menyelesaikan masalah dalam permainan serta kerja sama dalam menghadapi masalah. Hal tersebut dapat dilihat seperti pada gambar 5:

Gambar 5. *Map Scene* dan Cerita *Little Krishna* pada Aplikasi *Game RPG Little Krishna Adventure*

Gambar 5 merupakan tampilan *Map scene Game Little Krishna Adventure* yang menggambarkan alur cerita *Little Krishna* yang memiliki cerita berlatar belakang 5 misi melawan iblis yang ingin membunuh *Krisna* sewaktu kecil. *Scene* ini menuntun *user* untuk memilih *map* yang disesuaikan dengan alur cerita. Misi pertama adalah melawan Iblis Wanita *(Putana)*. Misi selanjutnya adalah melawan Iblis Kuda *(Keshi),* Iblis Ular *(Agasura),* misi menjinakkan Naga *Kaliya,* dan misi terakhir adalah membunuh Raja *Kamsa.* Tempat bertarung dapat berupa hutan, sungai dan kastil.

c. Implementasi *Battle Scene* pada Aplikasi *Game RPG Little Krishna Adventure*

Battle Scene merupakan tampilan menu berikutnya setelah *Map Scene*. *Battle Scene* merupakan *scene* terpenting yang menggambarkan *user* siap untuk bertarung.

Gambar 6. Tampilan *battle scene Game Little Krishna Adventure*

Gambar 6 merupakan tampilan *battle scene* pada *Game Little Krishna Adventure*, dimana *user* siap untuk bertarung. Terdapat empat pilihan menu dalam bertarung, yaitu: *attack, special,*

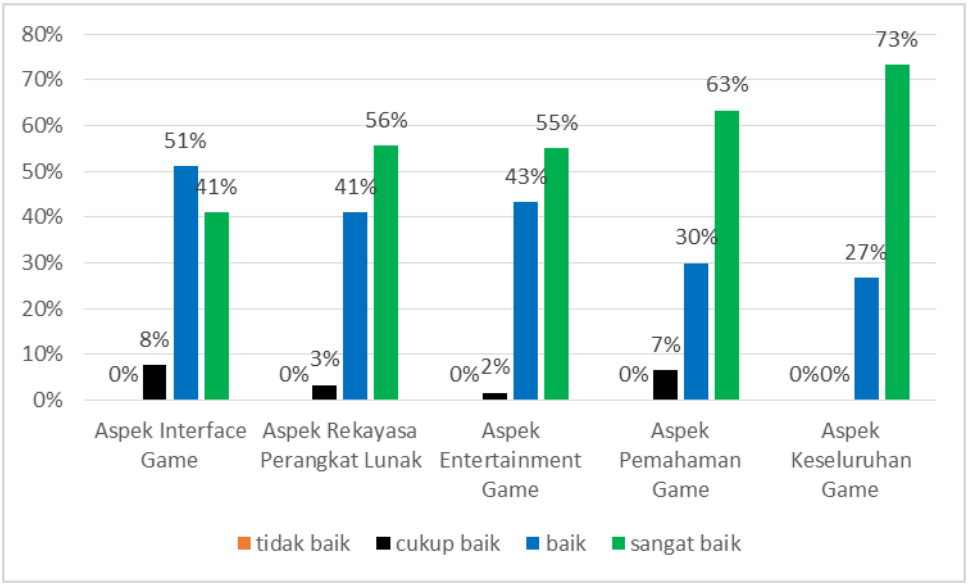
potion, defend. Tombol *Attack* berfungsi untuk menyerang musuh, tombol *Special* berfungsi untuk menyerang musuh dengan menggunakan *skill* yang dimiliki, tombol *Potion* berfungsi untuk memanggil fitur *item* yang dapat dipakai selama *battle* berlangsung, tombol *Defend* berfungsi bertahan untuk mengurangi luka yang diakibatkan serangan dari musuh.

4.2. Analisa Hasil

Analisa Aplikasi *Game Little Krishna Adventure* dilakukan dengan menggunakan metode survei untuk pengambilan data, dimana untuk pengambilan data tersebut menggunakan kuesioner. Kuesioner diberikan kepada 30 responden yaitu anak-anak yang telah memainkan *Game Little Krishna Adventure*.

a. Hasil Analisa Aplikasi

Hasil analisa aplikasi setelah responden memainkan *Game RPG Little Krishna Adventure* dapat dilihat pada gambar 7. Terdapat beberapa aspek kriteria penilaian antara lain: Aspek Rekayasa Perangkat Lunak, Aspek Pemahaman *Game Little Krishna Adventure*, Aspek *Entertaiment Game Little Krishna Adventure*, dan Aspek Keseluruhan *game RPG Little Krishna Adventure*.



Gambar 7. Grafik Hasil Uji Coba Aplikasi *Game RPG Little Krishna Adventure* pada anak-anak

Grafik pada Gambar 7 dapat disimpulkan beberapa hal seperti berikut:

a. Aspek *Interface Game* memiliki rata-rata tertinggi pada jawaban baik sebesar 51%.
b. Aspek Rekayasa Perangkat Lunak memiliki rata-rata tertinggi pada jawaban sangat baik sebesar 56%.
c. Aspek *Entertainment Game* rata-rata tertinggi pada jawaban sangat baik sebesar 55%.
d. Aspek Pemahaman *Game* memiliki rata-rata tertinggi pada jawaban sangat baik sebesar 63%.
e. Aspek Keseluruhan *Game* memiliki rata-rata tertinggi pada jawaban sangat baik sebesar 73%.

5. Conclusion

Aplikasi *Game RPG Little Krishna Adventure* mengangkat tema game edukasi berbasis budaya, mengunakan 4 *Hero*, yaitu: *Krisna, Balaram, Subala, dan Madhu*. Game *RPG Little Krishna Adventure* mengenalkan cerita Awatara Krisna sewaktu kecil di desa Vrindavan. Game *RPG Little Krishna Adventure* berisi cerita 5 misi melawan musuh yang ingin membunuh Krisna sewaktu kecil. 5 musuh tersebut terdiri dari Iblis Wanita *(Putana),* Iblis Kuda *(Keshi),* Iblis Ular *(Agasura),* misi menjinakkan Naga *Kaliya*, dan misi terakhir adalah membunuh Raja *Kamsa.* Game *RPG Little Krishna Adventure* diimplementasikan dalam aplikasi game 2D yang bergenre petualangan dirancang *single player* dibuat pada *platform android*. Game *RPG Little Krishna Adventure* menggunakan *software Corona SDK* dengan bahasa pemrograman *LUA.*

Game *RPG Little Krishna Adventure* dirancang dengan desain yang sesuai untuk anak-anak dan semua kalangan masyarakat sehingga dapat digunakan sebagai sarana untuk pendidikan, memperkenalkan, mengajarkan dan melestarikan salah satu warisan budaya tentang kisah Keagungan Tuhan yaitu Awatara Krishna. Hasil analisis dengan menggunakan kuesioner yang diujikan kepada 30 responden, game *RPG Little Krishna Adventure* tergolong baik dari aspek *interface game* sebesar 51%, tergolong sangat baik dari aspek rekayasa perangkat lunak sebesar 56% dari aspek *entertainment game* sebesar 55% dari aspek pemahaman game sebesar 63% dan dari aspek keseluruhan game sebesar 73%. Game *RPG Little Krishna Adventure* dapat menjadi referensi baru bagi pecinta game yang ingin mengetahui tentang cerita Awatara Krishna saat kecil.

Daftar Pustaka

[1] Nyoman S. Pendit,(2003). MAHABRATA, Gramedia Pustaka Utama, Jakarta.

[2] Ludvyah Ekawati, Putri., Achmad Zakki Falani. (2015). Pemanfaatan Teknologi Game Untuk Pembelajaranmengenal Ragam Budaya Indonesia Berbasis Android*. Jurnal Link Vol 22, No. 1, Pp. 30-36.*

[3] Andika, Rizky., Arief Samdani Siregar, Aldiansyah, Rahmadi Wijaya, S.Si., M.T., dan Hariandi Maulid, ST., M.Sc. (2015). Game Android: Petualangan Bima Manusia Monyet, *15.06.284_jurnal_eproc.pdf*. Prodi D3 Teknik informatika, Fakultas Ilmu Terapan, Universitas Telkom. URL: https://openlibrary.telkomuniversity.ac.id/.../game-android-petualangan-bima-manusia-monyet

[4] Suryanata, I Made, I Putu Agung Bayupati dan Kadek Suar Wibawa. (2016). Rancang Bangun *Game Hanoman Heroes* pada *Platform Android. Merpati, vol*. 4, *no*. 2*, pp*. 135-142.

[5] Yuningsih, Winda., Sri Setyaningsih, Lita Karlitasari. Aplikasi Pengenalan Budaya Suku Baduy Berbasis Android. *e-jurnal winda 065112319.pdf - Scribd.*

[6] Arjoranta, Jonne. (2011). Defining Role Playing Game As Language Game. *International Journal Of Role Playing*, 1 (2), 3-17. Retrieved from http://www.ijrp.subcultures.nl/wp-content/issue2/IJRPissue2-Article1.pdf.

[7] Delima, Rosa., Nevi Kurnia Arianti, dan Bramasti Pramudyawardani. (2016). Pengembangan Aplikasi Permainan Edukasi Untuk Anak Prasekolah Menggunakan Pendekatan Child Centered Design. *Informatika Vol. 12, No. 1, Pp. 13-23.*

[8] Erwin dan Florensa Rosani Purba. (2013). Game RPG True Destiny Menggunakan Aplikasi RPG Maker VX. *Jurnal Teknik dan Ilmu Komputer*, 2 (8), 389-401.

[9] A. F. Waruwu, I. P. A. Bayupati, and I. K. G. Darma Putra. (2015). “Augmented Reality Mobile Application of Balinese Hindu Temples : DewataAR,” *International Journal Computer Network and Information Security,* no. January, pp. 59–66.

[10] Pandawana, I Dewa Gede Agung., Dewa Putu Yudhi Ardiana. (2017). Aplikasi Game Cerita Rakyat Bali Sebagai Sarana Pendidikan Karakter Anak Berbasis Mobile. *Lontar Komputer Vol. 8, No. 3, Pp. 208-218.*

[11] Andre Sanjaya, Dewa Putu., I Ketut Adi Purnawana, dan Ni Kadek Dwi Rusjayanthia. (2016). Pengenalan Tradisi Budaya Bali melalui Aplikasi Game Explore Bali Berbasis Android. *Lontar Komputer Vol. 7, No.3, Pp. 162-173.*

[12] A. A. K. O. Sudana, I. G. K. P. Aditya, and I. P. A. E. Pratama. (2016). Optimization Algorithm in Traditional Card Game Rummy 21. *International Journal of Computer Applications, vol. 146, no. 8, pp. 41–47.*