

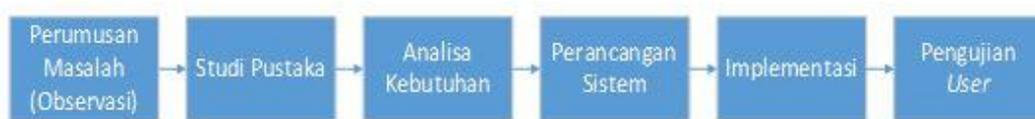
BAB III PERANCANGAN

3.1 Metode Penelitian

Permasalahan yang dikaji oleh penulis merupakan masalah yang bersifat sosial dan dinamis. Oleh karena itu penulis menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif untuk menentukan cara mencari, mengumpulkan, mengolah dan menganalisis data hasil penelitian tersebut.

3.1.1 Tahapan Penelitian

Pada tahapan penelitian terdapat tahapan-tahapan untuk melakukan penelitian ini, yaitu:



Gambar 3. 1 Tahapan Penelitian

Dari tahapan-tahapan penelitian yang penulis gambarkan tersebut dapat di jelaskan sebagai berikut:

1. Perumusan Masalah
Merumuskan masalah yang ditemui saat observasi
2. Studi Pustaka
Meninjau kembali literature atau jurnal yang berkaitan dengan penelitian sebagai dasar teori penelitian.
3. Analisis Kebutuhan
Menganalisis kebutuhan *user* yang akan memainkan *game*.
4. Perancangan Sistem
Merancang *game* edukasi islami dengan hasil analisis kebutuhan.
5. Implementasi
Mengimplementasikan *interface* dan pembelajaran ke dalam *game* edukasi islami.

6. Pengujian *User*

Menguji *game* yang telah di rancang ke *user* dan mendata hasilnya.

3.2 Observasi

3.2.1 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang penulis gunakan adalah Observasi dan Studi Pustaka. Penulis menggunakan observasi karena untuk mengamati tingkah laku dan kegiatan sehari-hari para mahasiswa. Sedangkan studi pustaka untuk mencari referensi yang relevan untuk penelitian ini.

3.2.2 Subjek dan Obyek Observasi

Subjek observasi adalah subjek yang dituju untuk diteliti oleh penulis. Obyek observasi adalah obyek yang dijadikan titik perhatian suatu observasi. Dalam observasi ini yang menjadi subjek observasi adalah mahasiswa yang berjumlah 20 orang, yang menjadi obyek observasi yaitu melihat kegiatan sehari-hari mereka terutama dalam beraktifitas.

3.2.3 Lokasi Observasi

Lokasi penelitian berada di lingkungan Kost Mataram yang beralamat di Jalan Nulis Tegalwangi No.173 Rt.04/01, Tamantirto, Kasihan, Bantul, Yogyakarta. Penulis mengambil lokasi ini dikarenakan penulis tinggal di lokasi yang sama dengan mahasiswa yang akan menjadi subjek penelitian.

3.2.4 Waktu Observasi

Observasi ini dilakukan selama kurang lebih 1 bulan, yaitu mulai awal bulan agustus hingga selesai pada akhir bulan agustus 2016.

3.2.5 Hasil Observasi

Setelah melakukan observasi selama 1 bulan, hasil yang penulis temukan adalah:

Penulis melakukan observasi ketika mahasiswa telah pulang dari kampus. Kegiatan mahasiswa setelah pulang adalah tidur, mengerjakan tugas kuliah, dan bermain *game*. Saat sedang melakukan kegiatan tersebut mahasiswa tidak pernah merasa malas atau menunda-nundanya.

Ketika waktunya untuk sholat, mahasiswa tetap melakukan kegiatan bermain *game* atau mengerjakan tugas kuliah. Terkadang penulis mengingatkan mahasiswa untuk sholat terlebih dahulu sebelum melanjutkan bermain *game* atau mengerjakan tugas kuliah lagi. Tetapi banyak mahasiswa yang menunda-nunda waktu sholat hingga akhirnya waktu sholat terlewatkan. Terkadang ada beberapa mahasiswa yang penulis observasi jarang membaca Al-qur'an bahkan tidak pernah. Kemudian saat melakukan sholat jum'at bersama para mahasiswa, beberapa diantaranya tidak sedekah di kotak amal.

Hal ini terjadi karena para mahasiswa malas, lupa, dan juga kurangnya kesadaran diri dalam melakukan ibadah. Sehingga perlu adanya kesadaran diri dan pengetahuan tentang pentingnya ibadah.

Hasil yang penulis temukan dapat dibagi menjadi 2 yaitu:

1. Saat mahasiswa melakukan kegiatan bermain *game* dan mengerjakan tugas kuliah, mereka tidak pernah menundanya.
2. Sedangkan saat melakukan kegiatan ibadah, mahasiswa cenderung menunda-nunda bahkan setelah diingatkan mereka tetap menundanya.

Kesimpulan

Dari 2 hasil yang penulis temukan, penulis dapat menyimpulkan bahwa para mahasiswa harus tahu pentingnya menyeimbangkan kepentingan dunia dan kepentingan akhirat, tetapi jika kesadaran diri mahasiswa telah gagal memahami pentingnya beribadah, maka seorang mahasiswa hanya akan mengejar kenikmatan duniawi dan lupa dengan kewajibannya sebagai seorang muslim.

3.3 Analisa Kebutuhan

Berdasarkan masalah yang telah di dapatkan di observasi, maka perlu ada pendidikan mengenai pentingnya keseimbangan kehidupan duniawi dan akhirat. Salah satu cara yang di dapatkan melalui studi pustaka adalah menggunakan *game*, oleh karena itu perlu analisa kebutuhan mengenai *game* yang akan di kembangkan. Pengguna dari *game* edukasi islami yang dibangun adalah dewasa dengan rentang usia 17 sampai 20 tahun, tetapi tidak terlepas kemungkinan dapat digunakan pula oleh kalangan di luar rentang usia tersebut. Adapun spesifikasi pengguna secara

umum yaitu mengerti dan memahami pengoperasian komputer. Pada analisis pengguna juga mencakup analisis beberapa parameter terhadap calon pengguna, di antaranya adalah:

3.3.1 Analisa Kebutuhan Fungsional

Dengan melihat kondisi generasi muda islam seperti sekarang, masih banyak yang lalai dan lupa dengan kewajibannya sebagai seorang muslim, penulis berinisiatif membuat *game* yang dapat membantu mengingatkan generasi muda islam tentang pentingnya menyeimbangkan kehidupan dunia dan akhirat. *Game* yang dibangun pada penelitian ini menggunakan konsep RPG yaitu sebuah jenis *game* yang biasanya memakai dasar cerita dan diubah menjadi sebuah permainan. Didalam *game* yang akan penulis buat *player* berperan sebagai seorang tokoh utama, dimana tokoh utama tersebut belajar untuk menyeimbangkan kepentingan dunia dan kepentingan akhirat.

Target yang dituju adalah pria dengan rentang usia 17-20 tahun. Tujuan pembelajaran untuk target adalah mengajarkan menyeimbangkan kegiatan duniawi seperti mendaftar menjadi mahasiswa baru dan belajar. Kemudian kegiatan akhirat adalah sholat, mengaji, doa, dan sedekah.

Tujuan pemilihan target pria adalah di dalam *game* yang dirancang terdapat kegiatan ibadah sholat jumat, sehingga target yang dituju haruslah pria. *Game* ini memiliki unsur duniawi yang kuat dibandingkan unsur akhiratnya sehingga membuat atau *player* akan belajar untuk memilih mana yang harus dikerjakan terlebih dahulu.

3.3.2 Pengetahuan dan Pengalaman Pengguna (User Knowledge and Experience)

Pengetahuan dan pengalaman merupakan salah satu faktor penting yang dapat dijadikan acuan pengguna dalam penggunaan aplikasi yang dibangun. Berikut adalah klasifikasi *knowledge and experience* dari pengguna aplikasi seperti yang dapat di lihat pada Tabel 3.1

Tabel 3. 1 Klasifikasi Pengetahuan Dan Pengalaman Pengguna

<i>Educational Level</i>	<i>Reading Level</i>	<i>Task Experience</i>
<i>Game</i> yang dibangun ditujukan khusus untuk pria dewasa dengan tingkat pendidikan SMA dan perkuliahan (usia 17 sampai 20 tahun).	<i>Game</i> yang dibangun ditujukan untuk pengguna yang sudah bisa membaca	<i>Game</i> yang dibangun ditujukan untuk pengguna yang sudah terbiasa dalam penggunaan komputer.
<i>System Experience</i>	<i>Application Experience</i>	<i>Native Language</i>
<i>Game</i> yang dibangun ditujukan untuk pengguna yang memiliki pengalaman dalam mengoperasikan sistem komputer.	<i>Game</i> yang dibangun ditujukan untuk pengguna yang memiliki pengalaman dalam penggunaan aplikasi pada komputer.	<i>Game</i> yang dibangun ditujukan untuk pengguna yang mengerti Bahasa Indonesia.
<i>Use of Other System</i>		
Pengguna <i>game</i> yang dibangun ini tidak harus paham cara penggunaan aplikasi lain.		

3.4 Persona

Persona adalah gambaran terperinci mengenai *user* dari *game* edukasi islami beserta kebutuhan dan tujuannya. Persona dari *user* yang akan menggunakan *game* edukasi islami dapat dilihat pada Gambar 3.2

	Nama : Rifqy Efendi
	Umur : 17-20
	Pendidikan : Pelajar
	Hobi : Bermain <i>Game</i> , Membaca
	Kepribadian : Ramah, Ceria
	Perangkat Dan <i>Platform</i> : Windows
	Kegiatan Sehari-hari: Kuliah, Rapat Organisasi, Bermain <i>Game</i> .
Masalah: sering lupa menjalankan ibadah sholat dikarenakan sibuk kuliah dan terlalu fokus bermain <i>game</i> hingga lupa waktu.	
Tujuan : - Membantu mengingatkan sholat walau sedang bermain <i>game</i> - Mengetahui akibat meninggalkan ibadah sholat.	

Gambar 3. 2 Persona *User*

3.5 Skenario

Skenario berisi urutan cerita yang disusun berdasarkan *persona* dari pengguna yang akan memainkan *game* edukasi islami. Berikut adalah skenario dari pengguna seperti yang dapat dilihat pada Gambar 3.3.



Gambar 3. 3 Skenario Pengguna

3.6 Perancangan *Game*

Dalam perancangan *game* para pemainnya seolah – olah disibukkan dengan kegiatan duniawi seperti bermain *game*, kuliah dan disitu penulis akan secara implisit memberi *event* atau misi yang bersifat akhirat. Kemudian setelah *game* berakhir akan ditampilkan kepada pemain bagaimana *achievement* atau keberhasilannya menyelesaikan *event* akhirat. Hal itu yang akan menjadi pembelajaran pemain bahwa akhirat itu sama penting bahkan lebih penting daripada duniawinya.

3.6.1 Game Design Document

Game Design Document (GDD) berisi informasi dasar mengenai aplikasi yang dikembangkan. Adapun *Game Design Document* (GDD) pada *game* edukasi yang di bangun pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Judul Aplikasi : **BUDI SANG PERANTAU**
2. Definisi : Pengambilan judul didasari oleh jalan cerita *game* yang sedang dikembangkan ini, yaitu seorang mahasiswa bernama Budi yang merantau dari desa untuk melanjutkan pendidikannya di sebuah kota.
3. Genre : *Educational Game*
4. *Player Interaction* : *Single Player*
5. *Platform* : *Desktop (Windows)*
6. *Software* digunakan : RPG Maker VX Ace, Adobe Photoshop CS6, Audacity
7. *Target Player* : Pria Dewasa (Usia 17 sampai 20 tahun)
8. *Basic Goal* : Pemain dapat menyelesaikan misi duniawi dan akhirat.
9. Hari : Terdiri dari 3 hari.
10. *Basic Space* : Terdiri dari 8 latar (*map*) yang berbeda (kota, rumah, masjid, kampus, gedung registrasi, *game center*, cafe, warung)
11. *Basic Mechanic* : RPG (*Role-Playing Game*)

12. *Basic Rule* : *Player* ditantang untuk menyelesaikan setiap misi duniawi, akhirat, dan meminimalisirkan setiap dosa yang didapat.
13. *Basic Conflict* : Misi utama dan misi sampingan akan berubah setiap hari.

3.6.2 Storyline

Budi Sang Perantau merupakan sebuah *game* bergenre edukasi dengan *setting* daerah perkotaan yang berada jauh dari desa. *Game* ini menceritakan tentang Budi, seorang pemuda 18 tahun yang berasal dari sebuah desa. Budi baru saja lulus SMA dan Budi ingin melanjutkan pendidikannya. Dikarenakan tidak ada universitas di desa Budi, akhirnya Budi pergi merantau.

Cerita dimulai dengan sebuah adegan prolog, Adegan prolog bercerita tentang Budi yang sedang berpamitan dengan kedua orang tuanya. Setelah berpamitan, Budi langsung menuju ke kota dengan menggunakan mobil. Sesampainya di kota Budi berinisiatif mengelilingi kota dan juga berkenalan dengan para penduduk. Setelah berkenalan, Budi langsung bergegas menuju rumah. Setelah prolog, kemudian akan muncul *tutorial* cara menggerakkan karakter, membuka menu *achievement*, dan penjelasan mengenai simbol tertentu.

Terdapat 3 hari yaitu Rabu, Kamis, Jumat, setiap hari terdapat misi yang berbeda. Budi diwajibkan menyelesaikan setiap misi utama yang diberikan yaitu mendaftar kuliah, mengikuti ujian, dan melihat hasil ujian dengan tepat waktu, jika *player* terlambat atau tidak menjalankan misi utama maka permainan akan berakhir (*game over*). Terdapat juga misi sampingan seperti sholat lima waktu, sedekah, mengaji, puasa, dan belajar.

3.6.3 Misi

Berdasarkan *storyline* yang telah dibahas sebelumnya maka penulis membuat rincian penjelasan mengenai pemilihan hari, dan misi utama pada hari Rabu seperti terlihat pada Tabel 3.2, hari Kamis pada Tabel 3.3, dan hari Jumat pada Tabel 3.4. Dalam perancangan misi *game* penulis menggunakan metode dari James Paul Gee *principles* yaitu *Active, Critical Learning Principle*.

Tabel 3. 2 Hari Rabu

Hari		Alasan Pemilihan Hari
Rabu		Pada hari Rabu tidak terdapat ibadah tambahan
No.	Misi Utama	Alasan
1.	Mendaftar Calon Mahasiswa Baru	Karena Budi ingin melanjutkan pendidikannya sehingga Budi harus mendaftarkan diri menjadi calon mahasiswa
2.	Belajar Untuk Ujian Calon Mahasiswa Baru	Jika Budi ingin lulus ujian, sebelumnya budi harus belajar

Tabel 3. 3 Hari Kamis

Hari		Alasan Pemilihan Hari
Kamis		Pada hari Kamis terdapat ibadah puasa sunnah
No.	Misi Utama	Alasan
1.	Mengikuti Ujian Calon Mahasiswa Baru	Sebelum menjadi Mahasiswa, Budi diwajibkan mengikuti ujian calon mahasiswa baru
No.	Misi Sampingan	Alasan
1.	Sahur	Karena terdapat keberkahan dalam sahur, sehingga diharuskan sahur sebelum melaksanakan ibadah puasa

Tabel 3. 4 Hari Jumat

Hari		Alasan Pemilihan Hari
Jumat		Pada hari Jumat terdapat ibadah sholat Jumat
No.	Misi Utama	Alasan
1.	Melihat Hasil Ujian Calon Mahasiswa Baru	Untuk mengetahui apakah budi lulus ujian atau tidak, Budi diharuskan untuk melihat hasil ujian calon mahasiswa baru

Dalam *game* edukasi Budi Sang Perantau terdapat misi sampingan yang muncul pada setiap hari dan hanya muncul pada hari tertentu saja. Berikut merupakan misi sampingan yang muncul pada setiap hari seperti terlihat pada Tabel 3.5 dan misi yang muncul pada hari tertentu pada Tabel 3.6.

Tabel 3. 5 Misi Sampingan Setiap Hari

No.	Misi Sampingan	Alasan
1.	Sholat 5 Waktu	Karena sholat merupakan tiang agama
2.	Mengaji	Karena menuntut ilmu adalah kewajiban bagi setiap muslim
3.	Sedekah	Karena dapat balasan setimpal tetapi berlipat ganda jumlahnya dari apa yang diberi

Tabel 3. 6 Misi Sampingan Hari Tertentu

No.	Hari	Misi Sampingan	Alasan
1.	Kamis	Puasa Sunnah	Karena puasa Senin dan Kamis mempunyai keistimewaan dan keutamaan tersendiri

No.	Hari	Misi Sampingan	Alasan
2.	Jumat	Sholat Jumat	Karena ibadah sholat Jumat merupakan salah satu ibadah wajib yang harus dikerjakan oleh laki-laki muslim

Pada saat bermain, pemain juga dapat menekan tombol “Esc” untuk melihat *Achievement* yang telah di dapat karena telah menyelesaikan setiap misi. Jika pemain telah menyelesaikan misi utama dan sampingan pada setiap hari yang ada, maka permainan dinyatakan selesai dan akan muncul *total achievement* yang telah diperoleh.

3.6.4 Rules Game

Game edukasi Budi Sang Perantau ini merupakan *game* edukasi yang dimainkan oleh satu pemain (*single player*). Terdapat 3 hari dengan misi utama dan misi sampingan yang berbeda setiap harinya dalam *game* ini, yaitu hari Rabu, Kamis dan Jumat. Dalam perancangan *rules game* penulis menggunakan metode dari James Paul Gee *principles* yaitu “*Psychosocial Moratorium*” Principle, *Self-Knowledge Principle* dan *Achievement Principle*. Berikut ini adalah rincian penjelasan mengenai *rules* setiap hari pada hari Rabu seperti Tabel 3.7, hari Kamis pada Tabel 3.8, dan hari Jumat pada Tabel 3.9.

Tabel 3. 7 Rules Hari Rabu

Hari Rabu			
No.	Misi Utama	Jika Dikerjakan	Jika Tidak Dikerjakan
1.	Mendaftar Calon Mahasiswa Baru	Mendapatkan <i>Achievement</i> Pendaftaran Mahasiswa	Permainan Berakhir (<i>Game Over</i>)
2.	Belajar Untuk Ujian Calon Mahasiswa Baru	Mendapatkan <i>Achievement</i> Belajar	Tidak Mendapatkan <i>Achievement</i>

No.	Misi Sampingan	Jika Dikerjakan	Jika Tidak Dikerjakan
1.	Sholat 5 Waktu (Subuh, Dzuhur, Ashar, Maghrib, Isya)	Mendapatkan <i>Achievement</i> Amal Sholat	Mendapatkan <i>Achievement</i> Dosa Tidak Sholat
2.	Mengaji	Mendapatkan <i>Achievement</i> Amal Mengaji	Tidak mendapatkan <i>Achievement</i> Mengaji
3.	Sedekah	Mendapatkan <i>Achievement</i> Amal Sedekah	Tidak mendapatkan <i>Achievement</i> Sedekah

Tabel 3. 8 Rules Hari Kamis

Hari Kamis			
No.	Misi Utama	Jika Dikerjakan	Jika Tidak Dikerjakan
1.	Mengikuti Ujian Calon Mahasiswa Baru	Mendapatkan <i>Achievement</i> Ujian	Permainan Berakhir (<i>Game Over</i>)
No.	Misi Sampingan	Jika Dikerjakan	Jika Tidak Dikerjakan
1.	Sahur	Mendapatkan <i>Achievement</i> Amal Makan Sahur	Tidak mendapatkan <i>Achievement</i>
2.	Puasa Sunnah	Mendapatkan <i>Achievement</i> Amal Puasa Sunnah	Tidak mendapatkan <i>Achievement</i>

No.	Misi Sampingan	Jika Dikerjakan	Jika Tidak Dikerjakan
3.	Sholat 5 Waktu (Subuh, Dzuhur, Ashar, Maghrib, Isya)	Mendapatkan <i>Achievement</i> Amal Sholat	Mendapatkan <i>Achievement</i> Dosa Tidak Sholat
4.	Mengaji	Mendapatkan <i>Achievement</i> Amal Mengaji	Tidak mendapatkan <i>Achievement</i>
5.	Sedekah	Mendapatkan <i>Achievement</i> Amal Sedekah	Tidak mendapatkan <i>Achievement</i>

Tabel 3. 9 Rules Hari Jumat

Hari Jumat			
No.	Misi Utama	Jika Dikerjakan	Jika Tidak Dikerjakan
1.	Melihat Hasil Ujian Calon Mahasiswa Baru	Mendapatkan <i>Achievement</i> Lulus Ujian	Budi akan di paksa berpindah tempat (<i>teleport</i>) ke kampus untuk melihat hasil ujian
No.	Misi Sampingan	Jika Dikerjakan	Jika Tidak Dikerjakan
1.	Sholat Jumat	Mendapatkan <i>Achievement</i> Amal Sholat Jumat	Mendapatkan <i>Achievement</i> Dosa Tidak Sholat Jumat
2.	Sholat (Subuh, Dzuhur)	Mendapatkan <i>Achievement</i> Amal Sholat	Mendapatkan <i>Achievement</i> Dosa Tidak Sholat
3.	Mengaji	Mendapatkan <i>Achievement</i> Amal Mengaji	Tidak mendapatkan <i>Achievement</i>

No.	Misi Sampingan	Jika Dikerjakan	Jika Tidak Dikerjakan
4.	Sedekah	Mendapatkan <i>Achievement</i> Amal Sedekah	Tidak mendapatkan <i>Achievement</i>

3.6.5 Perancangan Komponen Permainan

Perancangan komponen permainan meliputi deskripsi karakter, deskripsi *item*, deskripsi *icon*, dan deskripsi *balloon* yang akan muncul pada *game* yang akan dibangun. Dalam perancangan komponen permainan penulis menggunakan metode dari James Paul Gee *principles* yaitu *Semiotic Principle* dan *Multimodal Principle*.

a. Deskripsi Karakter

Deskripsi karakter merupakan penjelasan dari setiap karakter yang terdapat pada *game*. Berikut ini merupakan gambaran karakter yang terdapat pada *game* yang dibangun:

1. Karakter Utama

Karakter utama dalam *game* ini bernama Muhammad Budi Sulaiman atau bisa juga disebut Budi. Budi adalah seorang pemuda yang mempunyai semangat dan keinginan belajar yang tinggi, dengan semangat yang dia miliki, Budi bertekad melanjutkan pendidikannya dan menjadi seorang mahasiswa. Pemilihan gambar Budi didasari karena karakter Budi adalah seorang anak muda. Berikut adalah gambar dari karakter budi, seperti terlihat pada Gambar 3.4.



Gambar 3. 4 Karakter Budi

2. Karakter Pendukung

Terdapat beberapa karakter pendukung dari *game* ini, diantaranya adalah:

a. Bapak Budi

Bapak Budi berperan sebagai orang tua dari karakter utama. Gambar bapak Budi diambil dari *database* RPG MAKER VX Ace. Berikut adalah gambar dari karakter Bapak Budi, seperti terlihat pada Gambar 3.5.



Gambar 3. 5 Karakter Bapak Budi

b. Ibu Budi

Ibu Budi berperan sebagai orang tua dari karakter utama. Gambar ibu Budi diambil dari *database* RPG MAKER VX Ace. Berikut adalah gambar dari karakter Ibu Budi, seperti terlihat pada Gambar 3.6.



Gambar 3. 6 Karakter Ibu Budi

b. Deskripsi Item

Deskripsi *item* merupakan penjelasan dari setiap *item* yang muncul pada *game*. Berikut merupakan deskripsi *item* yang terdapat pada *game* Budi Sang Perantau seperti terlihat pada Tabel 3.10.

Tabel 3. 10 Deskripsi *Item*

NO.	DESKRIPSI	KETERANGAN
1.	Papan Agenda	Untuk melihat agenda atau misi harian.
2.	Meja Belajar	Untuk menjalankan <i>event</i> belajar.
3.	Kasur	Untuk menjalankan <i>event</i> tidur.
4.	Lemari Makanan	Untuk makan saat menjalankan <i>event</i> puasa sunnah.
5.	Kotak Amal	Untuk menjalankan <i>event</i> sedekah.
6.	Alqur'an	Untuk menjalankan <i>event</i> mengaji.
7.	Komputer	Untuk menjalankan <i>event</i> bermain <i>game</i> .
8.	Papan Pengumuman	Untuk menjalankan <i>event</i> melihat hasil ujian.

c. Deskripsi *Icon*

Deskripsi *icon* merupakan penjelasan dari setiap *icon* yang muncul pada menu *achievement*. Berikut merupakan deskripsi *icon* yang terdapat pada *game* Budi Sang Perantau seperti terlihat pada Tabel 3.11.

Tabel 3. 11 Deskripsi *Icon*

NO.	DESKRIPSI	KETERANGAN
1.	Amal Sholat	Di dapat setelah menyelesaikan <i>event</i> sholat.
2.	Dosa Tidak Sholat	Di dapat jika tidak menjalankan <i>event</i> sholat.
3.	Amal Mengaji	Di dapat setelah menyelesaikan <i>event</i> mengaji.
4.	Amal Sedekah	Di dapat setelah menyelesaikan <i>event</i> sedekah.
5.	Amal Makan Sahur	Di dapat setelah menyelesaikan <i>event</i> sahur.
6.	Amal Puasa Sunnah	Di dapat setelah menyelesaikan <i>event</i> puasa sunnah.
7.	Pendaftaran Mahasiswa	Di dapat setelah menyelesaikan <i>event</i> mendaftar calon mahasiswa baru.
8.	Belajar	Di dapat setelah menyelesaikan <i>event</i> belajar untuk ujian calon mahasiswa baru.
9.	Ujian	Di dapat setelah menyelesaikan <i>event</i> mengikuti ujian calon mahasiswa baru.
10.	Lulus Ujian	Di dapat setelah menyelesaikan <i>event</i> melihat hasil ujian calon mahasiswa baru.

d. Deskripsi *Baloon*

Deskripsi *baloon* merupakan penjelasan dari setiap *baloon* yang muncul pada beberapa *item* sebagai pemberitahuan jika ada *event* di *item* tersebut. Berikut merupakan deskripsi *baloon* yang terdapat pada *game* Budi Sang Perantau seperti terlihat pada Tabel 3.12.

Tabel 3. 12 Deskripsi *Balloon*

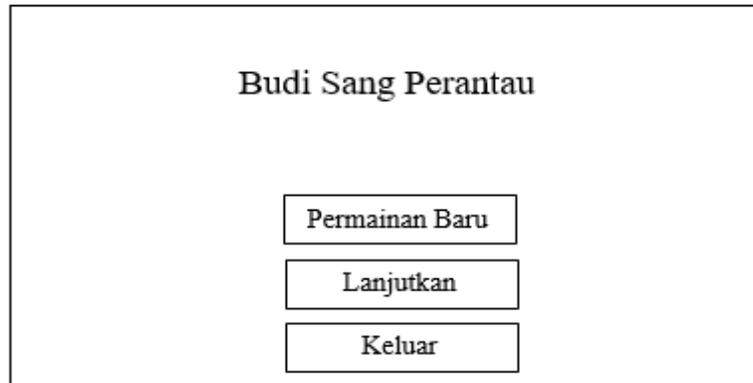
NO.	DESKRIPSI	KETERANGAN
1.	Tanda Seru	Untuk pemberitahuan jika terdapat <i>event</i> atau informasi penting.
2.	Tanda Tanya	Untuk pemberitahuan jika terdapat misi utama di <i>item</i> tersebut.

3.6.6 Perancangan Antar Muka

Antarmuka merupakan tampilan dari suatu perangkat lunak yang berperan sebagai media komunikasi antara perangkat lunak dan pengguna. Perancangan ini merupakan sebuah penggambaran, perencanaan dan pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh. Perangkat lunak yang dibangun diharapkan menyediakan suatu tampilan antarmuka yang mudah dipahami dan digunakan oleh pengguna. Dalam perancangan antar muka penulis menggunakan metode dari James Paul Gee *principles* yaitu *Design Principle*. Berikut ini adalah perancangan tampilan antarmuka yang digunakan pada *game* edukasi Budi Sang Perantau:

a. Perancangan Antarmuka Menu Utama

Berikut ini merupakan perancangan antarmuka halaman Menu Utama pada *game* edukasi Budi Sang Perantau seperti terlihat pada Gambar 3.7.



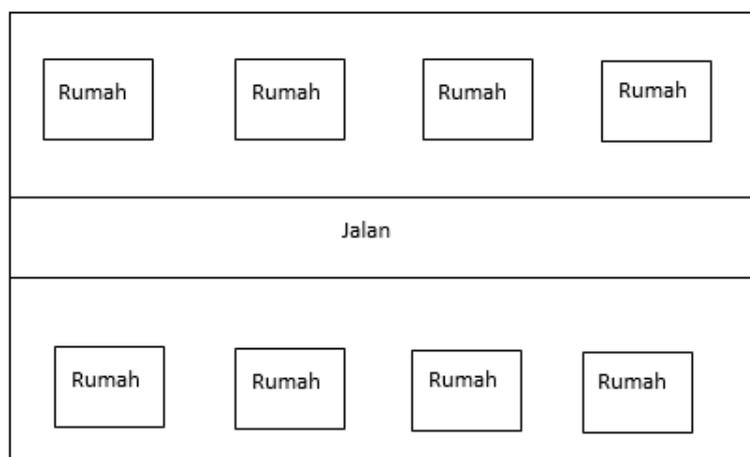
Gambar 3. 7 Perancangan Antarmuka Menu Utama

b. Perancangan Antarmuka Permainan Baru

Perancangan antarmuka permainan baru meliputi perancangan antarmuka map desa, perancangan antarmuka map kota, perancangan antarmuka map kamar, perancangan antarmuka map masjid, perancangan antarmuka map kampus, perancangan antarmuka map ruang pendaftaran, perancangan antarmuka map *game center*, perancangan antarmuka map cafe, dan perancangan antarmuka map warung.

1. Perancangan Antarmuka Map Desa

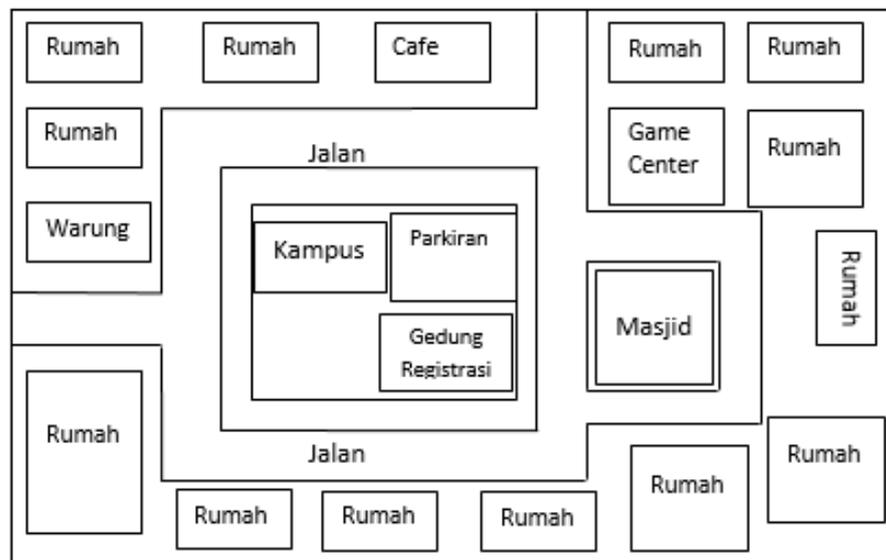
Map Desa adalah daerah asal dari karakter Budi. Berikut ini merupakan perancangan antarmuka map desa pada *game* edukasi Budi Sang Perantau seperti terlihat pada Gambar 3.8.



Gambar 3. 8 Perancangan Antarmuka Map Desa

2. Perancangan Antarmuka Map Kota

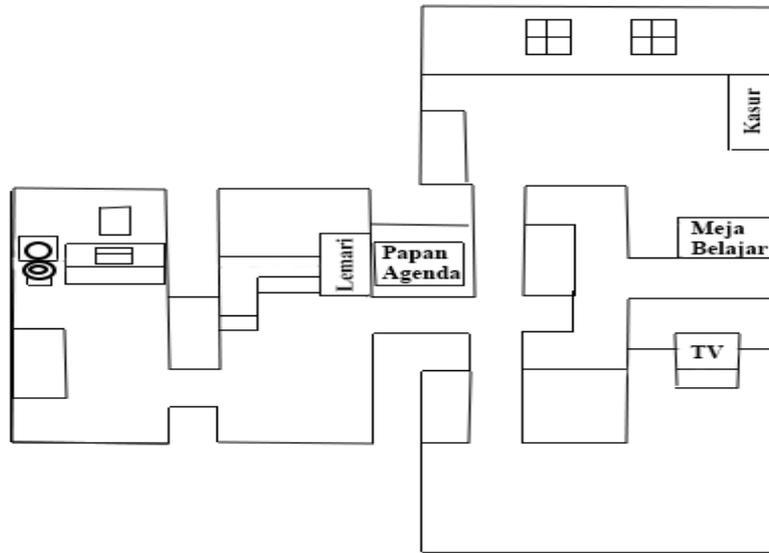
Map Kota adalah daerah dimana karakter Budi akan menjalankan misi atau *event*. Pada map kota terdapat bangunan kampus, gedung pendaftaran, masjid, *game center*, warung, cafe, dan rumah warga. Berikut ini merupakan perancangan antarmuka map kota pada *game* edukasi Budi Sang Perantau seperti terlihat pada Gambar 3.9.



Gambar 3. 9 Perancangan Antarmuka Map Kota

3. Perancangan Antarmuka Map Kamar

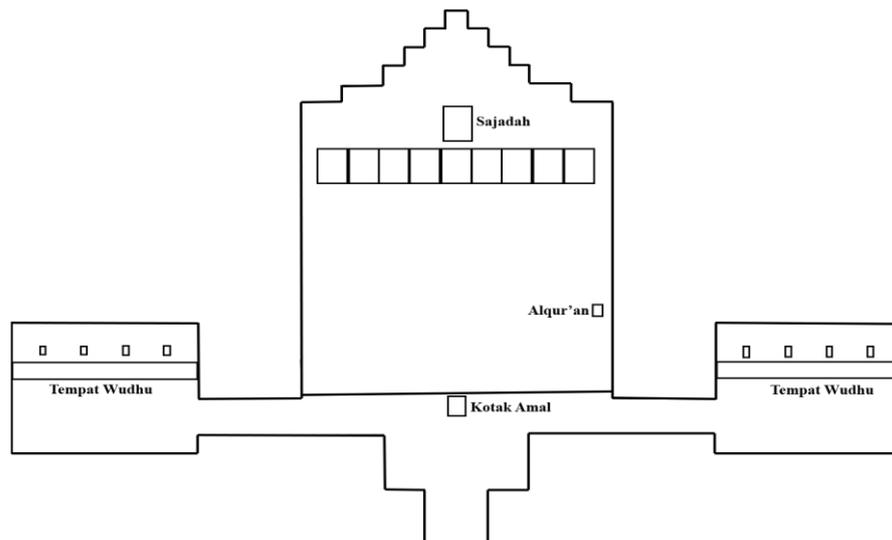
Map Kamar berfungsi sebagai tempat tinggal karakter Budi. Pada map kamar terdapat papan agenda, kasur, dan meja belajar. Berikut ini merupakan perancangan antarmuka map kamar pada *game* edukasi Budi Sang Perantau seperti terlihat pada Gambar 3.10.



Gambar 3. 10 Perancangan Antarmuka Map Kamar

4. Perancangan Antarmuka Map Masjid

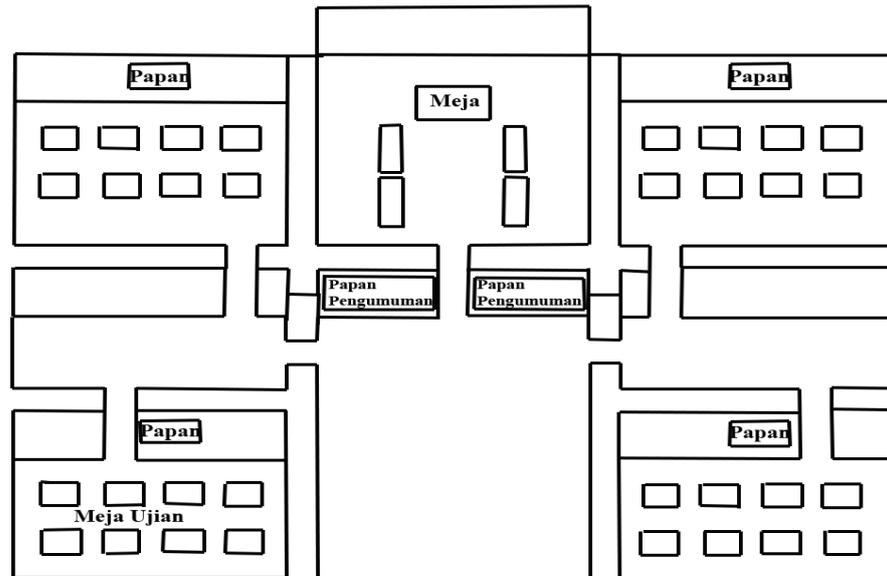
Map masjid berfungsi sebagai tempat menjalankan ibadah sholat, mengaji, dan sedekah. Pada map masjid terdapat alqur'an, kotak amal, dan sajadah. Berikut ini merupakan perancangan antarmuka map masjid pada *game* edukasi Budi Sang Perantau seperti terlihat pada Gambar 3.11.



Gambar 3. 11 Perancangan Antarmuka Map Masjid

5. Perancangan Antarmuka Map Kampus

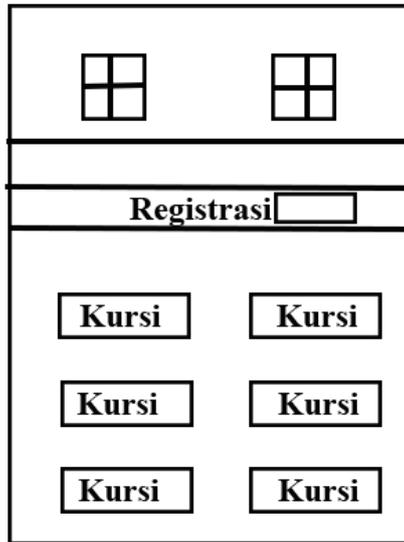
Map kampus berfungsi sebagai tempat di jalankan *event* ujian. Pada map kampus terdapat papan tulis, meja, dan papan pengumuman. Berikut ini merupakan perancangan antarmuka map kampus pada *game* edukasi Budi Sang Perantau seperti terlihat pada Gambar 3.12.



Gambar 3. 12 Perancangan Antarmuka Map Kampus

6. Perancangan Antarmuka Map Ruang Pendaftaran

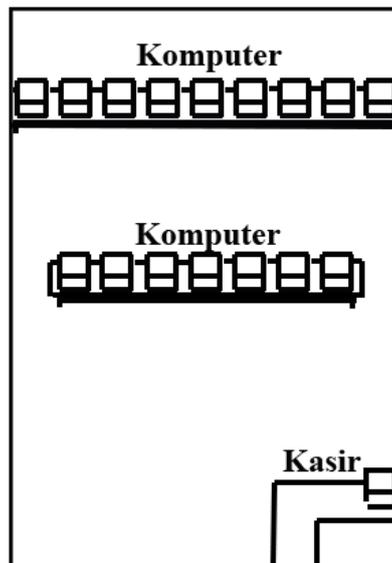
Map ruang pendaftaran berfungsi sebagai tempat pendaftaran mahasiswa baru. Pada map ruang pendaftaran terdapat kursi dan meja pendaftaran. Berikut ini merupakan perancangan antarmuka map ruang pendaftaran pada *game* edukasi Budi Sang Perantau seperti terlihat pada Gambar 3.13.



Gambar 3. 13 Perancangan Antarmuka Map Ruang Pendaftaran

7. Perancangan Antarmuka Map *Game Center*

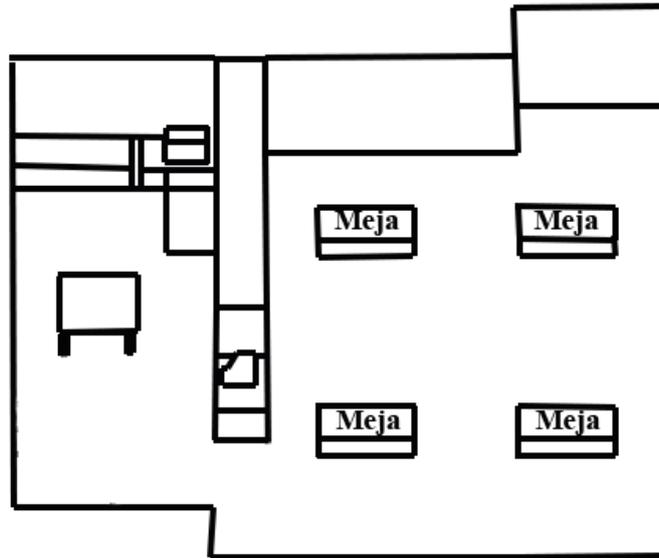
Map *game center* berfungsi sebagai tempat dimana karakter budi bisa bermain *game*. Pada map *game center* terdapat komputer dan meja kasir. Berikut ini merupakan perancangan antarmuka map *game center* pada *game* edukasi Budi Sang Perantau seperti terlihat pada Gambar 3.14.



Gambar 3. 14 Perancangan Antarmuka Map *Game Center*

8. Perancangan Antarmuka Map Cafe

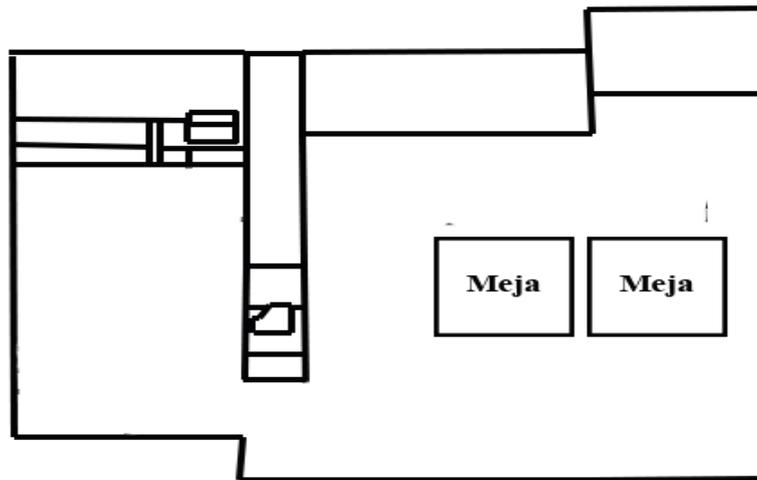
Map cafe berfungsi sebagai tempat karakter Budi bisa membeli minuman. Pada map cafe terdapat meja makan dan meja kasir. Berikut ini merupakan perancangan antarmuka map cafe pada *game* edukasi Budi Sang Perantau seperti terlihat pada Gambar 3.15.



Gambar 3. 15 Perancangan Antarmuka Map Cafe

9. Perancangan Antarmuka Map Warung

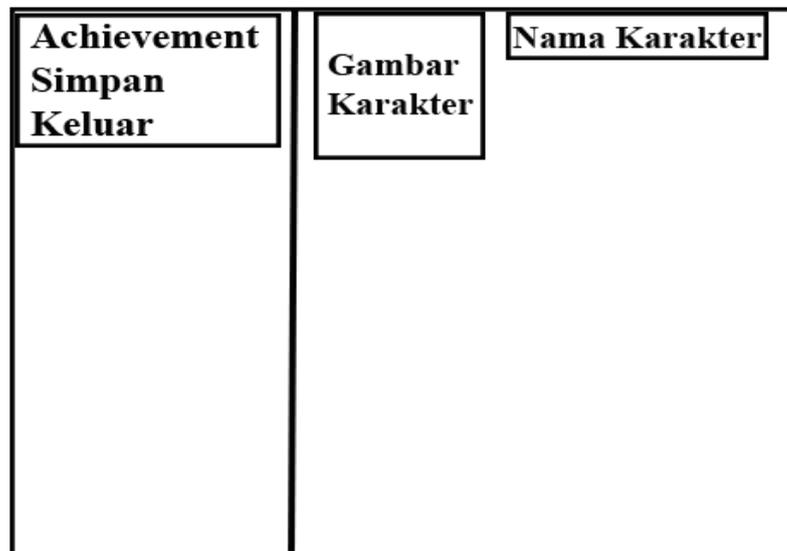
Map warung berfungsi sebagai tempat karakter Budi bisa membeli makanan. Pada map warung terdapat meja makan dan meja kasir. Berikut ini merupakan perancangan antarmuka map warung pada *game* edukasi Budi Sang Perantau seperti terlihat pada Gambar 3.16.



Gambar 3. 16 Perancangan Antarmuka Map Warung

c. Perancangan Antarmuka Menu *Pause*

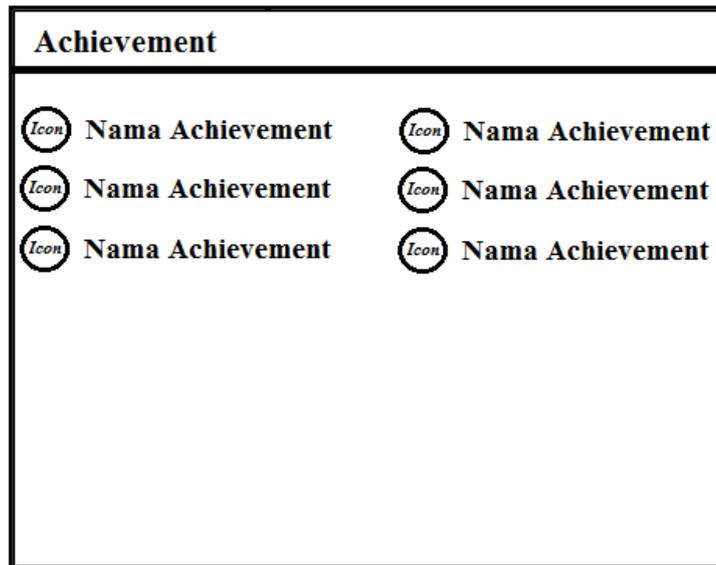
Menu *pause* berfungsi untuk menghentikan permainan sejenak. Pada menu *pause* terdapat tombol *achievement*, *simpan*, dan *keluar*, terdapat juga gambar dari karakter Budi beserta nama dari karakter Budi. Berikut ini merupakan perancangan antarmuka menu *pause* pada *game* edukasi Budi Sang Perantau seperti terlihat pada Gambar 3.17.



Gambar 3. 17 Perancangan Antarmuka Menu *Pause*

d. Perancangan Antarmuka Menu *Achievement*

Pada saat menekan tombol *achievement* akan muncul menu *achievement*. Menu *achievement* berfungsi untuk melihat daftar amal dan dosa yang telah didapat selama bermain. Berikut ini merupakan perancangan antarmuka *achievement* pada *game* edukasi Budi Sang Perantau seperti terlihat pada Gambar 3.18.



Gambar 3. 18 Perancangan Antarmuka *Achievement*

e. Perancangan Antarmuka Menu Simpan

Pada saat menekan tombol simpan akan muncul menu simpan yang berfungsi untuk menyimpan permainan. Berikut ini merupakan perancangan antarmuka simpan pada *game* edukasi Budi Sang Perantau seperti terlihat pada Gambar 3.19.

Save
File 1
File 2
File 3
File 4

Gambar 3. 19 Perancangan Antarmuka Simpan

f. Perancangan Antarmuka *Pop-Up* Keluar

Pada saat menekan tombol keluar akan muncul *pop-up* keluar. Pada *pop-up* keluar terdapat tombol Menu Utama, tombol Keluar, dan tombol Batal. Berikut ini merupakan perancangan antarmuka *pop-up* keluar pada *game* edukasi Budi Sang Perantau seperti terlihat pada Gambar 3.20.

Menu Utama
Keluar
Batal

Gambar 3. 20 Perancangan Antarmuka *Pop-Up* Keluar

g. Perancangan Antarmuka Menu Lanjutkan

Pada saat menekan tombol lanjutkan akan muncul menu lanjutkan yang berfungsi untuk melanjutkan permainan yang telah di simpan sebelumnya. Berikut ini merupakan perancangan antarmuka lanjutkan pada *game* edukasi Budi Sang Perantau seperti terlihat pada Gambar 3.21.

Load
File 1
File 2
File 3
File 4

Gambar 3. 21 Perancangan Antarmuka Lanjutkan