PERANCANGAN *LEVEL GAME ADVENTURE* "*HORAS GALE*" DENGAN MENGANGKAT NILAI-NILAI BUDAYA BATAK TOBA

DESIGNING THE LEVEL OF GAME DESIGN ADVENTURE"HORAS GALE" BY LIFTING OUR CULTURE VALUE BATAK TOBA

Dimas Eggi[1], Aris Rahmansyah, S.Sn., M.Ds[2], Teddy Hendiawan, S.Ds., M.Sn[3]

[1,2,3]Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom
[1]titi_damanik@yahoo.com

ABSTRAK

Seni patung yang dikenal dengan nama *Si Galegale* saat ini sulit mencari sumber informasi secara jelas dan terpercaya baik dari asal usul *Si Galegale* dan nilai yang terkandung. Akibatnya generasi muda tidak mengetahui tentang *Si Galegale*. Dalam menyampaikan budaya Batak Toba pada cerita *Si Galegale* yang akan dituangkan kedalam *level game adventure* Horas Gale bertujuan untuk menjaga dan melestarikan nilai-nilai yang terkandung dalam cerita *Si Galegale*. Metode perancangan yang dilakukan oleh penulis yaitu menggunakan metode kualitatif dengan teknik wawancara, observasi dan studi pustaka serta melakukan pendekatan Etnografi. Dari hasil rancangan ini mengemukakan bahwa nilai-nilai yang terkandung dalam cerita *Si Galegale* adalah percaya pada kekuatan gaib, *Dalihan Na Tolu,* kesabaran, *marsumbang* dan taat pada peraturan. Dalam hal ini sangat berkaitan hingga sekarang dikehidupan masyarakat Batak Toba yang nantinya akan di masukkan ke dalam *game level* pada pada *game adventure*

Kata Kunci : *Game Adventure, Level Design, Si Galegale,* Nilai-Nilai Batak Toba.

ABSTRACT

Sculpture known as the Si Galegale at the moment it is difficult to find a clear and credible information source of the origin of the Si Galegale and value contained. Consequently the younger generation did not know about the Si Galegale. In conveying culture Batak Toba on the story the Si Galegale which will be poured into the level of adventure game Horas Gale aims to maintain and preserve values contained in the story the Si Galegale. A method of design which is done by the writer that 's using the qualitative method with interview techniques observation and the literature study as well as making an approach ethnography. From the results of this design suggested that values contained in the story the Si Galegale is a believer in supernatural powers, Dalihan Na Tolu, patience, Marsumbang and obedient on the regulation. In this case very connected until now the life Batak Toba that the community will also be put in the level of in game in the adventure.

Keywords : Game Adventure, Level Design, Si Galegale, values Batak Toba.

1. Pendahuluan

Kabupaten Samosir yang terletak di Sumatera Utara yang memiliki wilayah sebagian besar dikelilingi Danau Toba yang dikenal sebagai daerah yang pemukiman penduduknya yaitu suku Batak Toba. Beberapa objek wisata telah dikenal luas hingga mancanegara seperti Panorama yang indah dan sejumlah objek wisata yang unik, baik wisata alam maupun budaya. Provinsi Sumatera Utara sendiri gencar memperomosikan Danau Toba yang terlihat dalam acara *Timeless Indonesia Festival* (TIF) 2014. Hal ini seharusnya menjadi perhatian yang penting bagi masyarakat Batak Toba untuk menjaga nilai-nilai budaya yang telah diwariskan nenek moyang sebagai identitas masyarakat Batak Toba.

Masyarakat Batak Toba terdapat memiliki yang unik dalam seni patung yang dikenal dengan nama *Si Galegale.* Pada Saat ini *Si Galegale* menjadi objek wisatawan mancanegara. Nurelide (2012: 4) di dalam bukunya *Merentas Budaya Masyarakat Batak Toba Dalam Cerita Si Galegale* juga mengungkapakan bahwa dengan tradisi dan adat istiadat masyarakat Batak Toba dapat dipandang sebagai aset budaya penting dan

berharga yang layak untuk dikaji dan dilestarikan. Wisatawan yang mengunjungi objek wisata Danau Toba mengetahui tentang patung *Si Galegale* namun di samping berfungsi sebagai alat penghibur. Pada masa lampau *Si Galegale* muncul dalam acara penguburan di mana ia berfungsi sebagai anak laki-laki, yang di mana orang yang dikuburkan itu yang tidak memiliki anak laki-laki dalam hidupnya. Pada masyarakat Batak Toba orang mati tanpa meninggalkan anak cucu dianggap mati tidak sempurna, biasanya pada upacara kematian tersebut dibuat suatu acara yaitu *tortor* (tari) *Si Galegale.* (Nurelide, 2012:1).

Saat ini budaya lokal *Si Galegale* sulit mencari sumber informasi secara jelas dan terpercaya baik dari asal usul *Si Galegale* dan nilai yang terkandung. Akibatnya generasi muda tidak mengetahui tentang *Si Galegale*. Hal ini seharusnya menjadi tanggung jawab kepada generasi-generasi muda masyarakat Batak Toba yang harus menjaga dan melestarikan budaya yang telah diwariskan oleh leluhur.

Maria R Tampubolon (Ketua Panitia Samosir Art Festival 2011) menyampaikan opininya pada tanggal 20 Desember 2011 (dalam koran Sumut Pos 24 Desember 2011), bahwa :

> *"Nilai-nilai luhur yang telah diwariskan oleh nenek moyang orang Batak merupakan warisan yang sangat bernilai. Karena di dalamnya diajarkan tentang hidup dan berkehidupan yang baik. Olehnya, kami merasa berkepentingan menggelar acara semacam ini, karena generasi muda Batak harus terus diajak melestarikan budaya dan nilai luhur nenek moyangnya."*

Generasi muda umumnya tidak paham tentang peristiwa maupun nilai-nilai yang terkandung dalam *Si Galegale.* Seharusnya generasi muda Batak Toba sadar betapa pentingnya melestarikan nilai-nilai leluhur yang telah diwariskan nenek moyang karena merupakan warisan yang sangat bernilai, di dalamnya diajarkan tentang Kesenian, Bahasa, Sistem Pengetahuan, Organisasi Sosial, Sistem Perlatan Hidup & Teknologi. Kondisi yang terjadi pada saat ini karena berkembangnya teknologi justru membuat generasi muda tidak dapat lepas dari kemajuan teknologi itu sendiri seharusnya teknologi tersebut dapat dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya. Dalam sambutan Menteri Kominfo pada siaran Pers tentang (Riset Kominfo dan UNICEF Mengenai Perilaku Anak dan Remaja dalam Menggunakan Internet) Pada hari selasa 18 Februari 2014 15:53 Siaran Pers No. 17/PIH/KOMINFO/2/2014 mengatakan bahwa :

> "*Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi harus dapat dimanfaatkan untuk kesejahteraan masyarakat. Teknologi tersebut merupakan alat untuk mewujudkan bangsa yang cerdas dan maju."*

Kondisi yang terjadi pada saat ini seharusnya bisa dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya. Dari fenomena-fenomena yang telah dijabarkan di paragraph sebelumnya, penulis melihat adanya peluang terhadap media baru yang mengikuti perkembangan zaman sekaligus dapat menyampaikan informasi tentang nilai-nilai pada budaya Batak Toba. Pada Pemilihan media yang penulis gunakan untuk menyampaikan informasi tersebut adalah *Game.* Pemilihan media *game* sebab karena pada saat ini media yang telah ada yaitu *website*, buku kisah *Si Galegale* bahkan musik dan tarian sering di putar di Pulau Samosir belum mampu menyampaikan nilai-nilai budaya dalam cerita *Si Galegale* dengan jelas. Dengan adanya media *game* yang dipilih ini nantinya diharapkan mampu menyampaikan tentang nilai-nilai budaya batak Toba dalam cerita *Si Galegale.* Selain itu *game* juga menpunyai manfaat yaitu beberapa hal yang dipengaruhi saat bermain *game* perkembangan motorik, perkembangan fisik, perkembangan neurologi, perkembangan kognitif, perkembangan moral, perkembangan bahasa, perkembangan sosial dan perkembangan peran (Samuel, 2010: 56-57).

Game adventure adalah salah satu *genre game adventure, genre* tersebut merupakan *genre favorite* sebanyak 26 persen (Agate Studio Februari 2012) *game adventure* sendiri adalah *game* yang bergantung pada cerita dan teka teki yang dilakukan untuk menghibur pemain (feil march 2005: 192). *Game adventure* merupakan permainan yang biasanya menerima perintah ataupun kalimat sederhana untuk memainkan *game* tersebut. Dalam *game* sendiri terdapat bagian-bagian sangat penting dalam perancangan disini penulis berfokus pada game *level design* yaitu mengatur tentang bagaimana *game balance, flow control, Building level* dan bagian dari *game level*.

Melihat fenomena tersebut maka diperlukan sebuah perancangan *Level Game Adventure* Horas Gale Dengan Mengangkat Nilai-Nilai Budaya Batak Toba. Dengan khalayak sasaran anak-anak usia 9-11 tahun di Kota Medan yang mempunyai status sosial kalangan menegah ke atas yang sudah memiliki *handphone* (*smartphone*). Pada perancangan ini perancang berada pada posisi *level design* waktu tantangan, ketangkasan, ketahanan tantangan, tingkat kesulitan dan tema setiap levelnya dan serta memasukkan visualisasi yaitu karakter, *background*, *item*, *menu* yang khas dari suku Batak Toba. Pelaksanaan Tugas Akhir ini dilakukan di daerah Kabupaten Samosir. Wilayahnya dikelilingi Danau Toba dan Bukit Barisan yang membujur dibagian tengah Provinsi Sumatra Utara. Perancangan *game* ini dilakukan mulai dari awal tahun 2013 hingga Januari 2015 yang sengaja dirancang sebagai Data Tugas akhir yang diharapkan dapat selesai yaitu pada Juli 2015.

2. Dasar Teori

2.1. Game Adventure

Game Adventure adalah *game* yang bergantung pada cerita dan teka teki yang dilakukan untuk menghibur pemain (feil March 2005:192). Biasanya permainan *Adventure Game* menerima perintah ataupun sebuah kalimat sederhana untuk memainkan *game* tersebut. *Game adventure* pemain dituntut kemampuan untuk menganalisa tempat secara visual, memecahkan teka-teki maupun menyimpulkan rangkaian peristiwa dan percakapan karakter. Dalam *gameplay* jenis ini keharusan pemain memecahkan bermacam-macam teka-teki melalui interaksi.

2.1.1 Cerita

Adventure game ditentukan oleh sebuah cerita, jika tidak memiliki cerita yang bagus, maka tidak akan mampu memiliki *game* petualang yang baik, dalam hal ini perancang *game* yang dapat memutuskan cerita yang akan digunakan. Perancang *game* harus mampu memberikan cerita mendalam dengan ringkasan singkat tentang cerita tersebut. Dalam hal ini perancang harus mampu membuat orang memahami cerita yang terdapat dalam *game* tersebut yang menarik, baik mempunyai tempat-tempat yang menarik dan melakukan hal-hal yang menarik sehingga *game* tersebut dapat menarik minat pemain (Bates 2004:49)

2.1.2 Teka-teki

Setelah memiliki cerita, sebaiknya untuk membuat ancaman bagi dunia tokoh utama dan menempatkan rintangan antara dirinya dan tujuannya. Rintangan ini berupa suatu teka-teki, dan mereka harus terus berjalan secara alami dari pengaturan cerita. Menempatkan rintangan di jalan tokoh utama menjadi bagian yang paling penting dalam cerita dengan teka-teki yang memberikan kesan menyenangkan, frustasi bahkan marah (Bates, 2004:49).

2.2. Level Design

Dalam *level design* dimana semua komponen yang berbeda dari permainan ditampilkan secara bersama. Beberapa cara menciptakan tingkatan adalah seperti menyusun sebuah teka-teki, untuk membangun tingkatan. Tingkatan harus membuat perancang menggunakan permainan pada *gameplay* inti. *Level design* sering menjadi masalah menjadi paling terlihat. Karena dalam *level design* tidak boleh terlalu menyenangkan dan terlalu mudah hal tersebut harus seimbang dalam sebuah permainan. Karena inti dari bermain berada pada *level design*. *Level design* tidak menciptakan karakter atau kode dalam sebuah sumber permainan, tetapi *level designer* mengatur sepotong demi sepotong, untuk dibuat menjadi menyenangkan atu tidak, setidaknya *level design* mencoba hal tersebut. (Feil dan March 2005: xvi)

Dalam *level design* ada beberapa yang harus dipahami terlebih dahulu yaitu:

2.2.1 *Concept Work*

a) ***Fun***

2.2.2 *Building the Level*

2.2.3 *Gameplay*

Menurut Bates dalam bukunya ada beberapa yang harus diketahui dalam *gameplay*

a) ***Goals***
b) ***Structure and Progression***
c) ***Flow Control***
d) ***Degree of Difficulty***

2.3. Etnografi

Etnografi adalah suatu kebudayaan yang mempelajari kebudayaan lain (James P. Spradley, 2007:13). Etnografi merupakan suatu bangunan pengetahuan yang meliputi teknik penelitian, teoritis, dan berbagai macam deskripsi kebudayaan. Deskripsi kebudayaan, sebagai tugas utama dari etnografi, merupakan langkah pertama dalam memahami rumpun manusia. Etnografi sendiri tidak lepas dari ikatan-budaya. Namun, etnografi memberi deskripsi yang mengungkapkan berbagai model penjelasan yang diciptakan oleh manusia. Etnografi dilakukan untuk memahami manusia, sekaligus untuk memenuhi kebutuhan manusia. Salah satu tantangan terbesar yang harus dihadapi etnografer adalah melakukan sinkronisasi kedua manfaat penelitian tersebut.

2.4. Adaptasi

Adaptasi adalah pengulangan, tetapi pengulangan tanpa replikasi (Hutcheon, 2006:7). Adaptasi merupakan hasil dari percampuran dan pengulangan dan perbedaan. Pengunaan kata adaptasi mengacu kepada kedua produk yaitu penciptaan dan penerimaan. Adaptasi juga dapat dilihat tiga pandang yang mempunyai perbedaan masing-masing yaitu Adaptasi sebagai Proses produk, proses kreasi dan proses resepsi (Linda Hutcheon, 2006:7). ketiga hal ini sangat berkaitan erat antara satu dengan yang lainnya.

2.5.1. Hubungan Perkembangan Anak dengan Permainan

Perkembangan dalam pengertian sempit bisa disebutkan sebagai proses pematangan fungsi-fungsi yang non- fisik. Perkembangan anak tidak berlangsung secara mekanis-otomatis. Sebab perkembangan tersebut sangat bergantung pada beberapa faktor secara simultan, DR. Kartini Kartono (2007:21),

2.5.2. Dampak Positif Game bagi Anak

Dalam bagian ini mari mulai membahas dampak positif game. Seperti yang sudah diteliti oleh beberapa lembaga penelitian di beberapa Negara, hasil positif yang ditemukan, antara lain: (Samuel 2010: 53).

- Mamainkan *video game* membuat anak mengenal teknologi *computer*
- *Game* dapat memberikan pelajaran dalam hal mengikuti pengarahan dan peraturan

Dalam hal ini banyak hal yang dapat dipengaruhi dalam bermain game (Samuel 2010 : 54)

Perkembangan Motorik

Ketika anak memainkan *game* dengan tangkas, sistem motoriknya akan ikut berkembang sesuai dengan gerakan yang dilibatkan. Semakin banyak *game* mengelola ketangkasan maka semakin cepat pula motoriknya berkembang.

Perkembangan Fisik

Beberapa *game* melibatkan gerakan fisik, terutama *game* konsol yang menggunakan peralatan tertentu.

Perkembangan Neurologi

Melibatkan perubahan yang terjadi dalam otak dan syaraf anak ketika memainkan *game* berulang kali.

Perkembangan kognitif

Kemampuan mengatasi perubahan dari waktu ke waktu saat bermain game dapat mempengaruhi perkembangan kognitif pada anak.

Perkembangan Moral

Bagaimana latar belakang memengaruhi mereka, hal ini terlihat *game* apa yang mereka mainkan maka dapat mempengaruhi perkembangan moral pada anak

Perkembangan Bahasa

Kosakata dan pengucapan kata, baik asing maupun lokal. Dalam game terdapat bahasa baru hal itu dapat menambah kosa kata pada anak

Perkembangan Sosial

Melibatkan interaksi, baik untuk jenis *game LAN* maupun *online*

Perkembangan Peran

Anak akan belajar mengenal mereka sebagai karakter pria atau wanita dalam bermain sehingga anak dapat memainkan peran dalam *game*

3. Pembahasan

3.1. Analisis Data

Setelah melakukan pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan studi literatur penulis menganalisis data tersebut dan mendeskripsikannya. Cerita *Si Galegale* pada saat ini sangat sulit mencari tau sejarah, oleh karena itu kalangan anak-anak tidak menjaga apalagi melestarikan sejarah yang telah ada di daerahnya sendirinya. Konsep perancangan yang penulis dapatkan untuk pembuatan *level design game* Horas Gale yaitu dirancang gambar kartun 2d. Dalam *level design game* Horas Gale nantinya akan menerapkan nilai-nilai Batak Toba yang terkandung pada cerita *Si Galegale.* Penyampaian nilai-nilai pada nantinya akan diterpkan melalui *cut scene* yang akan dijelaskan oleh Ajibahir selaku orang yang dapat memutuskan sesuatu masalah dengan sangat bijak. Karakter utama yaitu Nai Manggale memounyai misi utama yaitu mencari *Si Galegale*, namun dalam pencarian inilah yang nantinya ada 3 *level* dan *level* tersebut menjelaskan tentang daerah-daerah yang berada di wilayah Toba. Bahkan dalam pencarian *Si Galegale*, Nai Manggale harus meewati beberapa musuh dan melewati *big boss* maka dari itu semua akan akan ditampilkan secara bersama-sama kedalam *level design game* Horas Gale.

3.2. Segmentasi

a. Demografis

Usia	:	9-11 tahun
Jenis Kelamin	:	Laki – laki dan perempuan
Pendidikan	:	Sekolah Dasar

b. Geografis : Kota Medan
c. Psikografis : Anak – anak pada usia 9-11 tahun dalam psikologi bersifat aktif .

3.3. Konsep Pesan

Pesan yang ingin disampaikan oleh perancang dalam *game* "Horas Gale" ini telah didapatkan. Setelah melakukan analisis dengan tema adalah nilai-nilai Batak Toba, tema diharapkan mampu disampaikan melalui konsep pesan *game* "Horas Gale" yang akan disampaikan kepada target *audience* dengan latar suasana Danau Toba dan Pulau Samosir. Setelah tema besar didapatkan maka *point* dari *keyword* tersebut yang nantinya akan dimasukkan kedalam konsep pesan yaitu percaya kekuatan ghaib, *dalihan na tolu,* kesabaran, *marsumbang,* taat pada peraturan. Konsep pesan ini diharapkan kepada target *audience* nantinya mampu menjaga nilai-nilai masyarakat Batak Toba yang telah diwariskan oleh nenek moyang melalui target *game* Horas Gale.

3.4. Konsep Kreatif

a. Proses Adaptasi

Berikut ini adalah tebel proses kreatif yang penulis lakukan terhadap gagasan, alur, penokohan dan latar.

1. Adaptasi Gagasan

Variabel	Encoding	Ide Baru	Kombinasi	Komparasi
Inti Cerita	• Seorang istri yang meminta suaminya membuatkan sebuah patung untuk dijadikan seorang anak laki-laki • Seseorang yang sangat ikhlas apabila terdapat musibah harus dijalani • Segala masalah pasti ada jalan keluar	• Seorang ibu yang mencari anak untuk keturunan raja atau penerus marga/ anak raja. • Perjuangan seorang ibu yang tidak takut apapun demi seorang anak.	• Seorang ibu yang pergi mencari anaknya di beberapa wilayah hingga melawan musuh-musauh • Ibu tersebut percaya akan kekuatan-kekuatan alam yang akan dia dapatkan karena perbuatan tersebut sangat mulya untuk mencari seorang anak. • Namun dalam pencarian anak karena ia berasal dari patung maka mempunyai kelemahan-kelemahan.	-
Pesan (Nilai-nilai Batak Toba)	• Peraturan hidup orang Batak dalam dalihan *Na Tolu* • Segala perbuatan pasti ada balasannya dari alam (*magic*) • Kesabaran • *Dalihan Na Tolu* • *Marsumbang* • Taat pada Aturan	• Apa yang dilakukan dengan tulus dan ikhlas pasti ada hasilnya. • Meminta izinlah apabila ingin bertindak agar tidak adanya perselisihan • Seorang ibu pasti melakukan yang terbaik untuk mendapatkan anak. • Mendengarkan siapapun yang berbicara • Menaati apa perintah ataupun aturan	• Segala sesuatu mempunyai aturan, aturan dibentuk untuk dilaksanakan maka lakukanlah sesuai aturan yang berlaku. • Seorang ibu yang berjuang dengan tulus dan ikhlas demi anak pasti mendapatkan keajaiban darimanapun dan pada saat kapanpun.	• Dalam kehidupan nyata peraturan dalam setiap keluarga pasti berbeda-beda. Patuhi setiap aturan-aturan tersebut

3.5. Hasil Perancangan

Pada *Level* 1 yaitu Kerajaan Bawah Pulau samosir
Hal yang diperhatikan dalam level ini adalah
***Fun* :**
Sesuai dengan target *audience* yaitu anak umur 9-11 tahun sisi fun terletak pada bagian *reward* dan *story* pada titik akhir ada sebuah bendera yang menyatakan bahwa permainan telah selesai.
Building the level
Tantang yang lebih rumit ketika musuh berada sangat dekat musuh dan pencarian tumpukan sirih yang tidak terlihat oleh pemain.
Gameplay
Goals pada *level* ini adalah titik akhir mendapatkan sebuah bendera Batak Toba yang menyatakan permainan telah selesai, selanjutnya dapat ke tahap berikutnya.
Structure and Progression
Pada *Level* ini tidak terlalu sulit namun konflik yang terjadi hanya melewati beberapa musuh agar dapat melakukan perjalanan hingga titik akhir permainan.
Flow Control
Kesan Pertama di awal : Pemain tidak telalu dibuat frustasi oleh perancang agar pemain tidak mudah bosan dan jenuh.
Kesan Pertengahan: Pemain diwajibkan mencari sirih sehingga nyawa pemain dapat bertambah dan mendapatkan reward yaitu kesempurnaan menjadi manusia
Kesan Akhir: Pemain merasa menjadi pemenang dengan mengalahkan musuh-musuh dan mencapai apa yang ia inginkan.
Degree of Difficulty

- Waktu Tantangan: 250 Detik pada *Level* 1 oleh karena itu pemain diwajibkan bertarung dengan waktu.
- Ketangkasan: Ketangkasan tantangan mental menembak target dengan senjata yang dimiliki oleh pemain
- Ketahanan tantangan**:** Semacam kebalikan dari sebuah tantangan waktunya.
- Memori / pengetahuan menantang: Dalam tahap ini membuat pemain seolah-olah hadir dari tantangan.
- Kepandaian / logika menantang: Agak seperti pengetahuan tantangan, kepandaian tantangan yang membutuhkan pemain untuk mencari tahu teka-teki tanpa memiliki jawabannya dalam contoh untuk apa diambil panah, mematikan musuh dan menggambil sirih.
- Pengendalian daya: Banyak tantangan permainan pengendalian sumber daya gunakan sebagai tantangan. Dalam *level* 1 pemain melihat padaa saat apa panah itu habis dan tidak dapat digunakan lagi

Balance
Puzzle

Pada *Level* 2 Desa Ambarita
Hal yang diperhatikan dalam level ini adalah

Building the level

Tantang yang lebih rumit ketika lompatan-lompatan begitu berjarak membuat pemain harus berkonsentrasi penuh ditambah lagi dengan kayu yang berjalan hal itu membuat pemain lebih rumit untuk menakhlukkan permainan.

Gameplay

Goals pada *level* ini adalah titik akhir mendapatkan sebuah bendera Batak Toba yang menyatakan permainan telah selesai dapat lanjut ke *level* berikutnya.

Structure and Progression

Pada *level* ini kesulitan lebih meningkat dibandingkan dengan level 1 dimana begitu banyak melewati musuh dalam menyelesaikan perjalanan ke titik akhir.

Flow Control

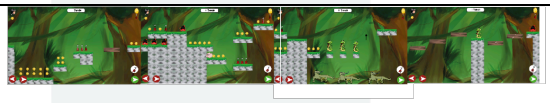
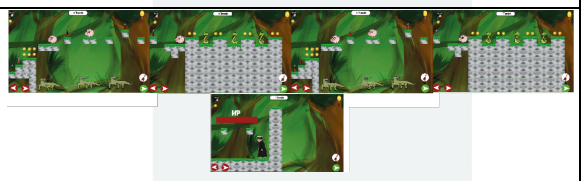
Kesan Pertama di awal : Pemain mulai dibuat frustasi karena banyaknya musuh dan tantangan
Kesan Pertengahan: Pemain diwajibkan berkonsentrasi penuh dan fokus terhadap permainan
Kesan Akhir: Pemain merasa menjadi pemenang dengan mengalahkan musuh-musuh dan mencapai apa yang ia inginkan dan menjadi manusia normal.

Degree of Difficulty

- Waktu Tantangan: 250 Detik pada *level* 2 oleh karena itu pemain diwajibkan bertarung dengan waktu.
- Ketangkasan: yaitu ketangkasan tantangan mental menembak target dengan senjata yang dimiliki oleh pemain
- Ketahanan tantangan**:** Semacam kebalikan dari sebuah tantangan waktunya.

Balance

Puzzle

Pada *Level* 3 yaitu Hutan Samosir
Hal yang diperhatikan dalam *level* 3 ini adalah

***Fun* :**

Sesuai dengan target *audience* yaitu anak umur 9-11 tahun sisi *fun* terletak pada bagian *reward* pada titik akhir akan ada HP walaupun sulit tetapi pemain akan mendapatkan keuntungan yang cukup menakjubkan yaitu mendapatkan keturunan raja dan *reward* yang sangat tinggi nilainya

Building the level

Tantang yang lebih rumit ketika musuh terlalu banyak dan tantangan bervariatif serta mengalahkan big boss di akhir permainan.

Gameplay

Goals pada *level* ini adalah titik akhir mendapatkan sebuah bendera Batak dan menemukan keturunan raja batak sekaligus mengalahkan big boss.

Structure and Progression

Pada *level* ini tidak terlalu sulit namun konflik yang terjadi hanya melewati beberapa musuh agar dapat melakukan perjalanan hingga titik akhir permainan.

Flow Control

Degree of Difficulty

- Waktu Tantangan: 250 Detik pada *level* 1 oleh karena itu pemain diwajibkan bertarung dengan waktu.
- Ketangkasan: yaitu ketangkasan tantangan mental menembak musuh dengan senjata yang dimiliki dan kecepatan untuk menghadapi *big boss.*
- Ketahanan tantangan**:** Semacam kebalikan dari sebuah tantangan waktunya.
- Memori/pengetahuan menantang: Dalam tahap ini membuat pemain seolah-olah hadir dari

tantangan.

- Kepandaian/logika menantang: Agak seperti pengetahuan tantangan, kepandaian tantangan yang membutuhkan pemain untuk mencari tahu teka-teki tanpa memiliki jawabannya dalam contoh untuk apa diambil panah, mematikan musuh dan menyusun strategi dalam bermain.
- Pengendalian daya: Banyak tantangan permainan pengendalian sumber daya gunakan sebagai tantangan. Pemain harus tau tentang kekuatan apa yang akan pemain keluarkan saat bermain.

Balance
Puzzle

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan perancangan yang dilakukan oleh penulis dapat menarik kesimpulan bahwa masyarakat Batak Toba mempunyai tradisi yang unik dalam seni patung yang dikenal dengan nama *Si Galegale*. *Si Galegale* berfungsi sebagai alat penghibur, pada masa lampau *Si Galegale* muncul dalam acara penguburan di mana ia berfungsi sebagai anak laki-laki. Dalam cerita *Si Galegale* terdapat nilai-nilai Batak Toba yang tidak diketahui oleh masyarakat. Setelah melakukan analisis ditemukan bahwa nilai-nilai masyarakat Batak Toba pada cerita *Si Galegale* yaitu: Percaya pada kekuatan ghaib, *Dalihan Na Tolu*, *Kesabaran*, *Marsumbang*,Taat Peraturan.

Oleh karena itu, *level game adventure* Horas Gale sebagai media yang mampu menyampaikan nilai-nilai Batak Toba dalam cerita *Si Galegale*. Pada perancangan *level design* ditemukan bahwa penulis fokus terhadap waktu tantangan, ketangkasan, ketahanan tantangan, tingkat kesulitan dan tema setiap *level* dan serta memasukkan visualisasi yaitu karakter, *background*, *item*, *menu* yang khas dari suku Batak Toba yang disampaikan kepada target audience yaitu anak umur 9-11 tahun. Semoga dengan adanya media game yang menyampaikan nilai-nilai Batak Toba dalam cerita *Si Galegale* generasi muda mampu menjaga nilai-nilai yang telah diwariskan oleh nenek moyang orang Batak yang sangat bernilai.

Daftar Pustaka

[1] Adi, Kusrianto. 2009. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta : C.V Andi Offset.

[2] Bates, Bob. 2004. *Game Design Second Edition.* Thomson *Course technology* PTR

[3] Brathwaite, Brenda. 2009. *Challenges For game Designers.* USA : Charles River Media

[4] Creswell, John. 2013. *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar

[5] Fullerton, Tracy. 2008. *Game Design Workshop : Second Edition.* USA : Elsevier.

[6] Henry, Samuel. 2010. *Cerdas Dengan Game*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama.

[7] Hutcheon, Linda. 2006. *A Theory Of Adaptation.* New York : Routledge Taylor & Francis Group.

[8] John, Feil dan March Scattergodo. 2005. *Beginning Game Level Design.* USA: Thomson Course Technology.

[9] Kartono, Kartini. 2007. *Psikologi Anak*. Bandung : CV Mandar Maju.

[10] Koentjaraningrat. 1996. *Pengantar Antropologi I*. Jakarta : PT Rineka Cipta.

[11] Krausz, Michael. 2009. *The Idea Of Creativity.* USA : BRILL.

[12] Lumbantoruan, Nelson. 2012. *Kearifan Lokal Masyarakat Batak Toba*. Medan: CV. Mitra.

[13] Munthe, Nurelide. 2012. *Merentas Budaya Masyarakat Batak Toba Dalam Cerita Sigalegale*. Medan : CV. Mitra.

[14] Manalu, Ismail. 1985. M*engenal Batak*. Medan : CV. Kiara.

[15] Novak, Jeanni. 2012. *Game Development Essentials : Third Edition*. USA : Delmar.

[16] Schell, Jesse. 2008. *The Art Of Game Design.* USA : Elsevier

[17] Spradley, James. 2006. *Metode Etnografi*. Yogyakarta : Tiara Wacana.

[18] Tambun, R. *Dalihan Na Tolu*. Medan: CV. Mitra
Venus, Antar. 2004. Manajemen Kampanye : Panduan Teoritis dan Praktis dalam Mengefektifkan Kampanye Komunikasi. Bandung : Simbiosa Rekatama Media.

[19] Wiradnyana, Ketut dan Taufiqurrahman Setiawan. 2013. *Jejak Peninggalan Tradisi Megalitik di Kabupaten Samosir.* Pangururan : Dinas Pariwisata, Seni dan Budaya Kabupaten Samosir.