

PERANCANGAN *GAME DESIGN DOCUMENT* UNTUK PENGENALAN SEJARAH SENJATA TRADISIONAL KERAJAAN SUMEDANG LARANG

DESIGNING GAME DESIGN DOCUMENT FOR INTRODUCTION THE HISTORY OF TRADITIONAL WEAPON CULTURE OF SUMEDANG LARANG KINGDOM

Refi Achmad Farhan¹, Aris Rahmansyah, S.Sn., M.Ds.², Irfan Dwi Rahadianto, S.Ds., M.Ds.³

²Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

¹refiachmad@student.telkomuniversity.ac.id, ²arisrahmansyah@telkomuniversity.ac.id,

³dwirahadianto@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Senjata Tradisional merupakan salah satu artefak peninggalan leluhur yang memiliki nilai sejarah berharga, salah satu kerajaan yang memiliki artefak senjata tradisional adalah Kerajaan Sumedang Larang. Sayangnya di masa sekarang ini keberadaan peninggalan leluhur seperti senjata tradisional mulai dilupakan terutama oleh di kalangan remaja, pada saat bersamaan popularitas video game sedang tinggi di kalangan remaja muda tersebut. Oleh karena itu, peneliti akan membuat rancangan game design document yang bertujuan untuk memperkenalkan sejarah senjata tradisional Kerajaan Sumedang Larang. Peneliti akan menggunakan metode pengumpulan data berupa studi pustaka, wawancara dan observasi dan menggunakan metode analisis kualitatif untuk menganalisis data yang diperoleh. Untuk membuat *Game Design Document* akan digunakan dominan teori dari Tracy Fullerton yang dapat dibagi menjadi tiga bagian yaitu *Formal Element*, *Dramatic Element* dan *Dynamic Element*. Rancangan *Game Design Document* ini akan menghasilkan sebuah game mobile dengan grafis dua dimensi, bergenre *tower defense* dan kasual, dan akan disesuaikan dengan khalayak sasaran kalangan remaja.

Kata kunci : Game Design, Game Design Document, Senjata Tradisional Kerajaan Sumedang Larang, Remaja, Tower Defense, Cyberpunk

Abstract

Traditional Weapon is one of the artifacts of ancestral heritage that have valuable historical value, one of the kingdoms that has traditional weapon artifacts is the Sumedang Larang Kingdom. Unfortunately, in the present time, the existence of ancestral heritage such as traditional weapon is starting to be forgotten, especially among teenagers, at the same time there is high popularity of video games among these young people. Therefore, the researcher will create a game design document that aims to introduce the history of the traditional weapons of the Sumedang Larang Kingdom. Researchers will be using data collection methods in the form of literature studies, interviews and observations, researchers will also be using qualitative analysis methods to analyze the obtained data. To make a Game Design Document, researchers will be using theory dominant from Tracy Fullerton, which can be divided into three parts, namely the Formal Element, Dramatic Element and Dynamic Element. The Game Design Document design will produce a mobile game with two-dimensional graphics, tower defense and casual genre, and will be tailored toward the target audience of teenagers.

Keywords : Game Design, Game Design Document, Traditional Weapon of Sumedang Larang, Teenagers, Tower Defense, Cyberpunk

1. Pendahuluan

Negara Republik Indonesia memiliki beragam peninggalan dari para leluhur yang memiliki sejarah unik masing-masing. Koentjaraningrat (2002) mengatakan bahwa “Kebudayaan adalah keseluruhan sistem, gagasan, tindakan dan hasil karya manusia dalam rangka kehidupan masyarakat yang dijadikan milik diri manusia dengan cara belajar” [7]. Peninggalan budaya ini melambangkan karakter dan jati diri bangsa Indonesia. Dengan mengetahui atau memahami sejarah yang dimiliki peninggalan tersebut, masyarakat dapat mempelajari budaya yang dimiliki para leluhur, dengan memahaminya artinya masyarakat paham akan jati diri dari masyarakat itu sendiri.

Musni Umar (2017) Untuk memenuhi keperluan dan bertahan hidup, manusia pada zaman dahulu menciptakan senjata tradisional untuk membantu aktifitas kesehariannya [3]. Pada zaman dahulu terdapat banyak kerajaan yang berasal dari Jawa Barat, salah satunya adalah Kerajaan Sumedang Larang. Kerajaan Sumedang Larang memiliki banyak artefak peninggalan yang merupakan bagian dari kebudayaan dan perlambangan jati diri masyarakat, salah satu bentuk artefak tersebut adalah senjata tradisional. Senjata tradisional Kerajaan Sumedang Larang terdiri dari Badik Curuk Aul dan Pedang Ki Mastak yang merupakan bagian dari senjata pusaka. Kujang Padjajaran yang dibawa ketika penyerahan mahkota Binokasih. Bedog, Papanahan dan Tombak yang dipakai oleh prajurit sumedang. Patrem yang dipakai oleh kaum wanita, dan juga Rencong yang bukan merupakan senjata sumedang tetapi memiliki peranya tersendiri di Kerajaan Sumedang Larang.

Namun tampaknya generasi muda khususnya kalangan remaja kurang tertarik terhadap peninggalan senjata tersebut. Suhendi Afriyanto (2019) Masyarakat generasi muda khususnya untuk kalangan remaja tidak memiliki ketertarikan lebih terhadap seni budaya tradisional Jawa Barat, sehingga posisi budaya Jawa Barat tidak berkembang [4]. Disisi lain, Lely Maulida (2018) Dari data yang didapatkan dari lembaga *Decision Lab dan Mobile Marketing Assosiaton*, pada tahun 2017 sebanyak 27% dari 60 juta atau sekitar 16,2 juta pemain *game mobile* di Indonesia berumur 16-24 tahun [9]. Berdasarkan data tersebut *mobile game* saat ini merupakan salah satu bentuk media yang populer di masyarakat, kalangan remaja merupakan salah satu kalangan dari data tersebut yang antusias terhadap *mobile game*.

Ismail (2006) *mobile game* adalah *game* komputer yang bisa dimainkan pada perangkat seluler. Selain sebagai media untuk melepas stress, *game* juga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran atau media informasi mengenai suatu hal [6].

Andrew Ly (2018) dalam artikel onlinenya mengatakan, genre cyberpunk mengalami kenaikan popularitas setelah lama tidak bergerak, kenaikan popularitas ini dikarenakan *art is imitating life*, kondisi dunia saat ini perlahan mengikuti bagaimana kondisi dunia cyberpunk seperti penindasan pemerintah dengan rakyatnya di china dan korea utara, teknologi yang sudah menjadi bagian besar kehidupan sehari-hari seperti komputer, internet dan peralatan rumah tangga *alexa*. Tulang prostetik, operasi lasik mata, hal-hal tersebut merupakan modifikasi pada bagian tubuh yang identik dengan dunia cyberpunk [8].

Dalam perancangan sebuah *game* diperlukan seorang *game designer* yang salah satu tugasnya yaitu merancang *Game Design Document* atau disingkat GDD. Tracy Fullerton (2004) *Game Design Document* adalah cara untuk mengkomunikasikan seluruh visi permainan kepada setiap anggota tim, cara paling efektif untuk berkomunikasi tersebut adalah dengan menuliskan visi secara terperinci kedalam sebuah dokumen. Tujuan dari dokumen desain yaitu untuk mendeskripsikan konsep *game* secara keseluruhan, segala hal yang perlu diketahui tim seperti target audiens, *gameplay*, interface, kontrol, karakter, level, aset dll. *Game designer* adalah penulis dan pengurus utama terhadap dokumennya [2]. Penulis dapat mengadaptasi artefak senjata Kerajaan Sumedang Larang ke dalam *game* dengan merancang GDD yang sesuai.

Dari pemaparan diatas maka dibutuhkan sebuah *game design document* yang dapat memperkenalkan sejarah dari senjata tradisional Kerajaan Sumedang Larang sebagai salah satu bentuk pelestarian budaya yang ditujukan kepada anak kalangan remaja agar artefak budaya senjata tradisional Kerajaan Sumedang Larang dapat terus berkembang sesuai dengan perkataan pemerhati seni Suhendi Afriyanto, dan juga sebagai pembentukan jati diri anak kalangan remaja tersebut sebagai bagian dari masyarakat sesuai dengan perkataan Koentjaraningrat. Media *game* ini dipilih karena tingginya ketertarikan anak kalangan remaja terhadap media *game* tersebut.

2. Landasan Teori

2.1 Senjata

Senjata adalah benda apapun yang digunakan untuk membunuh atau melukai. Segala benda baik itu benda biasa atau benda yang dapat membahayakan dapat dikatakan sebagai senjata ketika benda tersebut digunakan untuk membunuh, melukai atau mengancam, bergantung kepada niat orang yang membawa benda tersebut. (Ian R Brennan, 2009)

2.2 Game

Menurut Greg Costikyan Game adalah sebuah bentuk seni yang dimana pemain mengambil keputusan agar dapat mengelola resource atau asset melalui token didalam game untuk mencapai tujuan. (Katie Salen, Eric Zimmerman, 2004) [13]

2.3 Game Design

Game Design Document adalah cara untuk mengkomunikasikan seluruh visi permainan kepada setiap anggota tim, cara paling efektif untuk berkomunikasi tersebut adalah dengan menuliskan visi secara terperinci kedalam sebuah dokumen. Tujuan dari dokumen desain yaitu untuk mendeskripsikan konsep game secara keseluruhan, segala hal yang perlu diketahui tim seperti target audiens, gameplay, interface, kontrol, karkater, level, aset dll. Game designer adalah penulis dan pengurus utama terhadap dokumennya. (Tracy Fullerton, 2009) [2]

2.4 Komponen Level

Menurut Rourse III, Richard (2011), Sebelum mendesain Level, tim desain harus mengumpulkan dan menjabarkan komponen *Gameplay* yang ada di *game*, tim desain harus memahami bagaimana *Gameplay* berjalan di *gamenya*. Salah satu cara sederhana untuk menjabarkan komponen suatu Level *Gameplay* adalah membaginya menjadi aksi, eksplorasi, pemecahan teka-teki, cerita dan estetika. [11]

2.5 Mobile Game Design

Menurut Notle, Scoltastici (2013), Sistem operasi mobile dapat dibagi menjadi Android, iOS dan Windows Phone. Dan sistem kontrol pada mobile game dapat dibagi menjadi *Input technology, Touchscreens, Keypads dan Toucschreen gestures*. [10]

2.6 Metode Penelitian

Metode Penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat post-positivisme, digunakan untuk meneliti pada objek alamiah, (Sebagai lawanya eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi, analisis data bersifat kualitatif dan hasil penelitian lebih menekankan ke generalisasi. (Sugiyono, 2014) [12]

2.7 Perkembangan Kognitif Remaja

Menurut Piaget (dalam Santrock, 2001; dalam Jahja 2017) Seorang remaja termotivasi untuk memahami dunia karena perilaku adaptasi biologis mereka Dalam pandangan Piaget , remaja secara aktif membangun dunia kognitif mereka, dimana informasi yang didapatkan tidak langsung diterima begitu saja ke dalam skema kognitif mereka. Remaja sudah mampu membedakan antara hal-hal atau ide-ide yang lebih penting dibanding ide lainnya, lalu remaja juga menghbungkan ide-ide ini. Seorang remaja tidak saja mengorganisasikan apa yang dialami dan diamati, tetapi remaja mampu mengolah cara berpikir mereka sehingga memunculkan suatu ide baru. [12]

2.8 Cyberpunk

Untuk definisi penjelasan cyberpunk Cavallardo (2000:14) mengatakan komponen 'cyber' dalam istilah cyberpunk mengacu pada fakta bahwa acuan referensi cabang science fiction ini adalah cybernetics bukan pesawat ruang angkasa dan robot. Sedangkan unsur 'punk' mengisyaratkan sikap menantang yang didasarkan pada urban street culture. Karakter Cyberpunk adalah orang-orang di pinggiran masyarakat seperti : outsiders, misfits, dan psikopat, berjuang untuk bertahan hidup di planet yang dipenuhi sampah. [1]

3. Perancangan

3.1 Ide Besar

Dari pembahasan pada bab-bab sebelumnya, penulis akan membuat rancangan game design yang bertujuan untuk menerangkan sejarah senjata tradisional Kerajaan Sumedang Larang kepada khalayak sasaran sembari mengemasnya dengan keasikan yang dimiliki sebuah *video game* , *game* ini akan memiliki judul “Saga Senjata Neo Sumedang”, merepresentasikan kisah senjata sumedang larang yang kembali relevan di kota futuristik Neo Sumedang. *Game* ini akan bergenre *tower defense*, memiliki *gameplay* yang sederhana seperti genre *tower defense* pada umumnya, bergrafis dua dimensi dengan sudut pandang kamera *three quarter view*, berjenis *game* kasual dan tidak akan memiliki tingkat kesulitan yang terlalu sulit. Semua hal tersebut sesuai dengan keperluan khalayak sasaran yaitu

masyarakat kalangan remaja dan sesuai dengan yang diperlukan penulis untuk menyampaikan nilai-nilai perlu disampaikan.

Game ini akan memperkenalkan tentang senjata tradisional dan fakta-fakta umum yang dimiliki Kerajaan Sumedang Larang dari data yang telah didapatkan oleh penulis. Hal-hal tersebut akan disampaikan melalui empat aspek yaitu gameplay permainan, cerita permainan, fungsi main menu dan sound design. Tetapi tentu akan dititik beratkan pada gameplay permainan baru aspek-aspek lainnya mengikuti, untuk lebih detailnya akan dijelaskan pada bagian konsep pesan.

Semua hal tersebut akan dikemas dengan tema *cyberpunk*, tema *cyberpunk* dipilih karena temanya yang sedang trending dalam dunia *video game*. Dengan menggunakan tema tersebut maka calon pemain akan merasa lebih familiar ketika memainkan gamenya dan nilai-nilai yang ingin disampaikan pun akan dapat menyatu lebih baik kedalam game. Tema *cyberpunk* ini penerapannya tidak akan terlalu mendalam mengingat *game* ini hanyalah *game* kasual, penerapannya akan hanya sebagai pembungkus game agar terlihat menarik di mata pemain. Tema *cyberpunk* ini akan diterapkan untuk mendefinisikan kondisi *world game* yang ada di dalam game, kondisi *world game* tersebut lalu akan dijelaskan melalui cerita dan gameplay permainannya.

3.2 Konsep Media

Bentuk media dari hasil perancangan ini adalah prototipe *mobile game* dan *Game Design Document*. Sesuai dengan khalayak sasar dan teori, *game* ini dirancang untuk *smartphone* dengan sitem operasi *Android*. Prototipe *game* ini akan memiliki grafis dua dimensi dengan sudut pandang *three quarter view* karena lebih mudah dikerjakan dan pesan yang ingin disampaikan pun dapat tetap terkirim.

3.3 Konsep Pesan

Pesan yang akan disampaikan oleh permainan ini adalah informasi atau sejarah yang dimiliki senjata tradisional Kerajaan Sumedang Larang dan informasi tentang Kerajaan Sumedang Larang secara umum. Lewat permainan, Pertama permainan ini akan menekankan dimulai dari keberadaan senjata tersebut mengingat tidak banyak orang yang bahkan mengetahuinya, dan selanjutnya akan diterangkan sejarah yang dimiliki oleh masing-masing senjata seperti seberapa kuat senjata tersebut, seperti cerita yang dimilikinya yang akan menyangkut tentang hal seperti kesakralanya, sisi mistiknya dll. Penyampaian pesan ini merupakan salah satu bentuk pelestarian terhadap peninggalan artefak para leluhur, dan melalui media *video game* ini merupakan salah satu cara yang cocok untuk generasi muda.

3.4 Hasil Perancangan

a. Game Overview

Game ini adalah *game* dengan genre *Tower Defense*, *Mobile Game* dan *Casual*. *Game* ini akan memiliki grafis dua dimensi dengan efek *depth* yang memberikan kesan tiga dimensi. Latar dan tema dari *game* ini adalah Kota Bandung dan Sumedang dalam situasi *dystopian semi cyberpunk*. Menceritakan keadaan bandung di masa depan ketika sumber daya alam atau hidup sudah langka dan kondisi sosial masyarakat sudah terpecah menjadi kelompok-kelompok tersendiri. Situasi ini akan menjadi semakin buruk dengan usaha sebuah kelompok perusahaan yang berusaha untuk mengambil segala sisa sumber daya yang ada di Bandung dan Sumedang.

Game ini akan dapat dimainkan dengan menggunakan *smartphone Android*, dengan tujuan agar semakin banyak yang dapat mengakesesnya karnea *Android* merupakan sistem operasi *smartphone* yang paling umum.

b. Cerita

Stage	Cerita dan Goals
Stage 1	<p>Cerita berawal dari seorang karakter bernama Jaya Magnum, Jaya merupakan seorang warga Neo Sumedang yang termasuk ke dalam golongan kelompok non-korporat. Setelah selesai bekerja Jaya bertemu dengan aktivis anti korporat bernama Harisbaya Saghvi. Harisbaya sedang dikejar polisi korporat dan memaksa Jaya untuk membantu melawan polisi tersebut.</p> <p>Setelah selesai melawan polisi, Harisbaya mengajak Jaya untuk mengikutinya melawan kelompok korporat Bon's Tech dengan memanas-manasi masa lalu dari Jaya soal diculiknya orang tua Jaya oleh kelompok korporat. Jaya menerima ajakan tersebut untuk membalas dendam kepada kelompok Bon's Tech.</p>

Stage 1 Goals	Membantu Harisbaya melawan polisi di tempat.
Stage 2	<p>Jaya lalu dibawa oleh Harisbaya ke sebuah tempat yang memperlihatkan rencana besar kelompok korporat yaitu membuat drone tembak masal untuk membasmi seluruh kelompok non-korporat yang lemah dan mengambil yang kuatnya. Harisbaya menjelaskan bahwa rencana ini akan menimbulkan banyak orang yang kehilangan orang dekatnya, sama seperti masa lalu Jaya.</p> <p>Setelah selesai, Jaya meminta penjelasan atas identitas asli Harisbaya, Harisbaya menjelaskan bahwa dia adalah aktivis non-korporat buron yang telah melakukan banyak perlawanan sebelumnya. Harisbaya juga menjelaskan bahwa orang tuanya juga dahulu diculik oleh kelompok korporat Bon's Tech dahulu.</p>
Stage 2 Goals	Melawan polisi dan menghancurkan rencana drone tembak masal.
Stage 3	<p>Di tempat baru, Harisbaya menjelaskan bahwa masih banyak mesin-mesin lainnya yang akan dikirim oleh kelompok korporat. Di tempat ini terdapat senjata Curuk Aul, merupakan senjata top secret yang disembunyikan oleh kelompok korporat. Ketika Harisbaya sedang menjelaskan tentang senjata Curuk Aul, Jaya memiliki flashback ke jaman Kerajaan Sumedang Larang atas senjata tersebut dan tokoh yang memilikinya.</p> <p>Setelah selesai mengambil senjata tersebut. Jaya memberitahukan dia sempat memiliki flashback ke jaman kerajaan dahulu. Harisbaya lalu menjelaskan bahwa semua senjata yang diambil merupakan kepemilikan Sumedang Larang. Harisbaya juga disini menjelaskan bahwa Jaya sebetulnya adalah keturunan dari Jayaperkasa dari kandega lante Sumedang Larang. Disinilah Jaya mengalami turning point dari sifatnya, Jaya mulai menerima sifat- keras dan perjuangan hingga matinya yang diambil dari Jayaperkasa.</p>
Stage 3 Goals	Melawan polisi dan mengambil senjata pusaka dan top secret Curuk Aul.
Stage 4	<p>Jaya dan Harisbaya lalu pulang ke basecamp Harisbaya. Harisbaya lalu menjelaskan lebih dalam tentang motiv dan histori dari aksi-aksinya. Tiba-tiba mereka diserang oleh polisi dari kelompok non-korporat. Setelah pertarungan selesai, Ketua dari kelompok korporate muncul dan berbicara kepada Jaya dan Harisbaya melalui drone polisi. Ketua korporat berbicara mengenai seluruh kekuatan dan kejayaan kelompok mereka. Ketua kelompok mengancam dan menantang Jaya dan Harisbaya untuk langsung melawan kelompok korporat sekali untuk selamanya.</p> <p>Harisbaya menjelaskan bahwa kedatangan kelompok Bon's Tech tersebut hanyalah sebuah bait, dan harus tetap berhati-hati atas tindakan selanjutnya. Tetapi Jaya disini sudah terpancing dan akan melawan kelompok Bon's Tech apapun syaratnya.</p>
Stage 4 Goals	Bertahan dari serang tiba-tiba polisi korporat yang dikirim langsung oleh ketua Bon's Tech.
Stage 5	Jaya memperkenalkan dirinya kepada seluruh penduduk Neo Sumedang. Dia menjelaskan tentang bagaimana kelompok korporat Bon's Tech berusaha menutupi sejarah kita sebagai keturunan Kerajaan Sumedang Larang dan menggunakan senjata pusaka peninggalan untuk melawan penduduk Neo Sumedang sendiri. Zain Ultrax lalu muncul dan menantang Jaya untuk memperebutkan kekuasaan kota.

	Jaya memenangkan pertarungan dan Zain Ultrax akhirnya pergi meninggalkan kota. Kota Neo Sumedang akhirnya bebas dari pimpinan kelompok korporat dan dapat memulai perjalanannya kembali ke kesejahteraan seperti Kerajaan Sumedang Larang dahulu.
Stage 5 Goals	Melawan kelompok korporat Bon's Tech, mengalahkan Zain Ultrax dan mengembalikan kesejahteraan kota Neo Sumedang kembali seperti Kerajaan Sumedang Larang dahulu.

c. Daftar Heroes dan Musuh

<i>Heroes</i>	Kekuatan	Kecepatan	Kekuatan Per 10 sec	Kecepatan Hit Per 10 sec	Nyawa	Cooldown
Kujang	20	2 sec	100	5	130	6 sec
Bedog	28	2 sec	240	5	130	6 sec
Patrem	9	1 sec	90	10	80	10 sec
Papanahan	28	1 sec	280	10	150	10 sec
Tombak	120	3 sec	360	3	200	6 sec
<i>Power Ups</i> Cuci Pusaka	Nyawa Musuh Berkurang Setengah	Instant	-	-	-	-
Curuk Aul	50	1 sec	500	10	300	6 sec
Rencong	150	2 sec	750	5	360	10 sec
Ki Mastak	380	2 sec	1900	5	400	10 sec

<i>Enemies</i>	Kekuatan	Kecepatan	Kecepatan Jalan	Kekuatan Per 10 sec	Hit per 10 sec	Nyawa
Musuh 1	6	1 sec	100	60	10	60
Musuh 2	12	1 sec	100	120	10	60
Musuh 3	15	1 sec	100	150	10	80
Musuh 4	18	1 sec	60	180	10	160
Musuh 5	45	2 sec	100	225	5	160
Musuh 6	37	1 sec	100	370	10	200
Musuh 7	45	1 sec	100	200	10	450
Musuh 8	50	1 sec	50	400	10	750

d. Level Design

Level Permainan	Komponen Level				
	<i>Tower/Heroes</i>	Musuh	Jumlah Musuh	Jumlah Ronde	Reward
Level 1	Kujang, Bedog	Musuh 1, Musuh 2	22	3	Patrem
Level 2	Kujang, Bedog, Patrem	Musuh 1, Musuh 2, Musuh 3	32	3	Papanahan
Level 3	Kujang, Bedog, Patrem, Papanahan	Musuh 1, Musuh 2, Musuh 3	56	5	Tombak
Level 4	Kujang, Bedog, Patrem, Papanahan, Tombak	Musuh 2, Musuh 3, Musuh 4	73	6	-
Level 5	Kujang, Bedog, Patrem, Papanahan, Tombak	Musuh 2, Musuh 3, Musuh 4	91	7	Curuk Aul
Level 6	Kujang, Bedog, Patrem, Papanahan, Tombak, Curuk Aul	Musuh 2, Musuh 3, Musuh 4, Musuh 5	118	8	-
Level 7	Kujang, Bedog, Patrem, Papanahan, Tombak, Curuk Aul	Musuh 2, Musuh 3, Musuh 4, Musuh 5, Musuh 6	138	9	Rencong
Level 8	Kujang, Bedog, Patrem, Papanahan, Tombak, Curuk Aul, Rencong	Musuh 3, Musuh 4, Musuh 5, Musuh 6, Musuh 7	156	10	-
Level 9	Kujang, Bedog, Patrem, Papanahan, Tombak, Curuk Aul, Rencong	Musuh 3, Musuh 4, Musuh 5, Musuh 6, Musuh 7	156	10	Ki Mastak

Level 10	Kujang, Bedog, Patrem, Papanahan, Tombak, Curuk Aul, Rencong, Ki Mastak	Musuh 3, Musuh 4, Musuh 5, Musuh 6, Musuh 7, Musuh 8	166	10	-
----------	--	--	-----	----	---

4. Kesimpulan

Kerajaan Sumedang Larang memiliki banyak peninggalan artefak senjata tradisional yang semestinya dilestarikan sebagai bagian dari identitas masyarakat dan anak kalangan remaja merupakan salah satu bagian masyarakat yang berperan untuk melestarikan peninggalan kebudayaan. Video game khususnya mobile game dapat menjadi salah satu cara untuk kalangan remaja agar tertarik perhatiannya terhadap hal-hal yang berunsur tradisional, dalam penelitian ini adalah senjata tradisional Kerajaan Sumedang Larang. Informasi dan sejarah mengenai senjata Sumedang Larang dapat dimasukkan kedalam *mobile game* menjadi tema besar permainannya.

Karena pada dasarnya objek penelitian adalah senjata maka secara alami identik dengan tema *action* atau peperangan, tema *action* ini juga sejalan dengan preferensi jenis video game yang disukai oleh anak kalangan remaja. Lebih spesifik lagi penulis memilih genre tower defense karena mode permainannya yang sederhana tetapi dapat menjadi sangat asik untuk dimainkan, dan juga mudah untuk dipelajari sehingga dapat dimainkan tidak hanya untuk kalangan remaja saja. Selain dari sisi *gameplay*, diperlukan juga latar tema, cerita dan bahkan ke hal seperti *sound effect* agar dapat menyampaikan sejarah senjata tradisional Sumedang Larang lebih mendalam sekaligus sebagai pembungkus keseluruhan game agar terlihat menarik dan baru dimata pemain.

Referensi

- [1] Cavillardo, Dani. 2000. *Cyberpunk and Cyberculture*. London : The Athlone Press
- [2] Fullerton, Tracy. 2008. *Game Design Workshop A playcentric approach to creating innovative games 2nd Edition*. Burlington : Morgan Kaufmann Publishers
- [3] Haaq, Abdul. 2018. Genggam Kembali Senjata Tradisional Indonesia. <https://vik.kompas.com/senjata-tradisional-indonesia/> : vik.kompas.com
- [4] Heriyanto, Retno. 2019. Pelestarian Seni Budaya Dinilai Kurang Melibatkan Kalangan Usia Dini. <https://www.pikiran-rakyat.com/jawa-barat/pr-01308412/pelestarian-seni-budaya-dinilai-kurang-melibatkan-kalangan-usia-dini>
- [5] Brennan, Iain. Moore, Simon. 2009. *Weapons and violence: A review of theory and research. Aggression and Violent Behavior*. Makalah
- [6] Khalil, Ismail. 2006. *Handbook of Research on Mobile Multimedia*, Second Edition
- [7] Koentjaraningrat. 1990. *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta : Rineka Cipta
- [8] Ly, Andrew. 2018. *The Cyberpunk Genre is Undergoing a Revival and It is Amazing*. <https://www.andrewjly.com/blog/2018/8/25/cyberpunk-is-in-resurgence-and-i-love-it> : <https://www.andrewjly.com>
- [9] Maulyia, Lely. 2018. Jumlah *gamer* di Indonesia capai 100 juta di 2020. <https://www.tek.id/insight/jumlah-gamer-di-indonesia-capai-100-juta-di-2020-b1U7v9c4A> : tek.id
- [10] Notle, Scoltastici. 2013. *Mobile Game Design Essentials*. Birmingham : Packt Publishing
- [11] Rourse, Richard. 2005. *Game Design Theory and Practice Second Edition*. Plano : Worldware Publishing
- [12] Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- [13] Yudrik, Jahja. 2011. *Psikologi Perkembangan*. Prenada Media Grup : Jakarta
- [14] Zimmerman, Eric. Salen, Katie. 2005. *Rules of Play Game Design Fundamental*. Cambridge : MIT Press