

Wonder of Five Fairy : Game untuk Menarik Minat Baca Berbasis Android

Idhawati Hestningsih, Budi Suyanto, Siti Nur Khotimah

Jurusan Teknik Elektro Politeknik Negeri Semarang Indonesia
E-mail : hestidha@gmail.com, budi.synta@gmail.com, khotimahsitinur777@gmail.com

Abstrak

Membaca merupakan salah satu yang diperlukan untuk menambah pengetahuan terutama bagi siswa. Pada area global sekarang, *smartphone* beserta aplikasi game di dalamnya membuat banyak siswa lebih tertarik bermain game dibandingkan dengan membaca. Permasalahan itulah menjadi ide bagaimana menggabungkan antara membaca dengan aplikasi sehingga menghasilkan minat baca. Jika membaca dengan bentuk tulisan saja maka akan lebih cepat bosan, untuk itu penambahan musik, audio suara dan percakapan akan mendukung menarik minat baca. Pembuatan aplikasi ini menggunakan metode waterfall, meliputi tahapan analisis, desain sistem, pengkodean dan pengujian. Berdasarkan hasil pengujian peningkatan minat baca melalui metode kuisioner ditunjukkan tingginya tingkat kepuasan pengguna 81,83% dengan indikator sangat puas. Aplikasi ini telah berhasil diimplementasikan pada android dengan jenis kitkat ke atas.

Kata kunci : aplikasi, menarik minat baca, percakapan

Abstract

Reading is one that is needed to increase knowledge, especially for students. In today's global area, smartphones and game applications inside make many students more interested in playing games than reading. That problem becomes the idea of how to combine reading with applications so as to generate interest in reading. If you just read with the form of writing it will get bored faster, for that the addition of music, audio sound and conversation will support the interest in reading. Making this application uses a waterfall method involving the stages of analysis, system design, coding and testing. Based on the results of testing the increase in reading interest through the questionnaire method indicated the high level of user satisfaction 81.83% with very satisfied indicators. This application has been successfully implemented in Android Kitkat and above.

Keywords: application, reading interest, conversation

I. PENDAHULUAN

Membaca merupakan salah satu yang diperlukan untuk menambah pengetahuan terutama bagi siswa. Semakin maraknya penggunaan *smartphone* Android dengan aplikasi game di dalamnya, banyak siswa lebih tertarik bermain game dan dibandingkan dengan membaca. Bahkan keterampilan membaca merupakan salah satu keterampilan yang berpengaruh dalam proses meningkatkan kemampuan baik segi pengetahuan dan informasi yang diperlukan untuk tumbuh kembang anak. Kebanyakan orang sekarang ini, pada kalangan anak SMP hingga dewasa lebih sering memainkan *smartphone* dibandingkan dengan membaca [1].

Selain memiliki dampak positif, membaca juga memiliki dampak negatif. Contohnya seperti, kurangnya sosialisasi terhadap lingkungan dan lebih senang akan dunia imajinasi miliknya sendiri. Padahal dengan komunikasi dapat menambah informasi, menyampaikan pesan, serta

membantu berorganisasi untuk mencapai tujuan yang lebih baik [2]. Permasalahan untuk membangkitkan gairah membaca dan berkomunikasi memunculkan ide pembuatan aplikasi game dengan nama *Wonder Of Five Fairy* yang menggabungkan antara minat baca dan berkomunikasi.

Terdapat banyak aplikasi game yang sudah diunggah di *playstore*. Salah satu game yang menjadikan perbandingan yaitu *Game* belajar membaca tanpa mengeja untuk kalangan anak balita. Aplikasi yang bertujuan untuk melatih anak baca ini memiliki karakter pendukung guru dan membuat anak terbiasa belajar di sekolah. Walaupun cocok pada usia tertentu, tetapi game ini akan membosankan bila dijalankan oleh anak remaja dan dewasa. [3]

Aplikasi lainnya yaitu game belajar tanpa mengeja yang memiliki beberapa level membaca, mulai dari pengenalan huruf hingga kata atau kalimat sederhana. Dibandingkan game

sebelumnya, game ini tidak memiliki karakter pendukung seperti aplikasi sebelumnya sehingga mempercepat kebosanan anak. *Game* ini termasuk game yang sangat mudah dan belum ada pengembangan lebih lanjut untuk tingkat kesulitan dalam membaca dan belum tersedia fitur percakapan dengan karakter di *game*. [4]

Aplikasi selanjutnya adalah *game* yang menceritakan Kisah Walisongo. Di dalam *game*, pengguna aplikasi bisa membaca kisah walisongo dalam bentuk karakter. Pemberian *story board* juga menambah wawasan pengguna. Namun sangat disayangkan, aplikasi ini hanya memiliki satu jalur cerita dan pengguna tidak bisa memilih jalan cerita yang berbeda selama permainan berlangsung. [5]

Selanjutnya terdapat aplikasi *game* Roro Jonggrang yang menceritakan kisah Roro Jonggrang. Aplikasi ini membuat pengguna menjalankan *game* yang menuntaskan cerita Roro Jonggrang. Namun aplikasi *game* ini hanya memiliki satu jalur cerita seperti cerita sebelumnya yang mengisahkan Walisongo. Pada dua aplikasi kisah tersebut tidak memiliki suara karakter untuk menciptakan karakter agar lebih realistis dan tidak ada suara pengiring [6].

Aplikasi yang lain yaitu *game* perancangan *board game* edukasi sebagai media pembelajaran. Kekurangan aplikasi ini adalah pada desainnya yang hanya memiliki satu jalur cerita dan tidak memiliki karakter. Namun *game* ini dapat melatih psikologis anak secara tidak langsung [7]. *Game Walkthrough For Harvest Moon* BTN Bahasa Indonesia adalah sebuah aplikasi yang diadaptasi dari buku *Walkthrough For Harvest Moon* BTN. *Game* ini berisi tentang cerita yang memiliki dua sudut pandang dengan pilihan yang diinginkan membaca sehingga pembaca akan merasa penasaran setiap kali memilih pilihan. Namun terdapat kelemahan *game* ini yaitu karakter yang ditampilkan sangatlah sedikit dan membuat anak lebih cepat bosan walaupun tampilan awal game sangat memukau dan tidak memiliki pengaturan musik dan suara. Ditambah dengan kesulitan dalam membacanya [8].

Webcomic merupakan sebuah aplikasi membaca buku cerita dan komik. Cerita yang disediakan sangat menarik namun hampir semua cerita hanya memiliki satu alur cerita. Bahkan webcomic ini hanya memberikan perasaan pembaca dengan cerita yang mereka baca. Kelemahan aplikasi ini yaitu tidak ada fitur musik dalam ceritanya. Selain itu *game* ini juga tidak bisa membuat pembaca dapat berkomunikasi atau berinteraksi kepada *Non Player Character* (NPC)

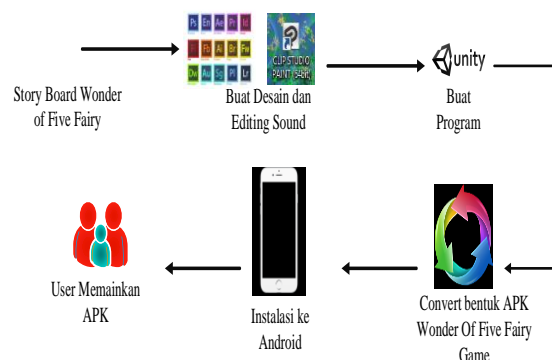
[9]. Webtoon adalah aplikasi yang berisikan kumpulan komik yang memiliki cerita yang menarik. Namun di dalam webtoon ini hanya bisa memberikan satu sudut pandang cerita dan memberikan unsur pendidikan tersendiri pada setiap cerita yang dibaca. Jadi pembaca hanya akan merasakan perasaan tokoh utama dalam cerita Walaupun sudah dilengkapi sound musik, aplikasi ini tidak memiliki sound suara dan pengaturannya. Kelemahan lainnya yaitu pembaca tidak bisa berinteraksi dengan NPC [10].

Game walktrought yang telah diadaptasikan menjadi bentuk komik. Namun dibandingkan dengan aplikasi yang dijelaskan sebelumnya, aplikasi *virtual* perjalanan cinta ini sangat tidak memberikan edukasi yang cukup. Cerita yang mengandung unsur romansa tidak baik untuk perkembangan anak remaja walaupun sebagian remaja pernah memainkan game ini [11]. Terdapat pula aplikasi yang diciptakan oleh anak negeri yang diadaptasikan dari cerita fiksi menjadi novel visual Novel menggunakan Ren'py yang visualnya sama dengan *game* drama remaja permainan cerita cinta [12].

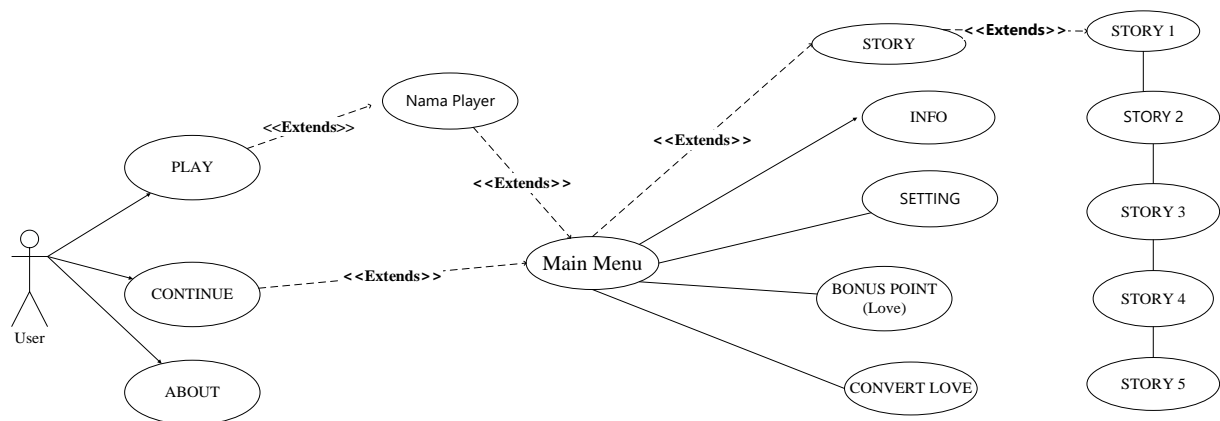
Sesuai penjelasan yang diberikan memberikan kelebihan dan kekurangan aplikasi masing-masing. Kelemahan-kelemahan pada aplikasi sebelumnya diperbaiki dan dikembangkan menjadi sebuah aplikasi *game Wonder Of Five Fairy*. *Game* ini menyediakan fitur-fitur membaca tanpa mengeja dan memiliki tingkat kesulitan yang relatif mudah.

II. METODE PENELITIAN

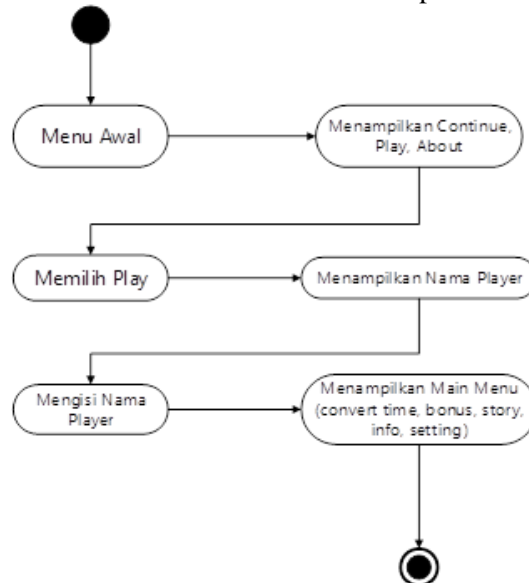
Metode penelitian yang digunakan pada aplikasi *Game Wonder Of Five Fairy* yaitu metode *Waterfall*. Metode ini memiliki berapa tahapan diantaranya analisis, dilanjutkan dengan desain sistem, lalu penulisan kode program, pengujian, penerapan dan terakhir adalah pemeliharaan aplikasi. Proses perancangan untuk menciptakan game ini dapat dilihat pada Gambar 1 berikut ini:



Gambar 1 Proses Perancangan



Gambar 2 Gambaran Umum Aplikasi



Gambar 3 Metode Permainan Secara umum

Perancangan awal adalah pembuatan *storyboard* agar dapat dibaca berbagai kalangan. Bukan hanya untuk anak SMP dan SMA bahkan dewasa pun dapat memainkan aplikasi ini. Perancangan *storyboard* yang sederhana namun memiliki unsur cerita yang menarik menjadi faktor penentu agar game dapat sering dimainkan. Selanjutnya pembuatan desain dan *editing* suara untuk dialog. Setelah semua selesai maka program dikonversi ke dalam bentuk file .apk yang dapat diinstalasikan pada perangkat android. Proses perancangan lainnya yaitu menggunakan *use case* dan diagram *flowchart*.

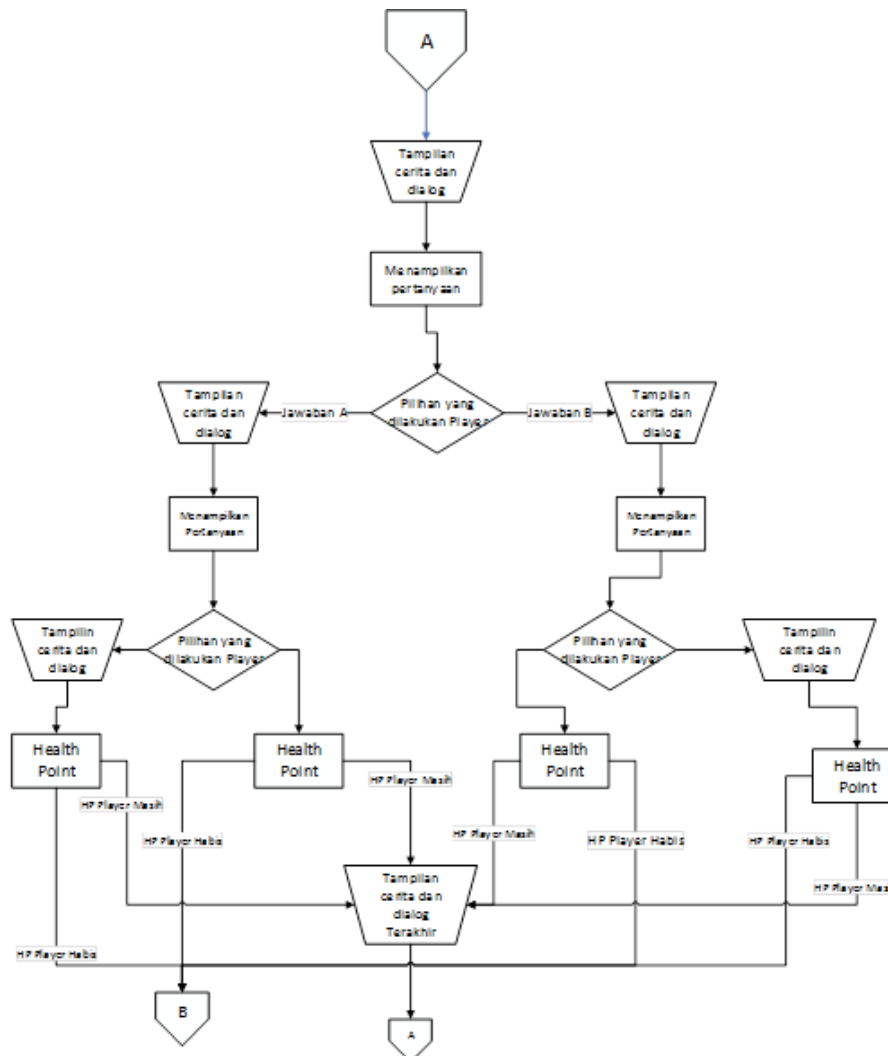
2.1 Use Case

Penggunaan Use Case diagram untuk menggambarkan alur permainan pada aplikasi *Wonder of five fairy*. Diagram *use case game* ini diperlihatkan pada Gambar 2.

Pada Gambar 2 terlihat bahwa ketika *user* memulai permainan maka akan diperlihatkan menu awal yang terdiri dari *Play*, *Continue* dan *About*. Selanjutnya *user* akan diarahkan untuk memasuki menu isi nama player yang berisikan data nama sesuai dengan nama karakter sesuai dengan keinginan *user*. Selanjutnya *user* akan diarahkan ke menu utama, pusat pengaturan dan mengarahkan *user* ke menu *chapter* dan dilanjutkan ke permainan inti di menu *story*. Cerita akan terus berlanjut dan pengguna harus menyelesaikan cerita di setiap *chapter*. Cerita yang terdapat di diagram *use case* merupakan tema cerita yang harus diselesaikan oleh *user*.

2.2 Diagram Flowchart

Sebelum membahas *flowchart* program, terlebih dahulu dibahas mengenai diagram aktivitas pada permainan ini secara umum.

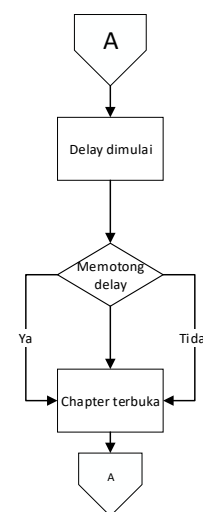


Gambar 4 Diagram Flowchart Proses Game

Gambar 3 memperlihatkan proses permainan secara umum yang awalnya menampilkan menu awal yang terdiri 3 tombol untuk *play*, *continue* dan *story* yang terdiri dari fungsi khusus. Proses selesai(*ending*) memiliki dua poin penting bila *user* ingin membuka *Chapter Happy End*. Poin pertama untuk *ending* ketika melakukan cerita dengan *Health Point(HP)* pemain harus habis dan minimal bernilai 0 maka *chapter sad ending* akan terbuka. Poin kedua ketika *Health Point(HP)* masih ada maka akan dibuka *chapter* selanjutnya. Gambaran *flowchart* secara lengkap dapat dilihat pada Gambar 4.

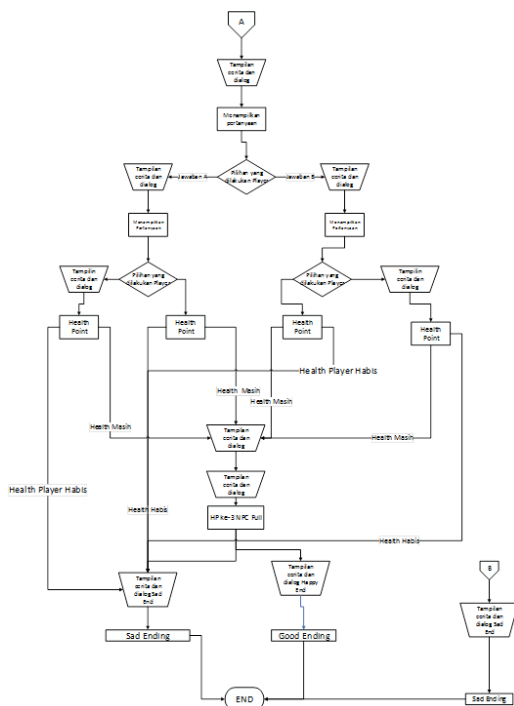
Huruf B pada Gambar 4 mengidentifikasi bahwa *user* akan membuka *chapter sad end* yang dilanjutkan pada Gambar 6. Gambar 5 menjelaskan tentang *delay* dan proses pengurangan *delay* atau mempercepat proses membaca yang dilakukan *user*. *Delay* akan

keluar ketika *user* selesai menuntaskan cerita sebelumnya. *Delay* ini akan muncul begitu *user* membaca *Chapter 3* ke atas.



Gambar 5 Delay Chapter Open

Gambar 6 menunjukkan lanjutan gambar 5 yaitu *user* akan membuka *Chapter Sad Ending*.



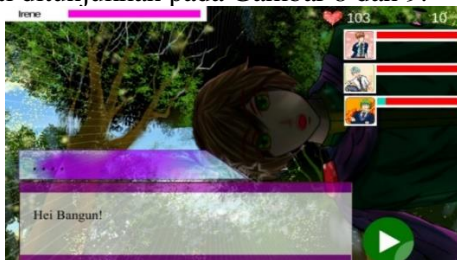
Gambar 6 *Chapter* terakhir *Sad Ending* atau *Happy Ending*

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Pengujian Fungsional

Tabel I memperlihatkan hasil pengujian fungsional bahwa game dapat berjalan lancar sesuai yang diinginkan. Tabel II memperlihatkan daftar perangkat *smartphone* yang digunakan dalam pengujian. Berdasarkan hasil pengujian, pada perangkat pertama, *game* berjalan lancar tidak ada kendala namun untuk gambarnya terpotong sebagian tetapi masih terlihat jelas. Hasil dari uji coba tersebut diperlihatkan pada Gambar 7.

Pengujian pada *smartphone* jenis kedua dan ketiga, *game* dapat berjalan lancar, namun tampilannya terpotong tetapi tidak sebanyak *smartphone* pertama. *Game* berjalan dengan lancar dan tampilan gambarnya terlihat jelas seperti ditunjukkan pada Gambar 8 dan 9.



Gambar 7 Gambar Hasil Smartphone Xiaomi

TABLE I
 PENGUJIAN FUNGSIONAL APLIKASI

| NO | Di Uji | Pembahasan | Hasil |
|----|--|--|----------|
| 1 | Tombol Play | - Mampu mengarahkan user ke pengisian nama karakter | Berhasil |
| 2 | Tombol Continue | Mengarahkan user langsung ke main menu dan terakhir bermain. | Berhasil |
| 3 | Tombol About | Mampu menampilkan tombol item about beserta isinya | Berhasil |
| 4 | Menu Input ID | - Mampu menginputkan nama karakter - Nama karakter dapat terpanggil di dalam dialog | Berhasil |
| 5 | <i>Health Point</i> (HP) Player di setiap perpindahan menu | - Tidak berubah ubah setiap kali berpindah ketika sebelum bermain. - Dapat mengurangi hp health - Mampu menyimpan health setelah bermain | Berhasil |
| 6 | <i>Health Point</i> (HP) (<i>Health Point</i>) NPC (<i>Non Player Character</i>) (<i>Nother Player Character</i>) di setiap perpindahan menu | - Poin health tidak berubah ubah walaupun berpindah menu dan setelah penyimpanan poin health terakhir | Berhasil |
| 7 | Convert Love berjalan | - Dapat merubah nilai love dan time | Berhasil |
| 8 | Point love dan time setiap perpindahan | - Poin tidak akan berubah setelah disimpan | Berhasil |

TABLE II
 LIST SMARTPHONE YANG DIUJI

| No | Nama HP | Identifikasi RAM |
|----|---------------|------------------|
| 1 | Xiaomi | 4 GB |
| 2 | Lenovo A6600+ | 2 GB |
| 3 | Vivo Y53 | 2 GB |
| 4 | Advan S4A+ | 500 MB |



Gambar 8 Game pada Smartphone Lenovo

Pada *smartphone* ke 4, aplikasi berjalan dengan lancar namun terpotong pada bagian vertikal gambar. Pada *smartphone* kelima, gambar terlihat penuh namun kecil, karena ukuran layar pada *smartphone* ini tidak terlalu besar dan RAM yang digunakan lebih rendah sehingga membuat lebih lama dalam pengoperasian *game Wonder of Five Fairy*.



Gambar 9 Game pada HP Lenovo

Hasil pengujian menunjukkan bahwa aplikasi Wonder of Five Fairy membutuhkan cukup banyak ruang memori sehingga tidak cocok diaplikasikan pada perangkat dengan memori terbatas (500 MB ke bawah). Kecepatan atau kelancaran permainan ini tergantung pada kapasitas RAM yang dimiliki.

3.2 Pengujian Kepuasan Pengguna

Pengujian kepuasan pengguna dilakukan dengan memberikan kuesioner kepada kalangan anak SMP, SMA dan orang dewasa untuk menguji *Game Wonder of Five Fairy*. Indikator kepuasan pelanggan dan hasil pengukuran kuesioner ditunjukkan pada Tabel III dan IV.

TABLE III INDIKATOR KEPUASAN PELANGGAN

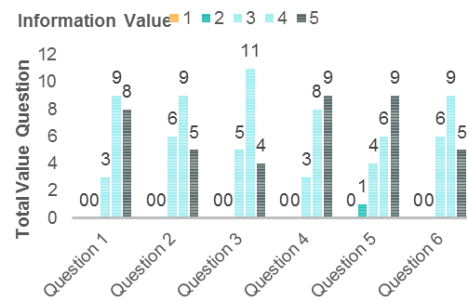
| Persentase | Keterangan |
|------------|-------------|
| 81% - 100% | Sangat Puas |
| 61% - 80% | Puas |
| 41% - 60% | Cukup Puas |
| 21% - 40% | Kurang Puas |
| 0% - 20% | Tidak Puas |

TABLE IV LIST RESPONSE NILAI USER BERDASARKAN PERTANYAAN

| Keterangan | Jumlah Nilai Pertanyaan | | | | | Total Responden |
|------------|-------------------------|---|----|----|----|-----------------|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| Question 1 | 0 | 0 | 3 | 9 | 8 | 20 |
| Question 2 | 0 | 0 | 6 | 9 | 5 | 20 |
| Question 3 | 0 | 0 | 5 | 11 | 4 | 20 |
| Question 4 | 0 | 0 | 3 | 8 | 9 | 20 |
| Question 5 | 0 | 1 | 4 | 6 | 9 | 20 |
| Question 6 | 0 | 0 | 6 | 9 | 5 | 20 |
| Total | 0 | 1 | 27 | 52 | 40 | 120 |

Tabel IV menampilkan hasil kuesioner berdasarkan pertanyaan yang diberikan. Tampilan secara grafik diperlihatkan pada gambar 10.

RESPONDEN



Gambar 10 Hasil Kuesioner

Berdasarkan hasil kuesioner pada 20 responden diperoleh hasil presentase kepuasan pelanggan sebesar 81,6 % dan menyatakan bahwa aplikasi yang dibuat sesuai dengan yang diharapkan dengan indikator pengguna menunjukkan **“Sangat Puas”**.

Sedangkan berdasarkan hasil pengujian, semua permainan yang ada di game *Wonder of Five Fairy* berjalan dengan baik. Mulai dari menu awal hingga menu *sad ending* terbuka. Perbandingan antara aplikasi game ini dengan aplikasi lainnya diperlihatkan pada Tabel V.

TABLE IV PERBANDINGAN FITUR

| Nama Game | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|--|---|---|---|---|---|
| Game Belajar Membaca Tanpa Mengeja | | v | v | v | |
| Game Edukasi Android Untuk Belajar Membaca Tanpa Mengeja (Puspitasari, 2015) | | v | v | v | |
| Edukasi Mengenal Sejarah Islam Walisongo | v | v | v | v | |
| Game RPG Roro Jonggrang | v | v | v | v | |
| Perancangan Board Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran | v | v | v | v | |
| Walkthrough For Harvest Moon BTN Bahasa Indonesia | | v | | v | |
| Webcomic | v | v | | | |
| Webtoons | v | | v | v | |
| Drama Remaja: Permainan Cerita Cinta | v | | v | v | v |
| Game Visual Novel Menggunakan Ren'py | v | | v | v | v |
| Game Wonder of Five Fairy | v | v | v | v | v |

Keterangan Fitur:

1. Grafik 2D
2. Unsur pendidikan dalam cerita
3. Pengaturan Audio dan Sound

4. Penambahan Audio Musik dan Sound Dialog
5. Percakapan dengan NPC (*Non Player Character*)

Simbol (v) menandakan bahwa di aplikasi terdapat fitur dan pendidikan tersebut. *Game Wonder Of Five Fairy* menggabungkan semua fitur dari aplikasi yang terdapat pada Tabel V.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengujian aplikasi *Wonders of five fairy* untuk menarik minat baca berbasis Android dapat berjalan di *platform* android dengan hasil semua fungsi dapat berjalan dengan baik. Kelemahan yang terlihat pada beberapa perangkat yaitu ada gambar yang terpotong namun masih berjalan dan bisa dibaca *user*.

Hasil pengukuran tingkat kepuasan minat baca pengguna sebesar 81,83% dari 20 responden dengan indikator sangat puas. *Wonders of five fairy* dapat dikembangkan dengan menambahkan fitur *chatting* dan *calling*, pembuatan *multiuser*, penambahan animasi yang lebih baik serta mengubah desain dan perwarnaan yang lebih menarik

V. DAFTAR PUSTAKA

- [1] U. Sugiarti, "Pentingnya Pembinaan Kegiatan Membaca Sebagai Implikasi Pembelajaran Bahasa Indonesia," *Unimed*, 2012.
- [2] A. T. Turistiati, "Pentingnya Komunikasi Efektif Dalam Mensosialisasikan Dan Mewujudkan Tujuan Pembangunan Berkelanjutan," in *Prosiding Seminar STIAMI*, 2016, vol. III, no. 01, pp. 103–111.
- [3] Y. A. Lestari, "Aplikasi Metode Belajar Membaca Tanpa Mengeja," UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA, 2017.
- [4] C. Puspitasari, "Game Edukasi Android Untuk Belajar Membaca Tanpa Mengeja," 2015.
- [5] K. Nisa', "Game Edukasi Mengenal Sejarah Islam Pada Masa Walisongo Berbasis Multi Platform Publikasi," 2016.
- [6] Pratiwi. dkk, "Pembuatan Game Rpg ' Roro Jonggrang ' Dengan Rpg Maker Mv," Semin. Nas. Cendekiawan, pp. 1–9, 2016.
- [7] A. Prameswara et al., "Perancangan Board Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Untuk Educational Board Game As Instructional Media To Develop Reading Interest Of Street," vol. 3, no. 3, pp. 423–430, 2016.
- [8] A. Indonesia, "Walktrough For Harvest Moon BTN Bahasa Indonesia." .
- [9] "Webcomic." [Online]. Available: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.neobazar.webcomics>.
- [10] "Webtoon." [Online]. Available: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.neobazar.webcomics> .
- [11] "Drama Remaja: Permainan Cerita Cinta." [Online]. Available: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.Love.Story.Games.Teenage.Drama>.
- [12] A. T. P. Sadewa, "Perancangan Game Visual Novel Menggunakan Ren ' py," no. February, 2017.