

Perancangan Game Petualangan Mengenal Candi-Candi di Magelang

Agustinus Sirumapea¹, Siti Maesaroh², Kanang Eka Saputro³

^{1,2} Dosen STMIK Bina Sarana Global, ³Mahasiswa STMIK Bina Sarana Global

Email : ¹gustinus.rumapea@gmail.com, ²maekayla@gmail.com, ³kanangeka@gmail.com

Abstrak— Candi merupakan bangunan bersejarah yang berdiri dan memiliki cerita yang berbeda-beda, namun masih banyak orang belum mengetahui secara tepat lokasi dan sejarah candi itu sendiri, yang membuat mereka hanya mengunjungi beberapa candi yang telah terkenal seperti Candi Borobudur, Magelang, Jawa Tengah serta Candi Prambanan, Yogyakarta, dan tidak ingin mengetahui atau mengenal candi lainnya yang berada disekitar candi tersebut. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti mengusulkan untuk merancang suatu media pengenalan candi berupa *game* yang diharapkan dapat memberikan informasi bahwa masih banyak candi disekitar candi yang terkenal tersebut. Aplikasi yang dikembangkan peneliti ini adalah sebuah *game* petualangan yang memiliki konsep cerita pemuda jawa yang berkunjung ke candi-candi kecil dan berakhir pada candi besar yaitu Candi Borobudur yang bertujuan untuk mengenalkan bentuk bangunan candi, lokasi candi dan sejarah singkat candi tersebut. Metode penelitian yang dipakai adalah *prototype* (membuat rancangan *game*, kuesioner dan studi pustaka). Permainan ini dikembangkan dengan menggunakan program Construct 2 yang membuat pengguna berinteraksi, dapat dijalankan pada desktop. Hasilnya adalah *game* yang diberi nama “Game Petualangan Candi” dengan grafis 2D.

Kata Kunci : *Pengenalan Candi, Candi Borobudur, Game, Construct 2*

I. PENDAHULUAN

Dalam kamus besar bahasa indonesia candi merupakan sebuah bangunan bersejarah yang digunakan sebagai tempat ibadah dari peradaban Hindu-Buddha. Tapi penamaan “candi” juga tidak hanya diberikan oleh masyarakat yang merujuk pada tempat ibadah saja, terdapat beberapa situs bersejarah non-religius dari Hindu-Buddha Indonesia klasik, baik sebagai kerajaan (kraton dalam bahasa jawa), pemandian (petirnaan), patung selamat datang atau perbatasan, dan sebagainya.

Candi juga dianggap seperti replika kerajaan para dewa yang aslinya adalah Gunung Mahameru. Oleh sebab itu, desain arsitekturnya dihiasi oleh berbagai macam ukiran-ukiran dan pahatan-pahatan dengan bentuk hiasan yang disamakan dengan alam sekitar Gunung Mahameru.

Beberapa candi seperti Candi Borobudur, Magelang, Jawa Tengah dan candi Prambanan, Yogyakarta, yang dibangun amat megah, detail, serta dihiasi dengan ukiran yang mewah, bermakna perilaku yang luhur, dengan memakai teknologi arsitektur yang maju dizamannya.

Bagunan-bangunan ini sampai sekarang menjadi saksi bisu begitu tingginya kebudayaan dan peradaban nenek moyang bangsa Indonesia.

Kebanyakan bangunan bersejarah ini ditemukan tidak memiliki nama. Dari kesepakatan dalam dunia arkeologi ialah memberikan nama candi itu sesuai dengan nama tempat ditemukannya candi itu. Candi yang sudah ditemukan masyarakat dari dulu, sering disertai dengan cerita-cerita yang berhubungan dengan candi itu. Ditemukan prasasti atau yang bisa disebut naskah kuno yang dijadikan alasan dalam penamaan candi tersebut.

Ada beberapa hal yang membuat candi-candi di Magelang belum dikenal masyarakat, salah satunya adalah akses menuju candi yang belum diketahui oleh banyak orang, sehingga kebanyakan orang beranggapan bahwa Candi Borobudur adalah satu-satunya candi di Magelang.

Oleh karena itu, peneliti mengusulkan *game*[1][2] sebagai media untuk memberikan informasi kepada pengguna (*user*) bahwa masih terdapat beberapa candi lainnya di sekitaran Candi Borobudur, dalam *game* akan disertakan nama candi, lokasi candi, serta gambaran jalur jalan menuju candi yang harus dilalui oleh pengunjung, dan bertujuan untuk mempermudah wisatawan dalam perjalanan menuju candi yang diinginkan.

II. LANDASAN TEORI

A. Multimedia

Media yang menggabungkan beberapa unsur seperti teks, grafis, gambar, foto, audio, video, dan animasi secara integrasi yang sering disebut multimedia[3].

B. Storyboard

Sebuah gambar yang disusun secara teratur seperti dalam naskah dan dapat memberikan ide-ide kepada orang lain secara lebih mudah sering disebut dengan *Storyboard*[4].

C. CorelDraw

Aplikasi yang sering digunakan untuk mendesain baik oleh pemula ataupun yang sudah mahir sekalipun, karena aplikasi ini memiliki fitur yang mudah digunakan dan simple aplikasi ini adalah *coreldraw*[5].

D. Pengertian UML (Unified Modelling Language)

Bahasa pemrograman yang digunakan untuk memvisualisasikan skema dalam sistem yang akan dibuat,

serta dapat digunakan dalam berbagai macam bahasa pemrograman ini sering disebut UML atau *Unified Modelling Language*[6].

Adapun macam diagram dalam *Unified Modelling Language* yaitu:

1. *Use Case Diagram*
2. *Activity Diagram*
3. *Sequence Diagram*

E. Game

Hal yang tidak bisa terpisahkan dari keseharian anak-anak, remaja, bahkan orang dewasa yang bertujuan untuk menyegarkan pikiran dari banyaknya aktivitas setiap hari itu adalah game[7].

Berikut beberapa macam *game* yang sering dimainkan pada *handphone* dan komputer :

1. *Action Games*, game ini biasanya terdapat tantangan fisik, teka-teki, balapan, dan beberapa konflik lainnya.
2. *Real Time Strategy (RTS)*, game yang menguji konsentrasi pengguna dalam menyusun suatu strategi.
3. *Role Playing Games (RPG)*, game yang dibutuhkan keahlian dalam taktik dan logika.
4. *Real World Simulation*, game ini lebih banyak digambarkan dengan situasi peperangan dan beberapa kendaraan tentara.
5. *Construction and Management*, game yang satu ini tidak menggunakan keahlian khusus pada saat bermain.
6. *Adventure Games*, game yang dikhususkan untuk petualangan atau eksplorasi di beberapa tempat.
7. *Puzzle Games*, game yang dibuat untuk melatih ingatan penguasaan.
8. *Slide Scrolling Games*, game ini digambarkan dengan karakter yang bisa mengikuti *background*, jadi dimana saja karakter itu berjalan *background* pasti akan mengikuti.

F. Pengertian Candi

Bangunan bersejarah yang sejak dulu dijadikan tempat pemujaan pada masa Hindia Belanda yang ditemukan dan dirawat hingga saat ini adalah candi[8]. Candi yang masih dipergunakan untuk ibadah adalah Candi Borobudur, Candi Mendut, dan Candi Pawon.

1. *Jenis Candi Berdasarkan Agama*
 - a. Candi Hindu.
 - b. Candi Buddha.
 - c. Candi Siwa-Buddha.
 - d. Candi non-religius.
2. *Jenis Candi Berdasarkan Hirarki dan Ukuran*
 - a. Candi Kerajaan.
 - b. Candi Wanua atau Watak.
 - c. Candi Pribadi.

3. Candi dapat berfungsi sebagai:

- a. Candi Pemujaan.
- b. Candi Stupa.
- c. Candi Pedharmaan.
- d. Candi Pertapaan.
- e. Candi Wihara.
- f. Candi Gerbang.
- g. Candi Petirtaan.

G. Struktur Candi

Bila dijabarkan secara bagian per bagiannya, bangunan candi terdiri dari 3 (tiga) bagian penting, yaitu :

1. Kaki candi yang berada dibawah candi.
2. Tubuh candi yang berada ditengah-tengah candi, yang dianggap sebagai bhuwarloka.
3. Atap Candi yang berada diatas candi yang dijadikan simbol dunia atas atau swarloka.

H. Nama-nama Candi di Kab. Magelang

Berikut ini beberapa nama-nama candi di kabupaten magelang, yaitu :

1. Candi Borobudur

Borobudur adalah candi bagi umat Buddha yang berlokasi di Borobudur, Kabupaten Magelang, Provinsi Jawa Tengah, Indonesia. Candi ini terletak 100 km di sebelah barat daya Kota Semarang, 86 km di sebelah barat Kota Surakarta, dan 40 km di sebelah barat laut Kota Yogyakarta. Candi ini berbentuk seperti stupa yang didirikan oleh penganut agama Buddha Mahayana pada sekitar jaman abad ke-8 masehi pada masa kekuasaan wangsa Dinasti Syailendra.

2. Candi Mendut

Candi Mendut ini berdiri ditengah kota muntilan, yang disekitarnya terdapat pohon beringin, pasar, musholah, dan beberapa rumah warga. Saat ini Candi Mendut telah dikelola dengan baik, serta telah menggunakan tiket untuk masuk ke kawasan candi ini.

3. Candi Pawon

Candi Pawon ini berdiri disekitaran aliran kali progo, yang disekitarnya terdapat beberapa pepohonan dan beberapa rumah warga. Saat ini Candi Pawon ini telah dikelola dengan baik, serta telah menggunakan tiket untuk masuk ke kawasan candi.

4. Candi Ngawen

Candi Ngawen terdiri dari 5 bangunan candi, namun hanya 1 bangunan candi yang masih utuh dan 4 bangunan candi tersisa bagian kakinya saja, dan pada setiap bagian tengah candi terdapat patung budha yang sedang menyilangkan kaki, semua lepaan batu candi masih berada di sekitaran candi tersebut.

5. Candi Asu Sengi

Candi Asu ini berdiri di lereng Gunung Merapi, yang dikelilingi pohon-pohon jati dan beberapa persawahan milik warga sekitar. Candi ini sering dikunjungi karena pengunjung penasaran dengan penamaan candi ini, tapi menurut penjaga candi penamaan candi ini karena ditemukannya arca nandi yang pada bagian telinganya aus sehingga terlihat seperti patung anjing.

6. Candi Lumbung Sengi

Candi ini awalnya berdiri di pinggir kali, dan pada saat tahun 2010 dilakukan pemindahan candi yang bertujuan menyelamatkan bangunan candi dari aliran lahar dingin gunung merapi, dan lokasi sekarang dianggap lebih aman untuk bangunan bersejarah ini.

7. Candi Pendem Sengi

Candi Pendem ini berdiri di atas persawahan milik warga sekitar, maka saat dilihat dari kejauhan seperti candi yang dikelilingi sawah, seperti namanya candi ini terkubur sedalam 2 meter, akses jalan menuju candi ini pun dirasa kurang karena pengunjung diharuskan melewati sawah untuk sampai di candi ini.

8. Candi Losari

Candi Losari berdiri di atas kebun salak milik warga yang ditemukan secara tidak sengaja dikarenakan pemilik kebun ingin membuat irigasi, namun ia menemukan lempasan batu candi dan pemilik kebun melaporkan ke Dinas Purbakala Jawa Tengah untuk diperiksa, pada tahun 2004 dilakukan penggalian, pada penggalian tahun 2008 untuk memunculkan bagian-bagian candi dan pada penggalian tahun 2013 untuk penataan lokasi candi.

9. Candi Gunung Wukir

Candi Gunung Wukir yang terdapat 1 Induk dan 3 Perwara yang saling berhadapan, pada Candi Induk hanya terdapat bagian kaki candi saja dan beberapa batu lempasan dari candi tersebut dan terdapat yoni besar (yoni: media pemujaan dewa syiwa) yang berada tepat di tengah Candi Induk, dan pada Candi Perwara hanya terdapat bagian kaki candi saja namun ada 1 Candi Perwara yang masih memiliki pintu untuk masuk ke dalam candi, serta terdapat patung lembu pada Candi Perwara tengah.

10. Candi Gunung Sari

Candi Gunung Sari hanya terdiri 1 bangunan Candi Induk, dan kini hanya terdapat bagian kaki candi saja, dan saat berkunjung wisatawan telah ditunggu oleh kelompok monyet yang ingin meminta makan.

I. Construct 2

Salah satu aplikasi yang digunakan untuk merancang suatu game dengan mudah tanpa coding adalah aplikasi *construct 2* [7].

J. Paint Tool SAI

Paint Tool SAI adalah perangkat lunak pengecatan kualitas tinggi dan ringan, dukungan sepenuhnya *digitizer*, lukisan anti-*aliased* yang luar biasa, memberikan pengoperasian yang mudah dan stabil, perangkat lunak ini membuat seni digital lebih menyenangkan dan nyaman.

K. Photoshop

Software editing foto yang dirilis oleh *adobe system* yang diperuntukkan untuk mengedit foto atau gambar dan menambahkan beberapa efek adalah *photoshop* [8].

L. Paint Tool SAI

Software yang dibuat untuk melakukan pewarnaan atau pembuatan gambar *vector* atau kartun pada suatu gambar JPG yang mudah dioperasikan dan digunakan sering disebut dengan *paint tool SAI* [9].

III. ANALISIS SISTEM BERJALAN

A. Konsep Game

Pada tahap pembuatan game ini konsep awalnya yaitu membuat sebuah *game adventure* yang bisa menjadi sebuah metode pengenalan candi kepada *user* yang menyenangkan.

Game ini sebenarnya dikembangkan untuk anak-anak dan remaja tapi tidak menutup kemungkinan untuk semua umur karena *game* ini relatif lebih mudah dimainkan.

Dalam *game* ini akan menampilkan gambar candi-candi, alamat candi, dan penjelasan tentang candi, seperti nama candi, dan sejarah candi.

B. Masalah yang Dihadapi

Masalah yang dihadapi penulis dalam perancangan *game* petualangan mengenal candi-candi di Magelang yaitu :

1. Kurang terkenalnya jalan menuju candi-candi di Magelang yang membuat penulis harus menggunakan *Google Map* untuk menuju lokasi.
2. Sulitnya mengenalkan bangunan bersejarah bagi mereka yang tidak langsung mengunjunginya.

C. Alternatif Pemecahan Masalah

Penulis menganalisa dari permasalahan tersebut, terdapat beberapa alternatif yang dapat dijadikan solusi, antara lain :

1. Membuat *game* petualangan yang menampilkan map menuju candi.
2. Membuat *game* petualangan berbasis *mobile* agar bisa digunakan dimana saja.

Dalam penelitian ini penulis membuat pemecahan memainkan *game* petualangan berbasis *mobile*, tetapi menggunakan versi *desktop* yang beroperasi pada komputer maupun laptop karena dapat memudahkan pengguna bermain *game* di *screen* yang lebar.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

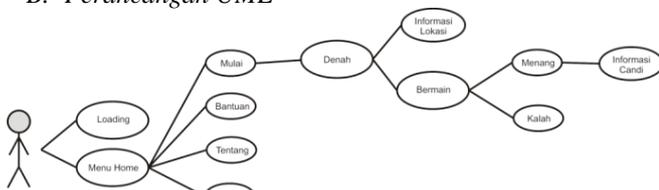
A. Usulan Sistem Baru

Dari analisa yang dilakukan seperti pada bab sebelumnya, ditemukan masih kurangnya pengetahuan tentang bangunan bersejarah atau candi, yang disebabkan kurang terkenalnya beberapa bangunan bersejarah, sehingga beberapa dari mereka hanya mengenal candi-candi yang sudah populer seperti Candi Borobudur, dan Candi Prambanan.

Disini penulis berharap dengan dibuatnya Game Petualangan Mengenal Candi-Candi di Magelang dapat membantu mereka untuk lebih mengenal sejarah candi dan candi-candi kecil yang terdapat di Magelang, tidak hanya Candi Borobudur saja tetapi ada beberapa candi kecil, seperti Candi Mendut, Candi Pawon, Candi Ngawen, Candi Gunung Sari, Candi Gunung Wukir, Candi Asu, Candi Lumbang, Candi Pendem, dan Candi Losari.

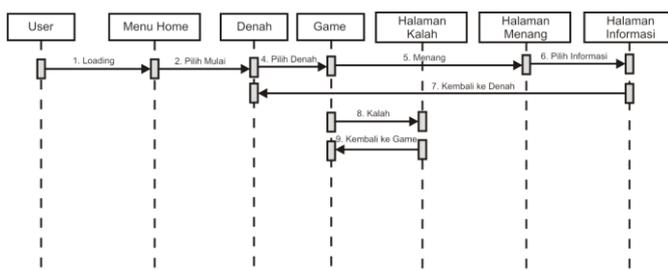
Dengan adanya aplikasi ini, memudahkan mereka mengunjungi candi-candi tersebut, karena dalam aplikasi telah dijabarkan nama serta alamat candi.

B. Perancangan UML



Gambar 1. Use Case Diagram

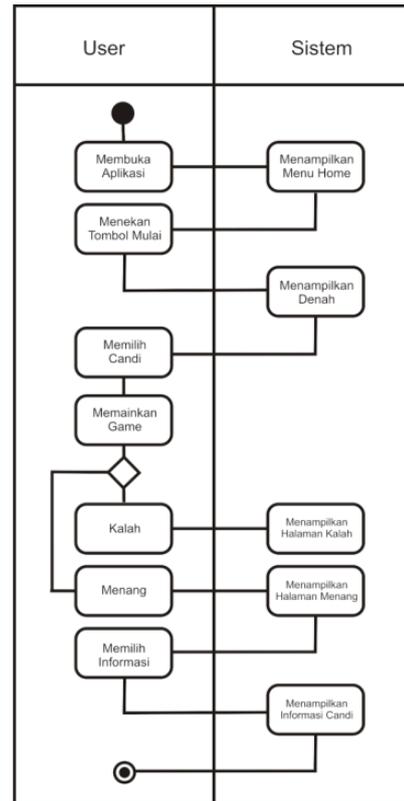
Skenario sistem yang dilakukan *user* adalah membuka aplikasi terlebih dahulu, lalu sistem akan menampilkan *Home*, saat *user* meng-klik tombol Mulai sistem akan menampilkan Denah, lalu *user* memilih gambar candi yang ingin dituju dan sistem akan menampilkan informasi sistem dan halaman bermain.



Gambar 2. Sequence Diagram

Pada tampilan *Sequence Diagram* ini dijelaskan tata cara penggunaan *Game* Petualangan Mengenal Candi-Candi di Magelang mulai dari *Loading*, memilih tombol Mulai, memilih Candi, dan kemudian bermain *game*.

Setelah memenangkan *game* akan tampil halaman menang dan terdapat tombol informasi untuk melihat informasi candi, kemudian akan melanjutkan *game*. Jika kalah akan tampil halaman kalah dan mengulang permainan, saat di denah ada tombol informasi untuk mengetahui nama candi.



Gambar 3. Activity Diagram

Activity Diagram menjelaskan cara kerja dari sistem *Game* Petualangan Mengenal Candi ini. Dimulai saat *user* membuka aplikasi system akan menampilkan *Menu Home*, dan pada saat *user* meng-klik Tombol Mulai sistem akan menampilkan Denah, lalu *user* diharuskan memilih candi yang ingin dituju, setelah itu sisitem langsung menampilkan Halaman Bermain. Dan saat bermain *user* diharuskan menyelesaikan *game* dahulu sebelum nanti bisa mendapatkan informasi tentang candi.

C. Rancang Prototype/Tampilan

1. Tampilan Home



Gambar 4. Tampilan Home

Pada Tampilan Home ini diberikan animasi pada awan, dan terdapat beberapa tombol seperti tombol mulai, bantuan, info pembuat game, dan *volume*, serta diberi *background*.

2. Tampilan Denah



Gambar 5. Tampilan Denah

Tampilan Denah ini dibuat seperti rute aslinya, yang dimulai dari Tugu pembatas antara Jawa Tengah dan DI Yogyakarta, dan kepala karakter digunakan untuk memilih candi yang ingin dituju, serta terdapat tombol *back* untuk menuju ke tampilan *Home*.

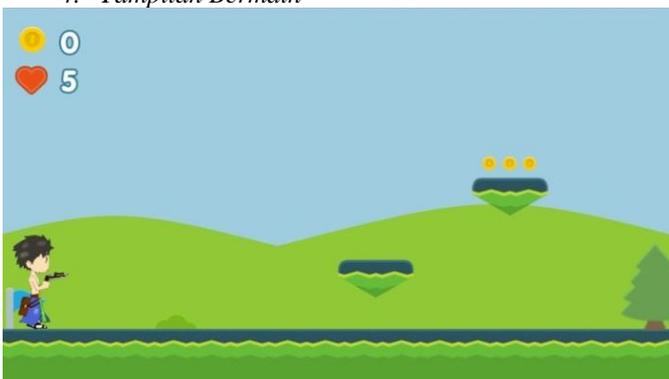
3. Gambaran Suasana Sekitar Candi



Gambar 6. Gambaran Suasana Sekitar Candi

Candi Losari berdiri diatas kebun salak milik warga yang ditemukan secara tidak sengaja dikarenakan pemilik kebun ingin membuat irigasi, namun ia menemukan lelasan batu candi dan pemilik kebun melaporkan ke Dinas Purbakala Jawa Tengah untuk diperiksa, pada tahun 2004 dilakukan penggalian, pada penggalian tahun 2008 untuk memunculkan bagian-bagian candid an pada penggalian tahun 2013 untuk penataan lokasi candi.

4. Tampilan Bermain



Gambar 7. Tampilan Bermain

Pada tampilan ini diperlihatkan karakter utama yang membawa senjata untuk mengalahkan musuh dalam perjalanan menuju candi yang dituju, terdapat jumlah koin dan jumlah nyawa yang dapat dipergunakan dalam *game*, serta terdapat tampilan *popup* yang mana saat user menang dapat melanjutkan ke candi yang selanjutnya atau mempelajari sejarah singkat candi serta lokasi candi secara tepat.

D. Spesifikasi Aplikasi yang Digunakan

Berikut spesifikasi minimum penggunaan aplikasi :

a. Paint Tool SAI

- 1) Intel Core i3-7100U
- 2) Intel HD Graphics 620
- 3) 4 GB RAM

b. CorelDraw X4

- 1) Windows XP atau Windows Vista (32-bit/64-bit)
- 2) 512 MB RAM
- 3) Harddisk Min 430 MB
- 4) Processer Pentium III, 800MHz

c. Construct 2

- 1) Windows XP Service Pack 3
- 2) 512 MB RAM
- 3) 1 GHz Processor
- 4) Browser yang support HTML5

E. Hasil Questioner

Data yang didapat lalu diproses dengan cara melakukan perkalian pada setiap jawaban dengan bobot yang sudah ditentukan. Dari hasil penghitungan dengan melakukan perkalian pada setiap jawaban adalah sebagai berikut :

$$\text{Persentase tiap pertanyaan} = \frac{A}{B} \times 100\%$$

Keterangan :

A = Jumlah Nilai jawaban

B = Jumlah Responden

No	Pertanyaan	Nilai					Jumlah
		SSx5	Sx4	Tx3	TSx2	STSx1	
1	Saya pernah mengunjungi Candi Borobudur.	5	8	6	0	0	19
2	Saya mengetahui ada beberapa Candi di Magelang selain Candi Borobudur.	0	12	6	0	0	18
3	Saya mudah mengetahui Sejarah singkat dari Candi-candi di Magelang melalui <i>game</i> Petualang Candi.	10	12	0	0	0	22
4	Saya tertarik dengan materi yang ada di <i>game</i> Petualang Candi.	10	12	0	0	0	22
5	Saya mengusulkan Candi-candi di Magelang sebagai tempat yang menyenangkan untuk mempelajari sejarah.	15	8	0	0	0	23
6	Saya ingin mengunjungi Candi-candi di Magelang selain Candi Borobudur.	15	8	0	0	0	23
7	Saya mengetahui Letak atau Lokasi Candi-candi di Magelang dengan tepat melalui <i>game</i> Petualang Candi.	10	12	0	0	0	22
8	Saya mengetahui bentuk bangunan Candi-candi di Magelang selain Candi Borobudur melalui <i>game</i> Petualang Candi.	15	8	0	0	0	23
9	Saya tertarik dengan tampilan <i>game</i> Petualang Candi.	15	8	0	0	0	23
10	Saya mudah mengoperasikan <i>game</i> Petualang Candi.	20	4	0	0	0	24

Gambar 8. Hasil Kuesioner Setelah Diolah

Setelah dilakukan pengolahan data kuesioner didapatkan hasil 82.5% dari 5 orang yang telah memainkan *game* petualang candi.

V. PENUTUP

A. Kesimpulan

Dalam perancangan *game* petualangan mengenal candi-candi di Magelang ini peneliti melakukan pengumpulan data dan informasi, baik studi pustaka, observasi, dokumentasi, serta kuesioner. Dalam proses ini peneliti ingin memberikan inovasi baru dalam mengenalkan candi-candi di Magelang dengan menggunakan media *game*, yang mungkin menjadi salah satu ide tentang cara mengenalkan candi-candi di Magelang namun masih belum terlaksana. Manfaat yang diperoleh dari perancangan *game* ini, pengguna dapat mengetahui nama candi, lokasi candi, gambar bangunan candi, sejarah singkat candi, serta gambaran jalan menuju ke candi, sehingga pengguna dipermudah dalam perjalanan menuju candi yang diinginkan. Dan bagi pengguna yang belum pernah mengunjungi candi-candi di Magelang sangat terbantu dalam mengenal candi-candi tersebut selain candi Borobudur.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, kesimpulan terhadap pembuatan Tugas Akhir Aplikasi *Game* Petualang Candi diantaranya adalah sebagai berikut:

- Dari hasil wawancara dengan beberapa petugas keamanan candi kecil di Magelang, dapat disimpulkan bahwa peran media belum efektif dalam memperkenalkan candi-candi kecil di Magelang ini, serta upaya dari pemerintah setempat untuk memperkenalkan candi-candi ini hanya melalui media pembelajaran sejarah dan bangunan

bersejarah di beberapa sekolah disekitaran candi kecil itu.

- Dalam mengenalkan candi-candi atau bangunan bersejarah ini dirancang melalui media *Game* Petualang Candi yang berbentuk 2 dimensi, yang didalamnya terdapat peran pengguna (*user*) *game* untuk menyelesaikan perjalanan menuju candi yang dituju. Pengguna juga dapat mempelajari sejarah singkat candi dan lokasi candi secara tepat, serta disajikan *instrument* gamelan khas Jawa dan *layout* yang menarik, dengan menggunakan perangkat lunak *Construct 2* dan beberapa *software* desain grafis lainnya yang mendukung dalam proses pembuatan logo Candi, karakter utama, karakter musuh, binatang-binatang, serta *background*, dan yang lainnya melalui *Paint Tool SAI*, *CorelDraw* untuk mendesain *layout* yang menarik, dan pengeditan nada serta *voice* dengan *Adobe Audition*.
- Setelah melakukan sedikit wawancara kepada beberapa remaja, ada yang pernah datang mengunjungi candi-candi tersebut adapun yang baru mendengar nama candi-candi tersebut, dan pada survei selanjutnya dengan membuat kuesioner serta memberikan *game* petualang candi, mereka sangat terbantu dalam mengenalkan candi-candi kecil disekitaran candi Borobudur. Setelah dilakukan pengolahan data kuesioner didapatkan hasil 82.5% dari 5 orang yang telah memainkan *game* petualang candi.

B. Saran

Penulis menyadari bahwa penulisan karya ilmiah ini belum sempurna dan banyak kekurangan serta keterbatasan dalam penelitian. Untuk itu, penulis mengemukakan beberapa saran bagi peneliti berikutnya yang akan mengembangkan media promosi khususnya *game* Petualang Candi adalah:

- Perlu dilakukan penelitian lanjutan untuk mengembangkan aplikasi pada perangkat selain *desktop*.
- Untuk pengembangan selanjutnya diharapkan terdapat fitur pilih karakter agar lebih menarik saat memainkan *game* ini.
- Perlu dilakukan penambahan materi tentang sejarah candi-candi dan cerita tentang relief yang ada pada dinding candi selain dari sejarah yang telah disajikan pada *game* ini.

DAFTAR PUSTAKA

- M. I. Hanafri, A. Budiman, and N. A. Akbar, "Game Edukasi Tebak Gambar Bahasa Jawa Menggunakan Adobe Flash CS6 Berbasis Android," *J. Sisfotek Glob.*, vol. 5, no. 2, pp. 50–53, 2015.
- B. K. Juharna, M. I. Dzulhaq, "Merancang Media Game Edukatif Sasumata Belajar Dasar Berhitung Berbasis Multimedia Interaktif," *J. SISFOTEK Glob.*, vol. 6, no. 1, 2016.

- [3] A. Sirumapea. *Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Nama Alat Transportasi Dua Bahasa Berbasis Android di TK Islam Husni*. Jurnal Sisfotek Global. ISSN : 2088 – 1762 Vol. 9 No. 1, Maret 2019.
- [4] Y. Indrawaty. *Teknik Multimedia*. Institut Teknologi Nasional. Bandung. 2011
- [5] Tim Dukom. *Mahir CorelDraw X5 untuk Pemula*. Dunia Komputer. 2013.
- [6] A.S. Rossa dan M. Shalahudin. *Rekayasa Perangkat Lunak Informatika*. Bandung. 2014.
- [7] Randi. *Pengembangan Game Edukasi Nama Hewan Dan Habitatnya*. Garut. 2014.
- [8] E. Sedyawati dkk. *Candi Indonesia Seri Jawa*. Direktur Pelestarian Cagar Budaya dan Permuseuman. 2013.
- [9] M. Ridoi. *Cara Mudah Membuat Game Edukasi Dengan Construct 2*. Maskha. 2018.
- [10] E. Pratiwi. *Photoshop*. Jakarta. 2013.
- [11] Systemax. *Paint Tool SAI*. <http://www.systemax.jp/en/sai>. Diakses pada 18 Oktober 2018.