

Rancang Bangun Game Sejarah Pekabaran Injil Masuk di Tanah Minahasa

Yngwie Johannis Mantiri, Sherwin R. U. A Sompie, Dringhuzen J. Mamahit
Jurusan Teknik Elektro, Universitas Sam Ratulangi Manado, Jl. Kampus Bahu, 95115, Indonesia
Email: yngwiejmantiri@gmail.com, aldo@unsrat.ac.id,

Abstract — *Games are one of the very popular entertainment media right now, not only to be used as entertainment this media can also be used to introduce or study historical events, such as the Call of Duty game series which has a historical background in the history of the second world war. Not only action games like Call of Duty but the application of historical learning can also be used in games with the Visual Novel genre, Visual Novel games are a type of adventure game that is focused on the storytelling part so that players often only read narratives that display images along with text and sound .[1] By using Visual Novel as a game genre, this game will be made to focus on the storytelling elements of the history of the Riedel and Schwarz missionaries so that players can learn about these historic events.*

Keyword — *Game; Visual Novel; Riedel and Schwarz.*

Abstrak — *Game merupakan salah satu media hiburan yang sangat populer pada saat ini, bukan hanya hiburan media yang satu ini pun juga dapat digunakan untuk memperkenalkan atau mempelajari sejarah seperti pada series game Call of Duty yang berlatar belakang sejarah perang dunia kedua. Bukan hanya game action seperti Call of Duty tetapi penerapan pembelajaran sejarah juga dapat digunakan pada game dengan genre Visual Novel, game Visual Novel merupakan jenis permainan petualangan yang difokuskan di bagian penceritaan sehingga pemain seringkali hanya membaca narasi yang menampilkan gambar beserta teks dan suara.[1] Dengan menggunakan Visual Novel sebagai genre game ini akan dibuat untuk memfokuskan unsur penceritaan sejarah pekabar injil Riedel dan Schwarz agar para pemain dapat belajar sejarah.*

Kata Kunci — *Game; Visual Novel; Riedel dan Schwarz.*

I. PENDAHULUAN

Pada zaman yang modern ini perkembangan teknologi sangat pesat dan tidak dapat dihambat oleh siapapun, banyak teknologi-teknologi baru yang tercipta pada beberapa puluh tahun ini, berkembangnya teknologi sangat mempengaruhi gaya hidup masyarakat zaman modern ini, tidak bisa kita pungkiri bahwa gaya hidup masyarakat pada saat ini sangat berbeda dengan gaya hidup masyarakat sepuluh tahun yang lalu.

Game merupakan salah satu hal yang sangat populer

dalam gaya hidup masyarakat jaman sekarang, saat ini kita tidak perlu repot-repot memiliki *console* ataupun *PC* untuk memainkan *game* yang seru, cukup dengan *smartphone* kita dapat memainkan berbagai macam *game* yang sangat menarik.

Saat ini pun banyak terdapat banyak *game* yang menceritakan tentang sejarah baik yang *fiction* namun berdasarkan kejadian besar yang benar-benar ada seperti *game call of duty* yang bersetting sejarah perang dunia kedua, maupun yang berdasarkan sejarah tersebut seperti *game* linimasa yang merupakan sebuah *game* edukasi tentang berbagai sejarah terkenal Indonesia.

Disinilah saya mendapat ide untuk mengembangkan *game* tentang sejarah Pekabaran Injil dari Riedel dan Schwarz di Tanah Minahasa, dalam pengembangan *game* ini saya berharap agar orang-orang yang nantinya akan memainkan *game* ini dapat tertarik, dan bukan hanya kesenangan saja dalam memainkan *game* tetapi pengetahuan tentang sejarah pekabaran Injil mereka juga bertambah.

A. Game

Game adalah kata berbahasa Inggris yang berarti permainan atau pertandingan, atau bisa diartikan sebagai aktivitas terstruktur yang biasanya dilakukan untuk bersenang-senang.[2]. *game* atau permainan adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius dengan tujuan refreshing.

B. Visual Novel

Visual Novel merupakan salah satu jenis permainan petualangan, yang difokuskan di bagian penceritaan, sehingga pemain seringkali pemain diharuskan untuk memilih di antara pilihan-pilihan yang ada untuk melanjutkan jalan cerita selanjutnya, dan setiap pilihan yang diambil dapat mempengaruhi jalan cerita dari Visual Novel yang sedang dimainkan. Istilah lain untuk novel visual adalah novel *game* atau *sound novel*.

Visual Novel dibedakan dari jenis permainan lainnya dengan *gameplay* yang sangat minim. Interaksi pemain biasanya sebagian besar terbatas untuk mengklik untuk melanjutkan teks, grafik dan suara. Novel visual terbaru menawarkan pilihan untuk “bermain” atau *fast-forward* sehingga hal tersebut

dapat tidak terjadi namun tetap memberikan pemilihan narasi.

C. Riedel and Schwarz

Kekristenan mulai diperkenalkan di tanah Minahasa oleh dua misionaris Jerman yang dididik di Belanda, yaitu Johann Friedrich Riedel dan Johann Gottlieb Schwarz, yang diutus oleh Nederlandsch Zendeling Genootschap (NZG), badan pekabaran Injil asal Belanda. Pada tanggal 12 Juni 1831 mereka tiba di daerah ini untuk memberitakan Injil. Tanggal ini diperingati oleh GMIM sebagai Hari Pekabaran Injil dan Pendidikan Kristen di Tanah Minahasa.

1) Riedel

Oleh NZG Schwartz diminta untuk mengupayakan pendidikan bagi tenaga-tenaga pribumi untuk memberitakan Injil. Bukan dengan cara menyebarkan perbedaan konvensi, melainkan 'kekristenan dalam hati'. Salah satu hal pokok yang ditekankan NZG adalah mengenai pembaptisan. Ketulusan dan keyakinan seorang calon baptisan harus menjadi kriteria utama dalam pembaptisan yang akan dilaksanakan oleh Schwarz.

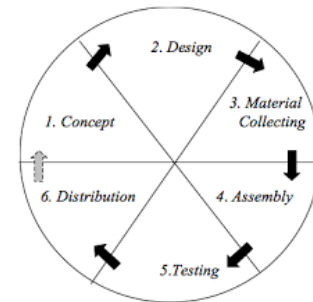
Dalam melaksanakan tugas memberitakan Injil, Schwarz memakai metode yang sangat sederhana. Ia menggunakan kata-kata yang hidup dalam masyarakat tanpa bentuk- bentuk tertentu, tanpa catatan dan tanpa buku-buku. Ia mengajarkan Injil melalui bahasa yang bisa dipahami masyarakat setempat, dan karena pembawaannya yang ramah ia mampu mengadakan pendekatan pada mereka.

2) Schwarz

Johann Friedrich Riedel tiba di Manado tanggal 12 Juni 1831. Bersama Residen Manado dan Ds. Gerrit Jan Hellendoorn mereka mengelilingi Minahasa untuk menentukan "pusat stasiun agama Protestan." Pilihan jatuh di Tondano. Saat itu penduduk Tondano berjumlah empat ribu jiwa. Kota Tondano adalah pos pertama di Minahasa. J.F. Riedel masih berdiam di Manado selama tiga bulan untuk mempelajari bahasa Tondano, sebelum ia menempati posnya pada tanggal 14 Oktober 1831.

D. MDLC

Untuk metode penelitian didalamnya saya akan menggunakan metode mdlc(Multimedia Development Life Cycle), yang pada metodenya akan mengarah pada pembuatan aplikasi dengan metode ini



Gambar 1 MDLC

1) Concept

Dalam tahap ini dilakukan perumusan dasar-dasar dari proyek multimedia yang akan dibuat dan dikembangkan. Penulis merumuskan dasar dari proyek game ini antara lain:

- Menentukan tujuan dan manfaat dari Game Sejarah Pekabaran Injil di Tanah Minahasa
- Menentukan target audience atau pemain dari game ini.
- Memperkenalkan game Sejarah Pekabaran Injil di Tanah Minahasa sebagai salah satu media yang dapat dipakai untuk belajar tentang sejarah pekabaran Injil di Tanah Minahasa.

2) Design

Dalam tahap ini dijabarkan secara rinci apa yang akan dilakukan dan bagaimana proyek multimedia akan dibuat. Pembuatan sketsa, storyline, storyboard, navigasi, user interface serta proses desain lain harus secara lengkap.

3) Material Collecting

Dalam Material Collecting, segala sesuatu yang dibutuhkan dalam proyek dikumpulkan, seperti materi yang akan disampaikan, dan file-file multimedia seperti audio, video, dan gambar.

4) Assembly

Pada tahap ini seluruh waktunya proyek multimedia diproduksi, seluruh materi- materi serta file-file multimedia yang sudah dikumpulkan kemudian dirangkai dan disusun sesuai yang telah direncanakan di tahap design.

5) Testing

Setelah proyek multimedia disatukan dan menjadi suatu produk multimedia, maka dilakukan uji coba pada produk tersebut apakah sudah sesuai harapan.

6) Distribution

Pada tahap ini proyek multimedia yang sudah siap didistribusikan kepada para pengguna.

II. METODE PENELITIAN

A. Waktu, Tempat, dan Perangkat Penelitian

Penelitian akan bertempat di pada jemaat GMIM Sentrum Manado yang melibatkan Remaja Madya dan Taruna, Pemuda, dan Orang Tua.

Perangkat yang akan digunakan berupa *hardware* dan *software* dapat dilihat di tabel I

Tabel I

HARDWARE	
PC	HP Pavilion 27-ca1000d Bundle AiO PC
	Processor Intel® Core™ i7-8700T @ 2.40GHz 2.40GHz
	RAM 16 GB
	OS Windows 10
SOFTWARE	
Aplikasi	Adobe Photoshop CS6
	Unity Store
	Unity 2019.4.40f1
	Visual Studio Code 1.72.2
	C#

B. Metode Pengembangan

Dalam pengembangan aplikasi ini menggunakan metode *MDLC (Multimedia Development Life Cycle)* yang dimana terdapat 6 tahapan pengembangan yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution*. Dengan menggunakan tahapan-tahapan ini sebagai panduan dalam pengembangan berbagai project multimedia maka pengembangan aplikasi ini akan berdasarkan tahapan-tahapan ini.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini berupa aplikasi Game Sejarah Pekabaran Injil di Tanah Minahasa. Tahapan pengembangan media ini menggunakan metode *MDLC* akan diuraikan secara berikut.

A. Concept

Pada tahap ini ditentukan tujuan dan audience dengan merumuskan pada konsep antara lain:

1. Tujuan dari game sejarah pekabaran Injil di Tanah Minahasa sebagai salah satu media elektronik yang dapat digunakan untuk memperkenalkan kisah penginjilan Riedel dan Schwarz di Tanah Minahasa, sehingga dapat menaikkan minat untuk mengenal lebih dalam salah satu sejarah penginjilan di Tanah Minahasa termasuk sejarah Gereja Masehi Injili di Tanah Minahasa (GMIM) itu sendiri.
2. Audience atau pemain dari game Sejarah Pekabaran Injil di Tanah Minahasa merupakan masyarakat dari berbagai kalangan baik anak-anak, remaja, pemuda hingga orang tua baik warga jemaat GMIM maupun yang di luar GMIM yang belum mengenali sosok Riedel dan Schwarz.
3. Dengan menggunakan media game sebagai pengenalan sejarah pekabaran Injil di Tanah Minahasa. Pemain dapat mempelajari sejarah ini melalui platform baik dengan smartphone android maupun dengan *Personal Computer* ataupun laptop.

B. Design

Pada tahap ini dibuat konsep game, *storyline*, dan *storyboard* dari game yang akan dibuat

1. Konsep game

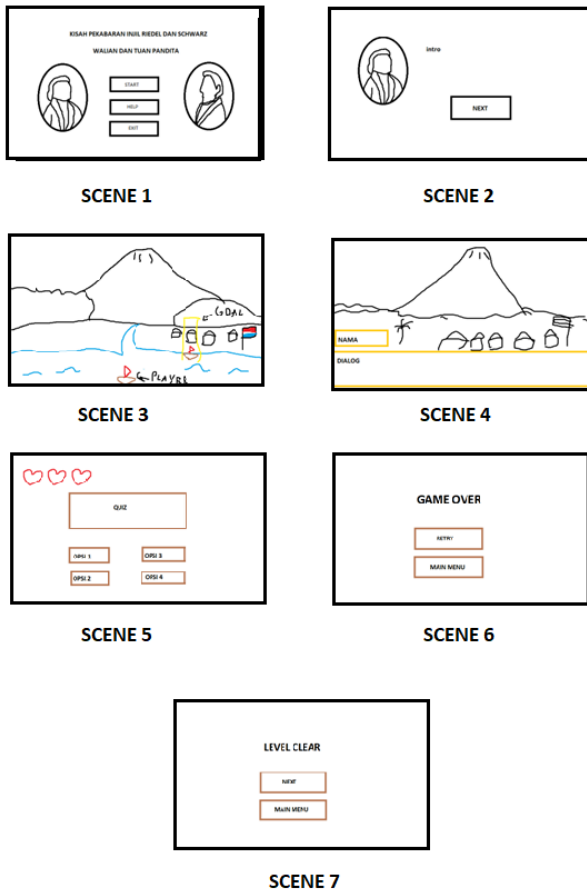
Konsep dari game Sejarah Pekabaran Injil di Tanah Minahasa yang akan dibuat yaitu penulis akan membuat game dengan genre Visual Novel dimana terdapat scene dimana menceritakan kisah ini dengan menggunakan dialog box, dan setelah itu terdapat mini game, dan juga quiz yang digunakan untuk melanjutkan progress dari game ini.

2. Storyline

Cerita diangkat akan berdasarkan dari buku "Walian dan Tuang Pandita" yang akan menceritakan kedatangan Riedel dan Schwarz, salah satu kisah atau pengalaman yang dialami oleh masing-masing Riedel dan Schwarz dan akan diakhiri dengan peninggalan pekabaran Injil mereka.

3. Storyboard

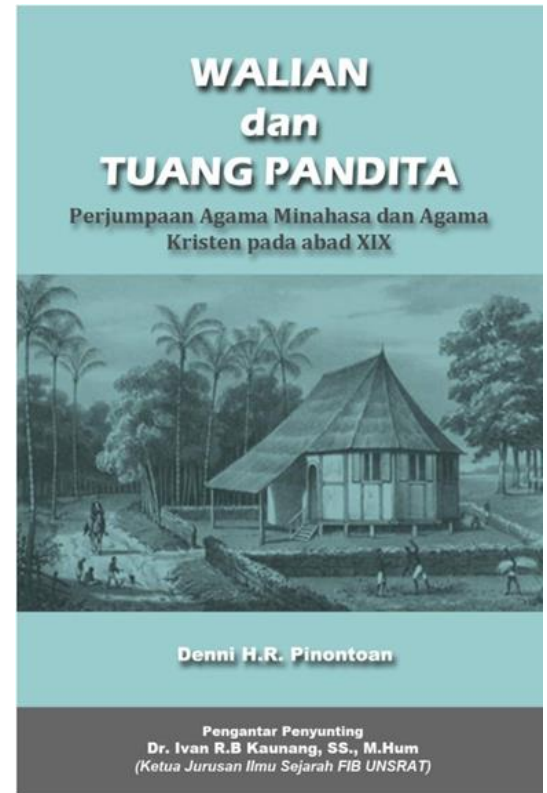
Storyboard dibuat sebagai acuan untuk pembuatan berbagai *scene* dari game ini.



Gambar 2. storyboard

C. Material Collecting

Pada tahap ini dikumpulkan berbagai bahan-bahan yang akan digunakan dalam pengembangan seperti buku untuk membuat *storyline*, *image-image* untuk dibuat tampilan UI, dan aset-aset tambahan yang dapat diambil dari *Unity Store* berupa berbagai *sprite* atau *model-model*. Untuk buku yang digunakan sebagai dasar cerita merupakan buku berjudul “*Walian dan Tuan Pandita*” yang ditulis oleh Denni. H.R. Pinontoan.



Gambar 3. Buku Walian dan Tuan Pandita

D. Assembly

setelah berbagai bahan telah terkumpul maka bahan-bahan tersebut disatukan untuk membuat satu game yang utuh berdasarkan *storyboard* yang telah dibuat.

1. Pembuatan *Scene Main Menu*

Scene Main Menu merupakan *Scene* pertama yang akan ditampilkan ketika memulai game, pada *scene* ini akan terdapat 3 tombol yaitu *start* untuk memulai permainan, *about* untuk menampilkan deskripsi *game*, dan *exit* untuk keluar dari aplikasi.



Gambar 4. Main Menu

2. Pembuatan *Mini Game*

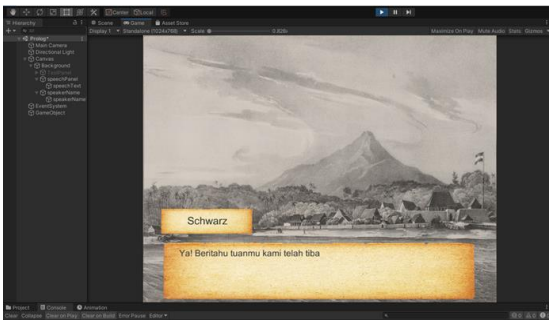
Pada *Mini Game* yang pertama pemain akan mengendalikan kapal yang akan diarahkan menuju tujuan yang ditandai dengan tanda kuning



Gambar 5. Mini Game

3. Pembuatan Scene Story

Pada scene ini akan ditampilkan *dialog box* yang akan berisi cerita yang telah diambil dari *storyline* berdasarkan isi dalam buku yang telah disediakan, pemain akan menyimak cerita sampai bagian dalam cerita tersebut selesai.



Gambar 6. Scene Story

4. pembuatan Quiz

Setelah cerita pada satu bagian telah selesai maka pemain akan dihadapkan dengan quiz berdasarkan cerita yang baru lewat, pemain harus menjawab pertanyaan dengan benar agar bisa lanjut pada cerita selanjutnya.



Gambar 7. Quiz

5. Build game

Setelah semua *Scene* telah dibuat maka *scene-scene* tersebut akan disatukan dan dibangun menjadi satu *game* yang utuh



Gambar 8. Build game

E. Testing

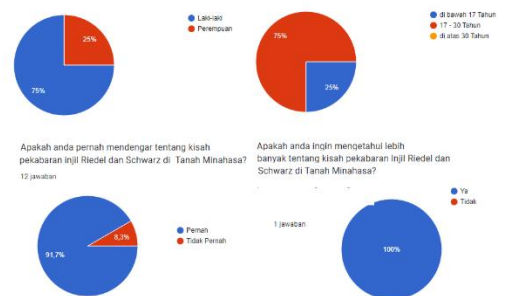
Setelah *game* berhasil dibuat dilakukan dua tahapan *testing* yaitu *Alpha Testing* dan *Beta Testing*.

1. Alpha Testing

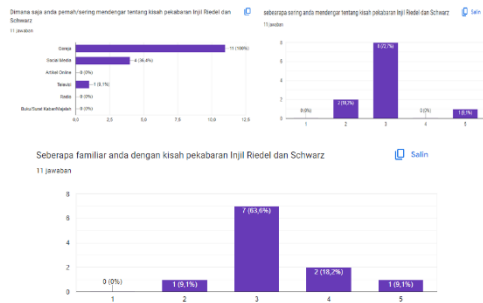
Pada *Alpha Testing* game dicoba dijalankan dari awal sampai akhir untuk mencari hal-hal yang perlu diperbaiki berupa *error* atau *bug*.

2. Beta Testing

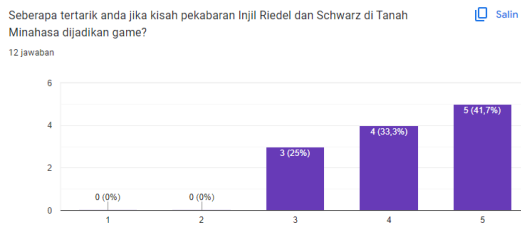
Beta Testing dilakukan dengan dalam dua tahap yaitu yang pertama sebelum pemain memainkan *game*, dan setelah bermain akan diambil kuisioner untuk mengetahui perkembangan pengetahuan pemain. Berikut merupakan hasil dari *Beta Testing* yang dilakukan penulis kepada 12 responden.



Gambar 8. Hasil pengujian tahap pertama

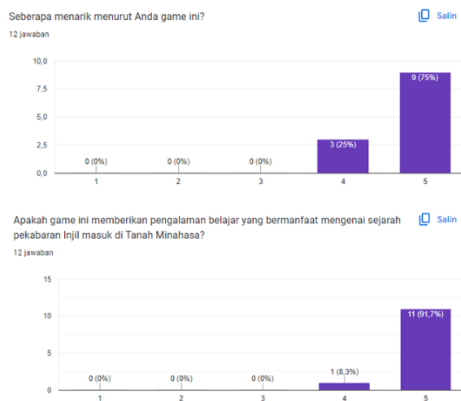


Gambar 9. Hasil Pengujian tahap pertama



Gambar 10 . Hasil Pengujian tahap pertama

Pada tahap pertama di uji seberapa familiar responden akan topik pembahasan dan seberapa banyak pengetahuana mereka, setelah itu responden memainkan game dan akan diambil kuisioner tahap kedua.



Gambar 11. Hasil pengujian tahap kedua

Apakah game ini mampu meningkatkan pengetahuan Anda tentang sejarah pekabaran Injil masuk di Tanah Minahasa?



Gambar 12. Hasil pengujian tahap kedua

Pada pengujian tahap kedua diambil kuisioner untuk mengetahui seberapa banyak perkembangan pengetahuan responden setelah memainkan *game*, dapat dilihat dari hasil bahwa perkembangan pengetahuan pemain bertambah secara signifikan.

F. Distribution

Pada tahap terakhir yaitu distribusi, aplikasi didistribusikan secara online yaitu dengan mengunggah Installer ke Google Drive, dan dibuat link untuk user dapat mendownload file Installer tersebut.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam pembuatan Game Sejarah Pekabaran Injil di Tanah Minahasa ini yang telah dilakukan penulis dengan judul “Rancang Bangun Game Sejarah Pekabaran Injil di Tanah Minahasa” dapat ditarik beberapa kesimpulan:

1. Pembuatan game Sejarah Pekabaran Injil di Tanah Minahasa telah berhasil dibuat dengan menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)* yang terdiri dari tahapan-tahapan yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution*

2. *Game* yang telah dibuat berhasil meningkatkan pengetahuan pemain tentang Sejarah Pekabaran Injil Masuk di Tanah Minahasa.

3. Tanggapan dan saran yang positif dari para pemain tentang *game* Sejarah Pekabaran Injil Masuk di Tanah Minahasa.

Dalam penelitian ini masih banyak kekurangan yang didapatkan, ada beberapa hal yang bisa dikaji kembali untuk dapat dikembangkan selanjutnya, maka terdapat beberapa saran yang dibuat untuk dipakai pada pengembangan selanjutnya:

1. Aplikasi game Sejarah Pekabaran Injil di Tanah Minahasa dibuat hanya untuk platform PC sehingga pada pengembangan selanjutnya dapat dikembangkan ke beberapa platform yang lain.

2. Tidak semua cerita pada buku “Walian dan Tuan Pandita” diambil untuk di adaptasi pada game Sejarah Pekabaran Injil di Tanah Minahasa maka pada pengembangan selanjutnya dapat diambil cerita lain pada buku “Walian dan Tuan Pandita”

V. KUTIPAN

- [1] Bastian, H dan Khamadi. 2016. Dampak Digital Game Terhadap Perkembangan Sosial Budaya Masyarakat dari Andharupa Vol.02 No.01
- [2] Gereja Masehi Injili di Minahasa
https://id.wikipedia.org/wiki/Gereja_Masehi_Injili_di_Minahasa
17 November 2019
- [3] Schwarz-Reidel dan Sejarah Gereja Minahasa
<https://reformevangelicalyouth.wordpress.com/2014/03/26/schwarz-reidel-dan-sejarah-gereja-minahasa/>
17 Novemer 2019
- [4] Imran, S., Tahapan Pengembangan Multimedia Untuk Pembelajaran
<https://ilmu-pendidikan.net/pembelajaran/tahapan-pengembangan-multimedia-untuk-pembelajaran>
31 Mei 2020

TENTANG PENULIS



Yngwie Johannis Mantiri

lahir di Manado 19 Agustus 1998 tinggal di Lawangirung Kecamatan Wenang Manado, menempuh Pendidikan di SD Negeri 06 Manado (2004 – 2010), setelah itu melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 1 Manado (2010 – 2013) dan setelahnya melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 9 Binsus Manado (2013 – 2016). Setelah menyelesaikan sekolah menengah atas penulis melanjutkan pendidikan tinggi di Program Studi S1 Teknik Informatika, Jurusan Teknik Elektro, Fakultas Teknik Universitas Sam Ratulangi menjadi mahasiswa aktif dan masuk dalam organisasi kemahasiswaan jurusan Himpunan Mahasiswa Elktro (HME).