

PERANCANGAN ADVERGAME SEBAGAI MEDIA PROMOSI GUDEG YU DJUM BERBASIS FLASH

Ahmad Bahreri¹⁾, Sapto Priyatno²⁾

^{1), 2)} Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta

Jl Ring road Utara, Condongcatur, Sleman, Yogyakarta 55281

Email : ahmad.bahreri@students.amikom.ac.id¹⁾, sapto.p@students.amikom.ac.id²⁾

Abstrak

Salah satu Gudeg yang terkenal di Yogyakarta adalah Gudeg Yu Djum. Usaha yang sudah berdiri sejak tahun 1950 ini memiliki cita rasa yang khas sehingga masih bertahan sampai sekarang. Namun dengan persaingan di era global saat ini di perlukan media promosi yang menarik dan tidak perlu biaya besar. Media promosi yang dimaksud adalah advergence.

Advergence adalah media promosi yang banyak di gunakan oleh para pengembang game untuk promosi suatu produk atau brand. Alasan utama game bisa menjadi alat promosi dan pemasaran selain biaya yang tidak terlalu mahal karena sifat interaktif game antara pengguna (konsumen) dan media (game), sehingga pengguna akan mudah untuk mengingat produk atau merek dalam game.

Dari penelitian yang telah dilakukan menghasilkan sebuah game dengan tujuan utama sebagai media promosi Gudeg Yu Djum, selain itu game ini juga dapat dijadikan sebagai media informasi mengenai menu – menu yang ada pada gudeg.

Kata kunci: Advergence, Gudeg, Promosi, Yu Djum

1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi sangat pesat di berbagai bidang, baik dari sisi perangkat lunak maupun dari sisi perangkat keras khususnya komputer bidang multimedia. Seiring bertambahnya kebutuhan manusia maka teknologi berkembang untuk tujuan pembelajaran serta hiburan. Salah satu bentuknya adalah dalam dunia game berbasis komputer atau dekstop. Baik itu game untuk orang dewasa maupun anak – anak [1].

Game merupakan salah satu industri besar di dunia saat ini, sehingga perkembangan game begitu pesat dengan jenis yang beragam, mulai dari adventure, education, strategy, fighting, advergence dan lain sebagainya. Teknologi game yang berkembang saat ini telah mampu menampilkan berbagai macam cerita, karakter, grafis dan efek yang menarik untuk dimainkan. Banyak game yang saat ini dapat digunakan sebagai sarana hiburan untuk para penggunanya, tak terkecuali anak – anak

sekalipun. Bahkan sekarang sudah banyak game yang tidak hanya menyuguhkan hiburan tetapi juga edukasi dan promosi [2].

Penulis memanfaatkan game untuk keperluan media promosi yang dikenal dengan istilah advergence. Seperti contoh game Burger yang dikembangkan oleh Magma Mobile. Game bertemakan makanan cepat saji dengan nuansa restoran. Berdasarkan contoh game Burger maka penulis mencoba menerapkan game tersebut.

Salah satu brand atau produk yang penulis tawarkan untuk mencoba game sebagai media promosi adalah Gudeg Yu Djum. Gudeg Yu Djum merupakan salah satu rumah makan tradisional di Yogyakarta. Selama ini Gudeg Yu Djum belum memanfaatkan game sebagai media promosi.

Mengacu pada latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dibuatlah sebuah game yang bertujuan untuk mempromosikan produk Gudeg Yu Djum dengan judul “ PERANCANGAN ADVERGAME SEBAGAI MEDIA PROMOSI GUDEG YU DJUM BERBASIS FLASH ” dengan menggunakan perangkat lunak Adobe Flash CS5 dengan didukung actionsript 2.0

1.2 Rumusan Masalah

Dalam perancangan dan pembuatan advergence Gudeg Yu Djum perlu adanya batasan masalah agar tidak menyimpang terlalu jauh dari permasalahan yang ada. Batasan masalah tersebut adalah sebagai berikut :

1. Game dimainkan dalam mode single player.
2. Game ini memiliki 6 level, pengguna (user) hanya mengumpulkan skor dan semua reward.
3. Game ini dibuat untuk semua kalangan masyarakat.
4. Game ini dibuat dengan menggunakan Adobe Flash CS5 untuk komputer dekstop.
5. Menu yang tertera pada daftar menu dan pada permainan (gameplay) sesuai dengan menu yang disediakan di Gudeg Yu Djum.

1.3 Tujuan

Adapun tujuan penelitian dari penulisan ini adalah :

1. Merancang game Gudeg Yu Djum sebagai media promosi dengan menggunakan software Adobe Flash CS5 untuk komputer dekstop.
2. Membuat game dengan tingkat kesulitan tinggi namun mudah untuk dimainkan sehingga menarik akan perhatian para gamers untuk terus mencoba game ini.
3. Mengenalkan produk – produk yang dijual oleh Gudeg Yu Djum.

1.4 Metodologi

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metodologi pengembangan multimedia yang meliputi [3]:

1. Design Treatment (Analisis Pendesainan)
Menentukan serta menganalisa ide game, alur cerita, storyboard, flowchart dan desain antar muka game.
2. Game Asset Development Phase (Aset Visual dan Suara)
Membuat aset game yang dibutuhkan.
3. Assembly (Pembuatan)
Membangun dan mengembangkan game sesuai konsep yang telah dibuat dengan menggunakan software Adobe Flash CS5.
4. Testing (Pengujian)
Melakukan uji coba terhadap hasil pembuatan game, apakah sudah tidak ada eror (bug).
5. Distribution (Pendistribusian)
Melakukan pendistribusian setelah lulus uji coba.

1.5 Tinjauan Pustaka

a. Pengertian Game

Dalam kamus bahasa Indonesia game adalah permainan. Permainan adalah kegiatan kompleks yang didalamnya terdapat peraturan, play dan budaya. Game bertujuan untuk menghibur dan game sebenarnya penting untuk perkembangan otak, meningkatkan konsentrasi serta melatih untuk memecahkan masalah dengan cepat dan tepat karena didalam game terdapat berbagai konflik atau masalah yang harus diselesaikan. Tetapi game juga bisa merugikan karena apabila sudah kecanduan game dapat mengakibatkan lupa waktu dan akan mengganggu kegiatan atau aktivitas yang dilakukan.

b. Definisi Advertising

Defensi iklan menurut para ahli [4]:

Menurut Kotler (2002 : 658), periklanan didefinisikan sebagai bentuk penyajian dan promosi ide, barang atau jasa secara impersonal oleh suatu sponsor tertentu yang memerlukan pembayaran.

Menurut Kasali (1992 : 21), secara sederhana iklan didefinisikan sebagai pesan yang menawarkan suatu produk yang ditujukan oleh suatu masyarakat lewat suatu media. Namun demikian, untuk membedakannya dengan pengumuman biasa, iklan lebih diarahkan untuk membujuk seseorang untuk membeli.

c. Adobe Flash

Adobe Flash merupakan program pembuat animasi yang diproduksi oleh perusahaan peranti lunak dari Amerika Serikat, yaitu Adobe System Incorporated. Program ini sangat handal dan populer dikalangan animator. Berbagai fasilitas dan fitur terbaru telah disediakan untuk kemudahan dalam pengolahan animasi bagi para penggunanya [5].

d. Advergame

Advergame adalah salah satu media promosi berupa game yang kini banyak digunakan oleh para developer game untuk membantu para produsen mempromosikan produk mereka. Advergame menjadi satu pilihan yang tepat sebagai media promosi sebuah produk karena tidak membutuhkan biaya terlalu mahal, lebih efisien dan lebih efektif. Alasannya, promosi produk melalui game akan langsung mengenai target pasarannya secara langsung.

Cara melakukan promosi melalui game bermacam – macam tergantung dari tujuan yang ingin dicapai oleh produk atau brand. Jenis – jenis tersebut adalah sebagai berikut [6]:

1. In-Game Advertisement

In-Game Advertising tidak secara langsung mempromosikan produk atau brand sepanjang alur permainannya. Defenisi umumnya, In-Game Advertising adalah iklan penempatan produk disuatu game. Contoh game ini adalah game – game sepakbola seperti Winning Eleven atau Pro Evolution Soccer, produk atau brand hanya akan terlihat pada banner sepanjang pinggir lapangan bola. Penempatan produk tidak hanya dipinggir lapangan bola saja tetapi juga muncul pada loading screen game atau pada item tertentu yang ada pada karakter pemain seperti kostum, sepatu dan bola.

2. Product Placement

Dalam product placement, produk atau brand tetap muncul kedalam game sebagai produk yang dapat digunakan oleh karakter didalam game. Sebagai contoh produk mobil yang sedang dikendarai seperti Need For Speed, pemain akan memilih terlebih dahulu jenis mobil apa yang akan digunakan untuk memenangkan perlombaan nantinya. Secara tidak langsung pemain akan mengingat terus merek mobil yang dipakai karena kelebihan yang ada pada mobil tersebut.

3. Advergame

Perpaduan antara In-Game Advertisement dan Product Placement. Artinya, penempatan produk pada jenis game ini akan sering terlihat. Mulai dari tampilan awal game, gameplay (permainan), dan pada item – item yang terdapat pada game.

4. Visually Adapted Content / Rebranded Game

Dalam hal ini produk atau brand mengadaptasi game yang sudah ada kemudian memperbarui game tersebut sebagai game yang bertujuan mempromosikan merek, istilah lainnya adalah rebrand. Ini bisa menjadi alternatif untuk merek yang ingin membuat advergame tetapi menginginkan biaya pengembangan yang lebih rendah dan diadaptasi dari game yang sudah terbukti populer.

1.6 Kajian Penelitian Terdahulu

Penelitian ini mengacu pada penelitian yang dilakukan oleh Ira Agustiana Salim yang berjudul *Strategi Integrated Social Media Network Game: Penggunaan Advergame dalam Membentuk Customer Brand Engagement*. Penelitian ini membahas tentang penggunaan advergame yang terintegrasi dengan social media networks dalam membentuk brand engagement Pocari Sweat dengan pemainnya [7].

2. Pembahasan

Pada penelitian ini, penulis menggunakan metodologi pengembangan multimedia yang meliputi:

a. Design Treatment (Analisis Pendesianan)

Adalah tahapan atau perancangan dalam pembuatan game. Dalam perancangan game ini terdapat beberapa tahapan – tahapan yang harus dikerjakan, yaitu ide game, alur cerita, storyboard, flowchart dan desain interface (antarmuka).






Secara garis besar, game ini dibuat untuk diimplementasikan pada PC atau dekstop dengan sistem operasi Windows. Berikut rincian game yang akan dibuat:




1. Game ini termasuk dalam kategori advergame dan casual.
2. Target game ini ditujukan untuk semua kalangan masyarakat mulai dari anak – anak, remaja dan dewasa.
3. Setting game ini di salah satu toko yang menyajikan Gudeg Yu Djum
4. Terdapat 6 level dan masing – masing level memiliki tingkat kesulitan yang berbeda. Misi dari game ini yaitu mengumpulkan 18 reward yang telah disediakan.
5. Tampilan visual adalah 2 dimensi (2D).
6. Pemain harus menyelesaikan pesanan sesuai dengan urutan dan waktu yang telah disediakan pada tiap levelnya.

7. Jika pemain gagal menyelesaikan pesanan maka permainan akan diulang kembali dari level 1.

Berikut adalah storyboard dari Game Gudeg Yu Djum:

Tabel 1. Storyboard Game Gudeg Yu Djum

SCENE	GAMBAR	DESKRIPSI
1.Menu Utama		Pada bagian sebelah kanan terdapat tombol “Menu” yang berisi reward game. Hanya 1 reward yang terbuka dan untuk membuka 18 reward lainnya, pemain harus menyelesaikan semua level pada game ini.
2.Level 1		Pemain harus menyelesaikan 10 pesanan dengan waktu 30 detik. Jika pemain berhasil menyelesaikan level ini maka 2 reward terbuka dan lanjut ke level 2.
3.Level 2		Pemain harus menyelesaikan 12 pesanan dengan waktu 35 detik. Jika pemain berhasil menyelesaikan level ini maka 3 reward terbuka dan lanjut ke level 3.
4.Level 3		Pemain harus menyelesaikan 14 pesanan dengan waktu 40 detik. Jika pemain berhasil menyelesaikan level ini maka 3 reward terbuka dan lanjut ke level 4.
5.Level 4		Pemain harus menyelesaikan 16 pesanan dengan waktu 45 detik. Jika pemain berhasil menyelesaikan level ini maka 3 reward terbuka dan lanjut ke level 5.

6.Level 5		Pemain harus menyelesaikan 18 pesanan dengan waktu 50 detik. Jika pemain berhasil menyelesaikan level ini maka 3 reward terbuka dan lanjut ke level 6.
7.Level 6		Pemain harus menyelesaikan 20 pesanan dengan waktu 55 detik. Jika pemain berhasil menyelesaikan level ini maka 4 reward terbuka.
8.Selesai		Akan muncul pemberitahuan bahwa semua level telah selesai dan semua reward telah terbuka.

Tahapan pengumpulan dan pewarnaan semua aset game Gudeg Yu Djum. Pada tahap ini semua aset yang sebelumnya berupa sketsa gambar kemudian di scan untuk selanjutnya dilakukan pewarnaan digital dengan menggunakan Adobe Photoshop CS5 sebagai software akhirnya dan Adobe Audition CS5 sebagai software final untuk pembuatan sound.

c. Assembly (Pembuatan)

Tahap pembuatan semua objek atau bahan multimedia. Tahapan pembuatan dan pengembangan game sesuai dengan alur cerita dan storyboard yang telah dibuat. Tahapan ini meliputi pembuatan desain grafik, pembuatan animasi sesuai dengan tema, membuat teks sebagai penampaian pesan, menempatkan dan menggabungkan aset – aset yang telah dibuat sesuai dengan tempatnya masing – masing ke dalam Adobe Flash CS 5.5 (Actionscript 2.0) sebagai software final.

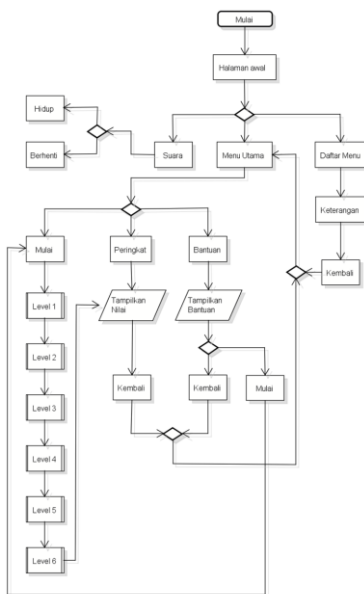
Berikut ini adalah hasil akhir pembuatan antarmuka Game Gudeg Yu Djum:

Berikut adalah flowchart Game Gudeg Yu Djum:



Gambar 1.a Antarmuka Menu Utama

Ini adalah tampilan menu utama dari Game Gudeg Yu Djum. Pada halaman utama terdapat menu mulai, bantuan, peringkat, suara dan menu yang berisikan informasi produk yang tersedia di Gudeg Yu Djum.



Gambar 1. Flowchart Game Gudeg Yu Djum

b. Game Asset Development Phase (Aset Visual dan Suara)

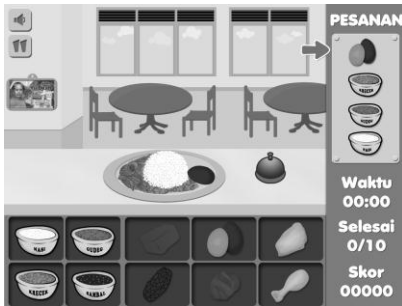
Pada tahap ini aset – aset utama dibuat, yaitu aset visual dari suara. Aset visual merupakan grafis yang akan dipakai sebagai karakter dalam permainan, efek visual, tipografi (penggunaan huruf), dan grafis untuk keperluan antarmuka (interface). Pada umumnya tahapan ini lebih mudah dilakukan oleh game artis karena membutuhkan keterampilan grafis dan kepekaan estetis.

```

stop();
var skor = 0;
var simpananData:SharedObject =
SharedObject.getLocal("simpananData");
//simpananData.data.dataReward = 6; //menampilkan
semua reward
if (simpananData.data.dataTersimpan == null)
{
    simpananData.data.dataTersimpan = 0;
}
if (simpananData.data.dataReward == null)
{
    simpananData.data.dataReward = 0;
}
nilaiReward = simpananData.data.dataReward;
bt_mulai.onRelease = function()
{
    gotoAndPlay("gameplay");
    //gotoAndPlay(10); //level 6 play
};
bt_bantuan.onRelease = function()
    
```

```
{
    gotoAndPlay("bantuan");
};
bt_peringkat.onRelease = function()
{
    gotoAndPlay("peringkat");
};
```

Listing 1.b Menu Utama



Gambar 2. Antarmuka Gameplay

Menu ini untuk memulai permainan. Pada tampilan menu mulai terdapat tombol jeda yang berisi ulangi, lanjutkan dan keluar. Selain itu juga terdapat pesanan, waktu, skor, item makanan dan tombol suara yang berfungsi untuk mematikan dan menghidupkan suara latar.



Gambar 3.a Antarmuka Bantuan

Menu ini berisi petunjuk bagaimana cara memainkan Game Gudeg Yu drum.



Gambar 4.a Antarmuka Peringkat

Menu ini berisi catatan skor yang pernah dimainkan oleh pemain.

```
stop();
var simpananData:SharedObject =
SharedObject.getLocal("simpananData");
nilaiTinggi = simpananData.data.dataTersimpan;
nilaiReward = simpananData.data.dataReward;
```

```
>> Pada Tombol Atur Ulang
stop();
var nilai = _root.nilaiTinggi;
var level = _root.nilaiReward;
if (level == 0)
{
    var infoLevel = "Belum Ada";
}
else if (level == 1)
{
    var infoLevel = "Level 1";
}
else if (level == 2)
{
    var infoLevel = "Level 2";
}
else if (level == 3)
{
    var infoLevel = "Level 3";
}
else if (level == 4)
{
    var infoLevel = "Level 4";
}
else if (level == 5)
{
    var infoLevel = "Level 5";
}
else
{
    var infoLevel = "Level 6";
}
bt_aturUlang.onRelease = function()
{
    _root.simpananData.data.dataTersimpan = 0;
    _root.simpananData.data.dataReward = 0;
    _root.gotoAndStop("clear");
};
```

Listing 4.b Peringkat

Setelah semua aset dan interface (antarmuka) game telah dibuat, selanjutnya memulai pengerjaan game flash menggunakan program Adobe Flash CS5 dengan bahasa pemrograman actionscript 2.0.

d. Testing (Pengujian)

Tahapan ini diperlukan sebagai bentuk quality control dari game yang dibuat. Dari tahapan ini akan diketahui berbagai kesalahan, peluang – peluang yang dapat dimanfaatkan pemain untuk mencurangi game serta didapatkan game yang seimbang Setelah game Gudeg Yu Djum di publish menjadi .exe langkah selanjutnya adalah melakukan pengujian sistem. Langkah ini dilakukan sebelum game yang dibuat akan didistribusikan.

Tabel 2. Hasil Pengujian Sistem Game Gudeg Yu Djum

YANG DIUJI	KETERANGAN	HASIL
Tombol Mulai	Ketika tombol diklik maka akan masuk ke level 1.	Benar
Tombol Bantuan	Ketika tombol di klik maka akan masuk ke halaman bantuan.	Benar
Tombol Peringkat	Ketika tombol di klik maka akan masuk ke halaman peringkat.	Benar
Tombol Atur Ulang	Ketika tombol di klik maka skor dan level kembali seperti awal.	Benar
Tombol Atur Ulang	Ketika tombol di klik maka akan menghapus data skor tertinggi dan level tertinggi yang telah dicapai.	Benar
Tombol Daftar Menu	Ketika diklik maka akan masuk ke halaman menu keterangan makanan sesuai dengan nama menu makanan yang diklik.	Benar
Tombol Suara	Ketika tombol diklik maka suara akan berhenti dan ketika diklik sekali lagi maka suara kembali menyala.	Benar
Tombol Kembali	Ketika diklik maka akan kembali ke halaman menu utama.	Benar
Tombol Jeda	Ketika diklik maka akan muncul permainan akan berhenti dan muncul 3 tombol, yaitu ulangi, lanjutkan dan keluar.	Benar
Tombol Ulangi	Ketika diklik maka permainan akan diulang kembali.	Benar
Tombol Lanjutkan	Ketika diklik maka permainan akan dilanjutkan kembali.	Benar
Tombol Keluar	Ketika diklik maka akan muncul tombol "Ya" dan "Tidak".	Benar
Tombol Ya	Ketika diklik maka kembali ke menu utama.	Benar
Tombol Tidak	Ketika diklik maka akan kembali ke menu Jeda.	Benar
Tombol Main Lagi	Ketika diklik maka akan mengulangi permainan kembali.	Benar
Tombol Menu Utama	Ketika diklik akan masuk ke halaman menu utama.	Benar

e. Distribution (Pendistribusian)

Tahapan ini dilakukan setelah game yang dibuat lulus uji coba dan tidak ada eror (bug) pada game. Pada tahap ini, aplikasi akan disimpan dalam suatu media penyimpanan. Tahap ini juga disebut tahap evaluasi untuk pengembangan produk yang sudah jadi supaya menjadi lebih baik. Hasil evaluasi ini dapat digunakan sebagai masukan untuk tahap konsep pada produk selanjutnya. Tahapan akhir dalam pembuatan dan pengembangan game Gudeg Yu Djum. Untuk tahapan ini game yang dibuat telah lulus uji coba dan siap untuk pendistribusian. Pendistribusian dilakukan dengan cara dikemas dengan kepingan CD.

3. Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang dilakukan, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil dari tingkat kesulitan game ini termasuk kategori sulit namun tidak membosankan. Alasannya adalah supaya pemain semakin tertantang untuk menyelesaikan misi pada setiap level dan secara tidak langsung akan semakin sering melihat promosi yang ada pada game.
2. Tampilan menu utama game dibuat dengan konsep tradisional dan menyerupai suasana yang ada pada Gudeg Yu Djum dengan penambahan musik keroncong sebagai background musiknya.
3. Untuk memainkan game ini dibutuhkan konsentrasi dan kecepatan sehingga akan melatih kesabaran pemain untuk menyelesaikan sebuah masalah.

Daftar Pustaka

- [1] Aji Setiawan, Perancangan Game Stronggos Berbasis Android, LTA D-III Kearsipan Teknik Informatika, STMIK AMIKOM Yogyakarta, 2015, hal. 2
- [2] AL Tridhonanto, Beranda Agency. 2011. Optimalkan Potensi Anak Untuk Game. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- [3] Wibawanto Wandah, 2009, Memprogram Game Flash 3D itu Mudah, Yogyakarta: Andi.
- [4] Komputer Wahana. 2009. Adobe Flash CS5 Untuk Membuat Animasi Kartun. Yogyakarta: Andi.
- [5] Tri Hadiasto, Pembuatan Game "Gueg Airline" Menggunakan Construct 2, LTA D-III Kearsipan Teknik Informatika, STMIK AMIKOM Yogyakarta, 2015, hal. 1
- [6] Desiani, Annisa, 2013, "Memasarkan Brand Melalui Game". <http://www.marketing.co.id/memasarkan-brand-melalui-game/>, diakses tanggal 14 Maret 2014.
- [7] Halim, Ira Agustiana, 2012, Strategi Integrated Social Media Network Game: Penggunaan Advergame dalam Membentuk Customer Brand Engagement, Tesis, Jakarta: Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Indonesia.

Biodata Penulis

Ahmad Bahrori, memperoleh gelar Ahli Madya Komputer (Amd.Kom), Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta, lulus tahun 2015.

Sapto Priyatno, memperoleh gelar Ahli Madya Komputer (Amd.Kom), Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta, lulus tahun 2015.