



**PEMBUATAN GAME PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN  
KECERDASAN EMOSIONAL DENGAN MENGOMBINASIKAN  
SUBGENRE SPATIAL DAN SPOT THE DIFFERENCE**



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

**Oleh:**

**LUSI INDAH ASTARI**

**11.51016.0022**

---

---

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA**

**INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA**

**2015**

**Tugas Akhir**

**PEMBUATAN GAME PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN  
KECERDASAN EMOSIONAL DENGAN MENGOMBINASIKAN  
SUBGENRE SPATIAL DAN SPOT THE DIFFERENCE**

Dipersiapkan dan disusun oleh

**Lusi Indah Astari**

**NIM : 11.51016.0022**

Telah diperiksa, diuji dan disetujui oleh Dewan Pengaji

Pada : Kamis, 27 Agustus 2015



**Susunan Dewan Pengaji**

1. **Karsam, MA., Ph.D.**

2. **Guruh Nusantara, S.ST.**



Pengaji

1. **Thomas Hanandry Dewanto, M.T., ACA.**

2. **Ir. Hardman Budiardjo, M.Med.Kom., MOS.**

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

untuk memperoleh gelar Sarjana

**Dr. Jusak**

**Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika**

**INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA**

## **SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA**

Yang bertandatangan di bawah ini, Saya :

Nama : Lusi Indah Astari

NIM : 11.51016.0022

Dengan ini saya menyatakan dengan benar, bahwa Tugas Akhir ini adalah asli karya saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Karya atau pendapat orang lain yang ada dalam Tugas Akhir ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya. Apabila di kemudian hari ditemukan adanya bukti tindakan plagiat pada Tugas Akhir ini, maka saya bersedia untuk dilakukan pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Surabaya, Agustus 2015

Lusi Indah Astari  
NIM : 11.51016.0022

## ABSTRAK

Tujuan yang dicapai dalam Tugas Akhir ini adalah membuat *game bergenre puzzle* guna meningkatkan kecerdasan emosional dengan mengombinasikan *subgenre spatial* dan *spot the difference*. Hal ini dilatarbelakangi oleh banyaknya kejadian seperti tawuran dan bunuh diri yang diakibatkan oleh rendahnya kecerdasan emosional seseorang dan anggapan yang keliru bahwa tingkat penentu kesuksesan seseorang yang sebagian besar adalah berasal dari IQ sehingga EQ dikesampingkan.

Pengaplikasian cerita dalam *game* ini, mengambil dari cerita rakyat kasih sayang Kakak Si Tanduk Panjang. Hal ini dilakukan agar selain dapat meningkatkan kecerdasan emosional juga mendapat pengetahuan tentang cerita rakyat dari Sumatera Utara.

Dengan dibuatnya *game* ini diharapkan dapat menciptakan suatu media yang dapat meningkatkan kecerdasan emosional yang rendah dengan cara yang menyenangkan.

**Kata kunci:** *Puzzle, Spatial Puzzle, Spot The Differences, Kecerdasan Emosional Rendah, Cerita Rakyat Kasih Sayang Kakak Si Tanduk Panjang.*



## KATA PENGANTAR

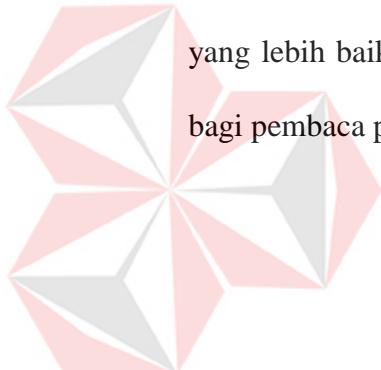
Segala puji syukur kepada Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan kasih saying-Nya sehingga Tugas Akhir dapat diselesaikan dengan judul **Pembuatan Game Puzzle Untuk Meningkatkan Kecerdasan Emosional Dengan Mengombinasikan Subgenre Spatial Dan Spot The Difference**. Dalam laporan Tugas Akhir ini dengan waktu yang relatif singkat, disadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan sehingga perlu belajar dari kesalahan dalam proses pembuatan Tugas Akhir ini.

Selama proses pengerjaan karya dan penulisan laporan Tugas Akhir ini, mendapat banyak bantuan dari banyak pihak, sehingga dalam kesempatan ini disampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua orangtua dan adik tercinta yang telah memberikan dukungan dan semangat
2. Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd. selaku rektor Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.
3. Dr. Jusak, selaku Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika Stikom Surabaya
4. Karsam, MA., Ph.D, selaku Kaprodi DIV Komputer Multimedia Stikom Surabaya dan dosen pembimbing I.
5. Guruh Nusantara, S.ST. selaku dosen pembimbing II.
6. Thomas Hanandry Dewanto, M.T. ACA. selaku dosen pembimbing I.
7. Ir. Hardman Budiardjo, M.Med.Kom., MOS selaku dosen penguji II.

8. Teman-teman DIV Komputer Multimedia dan S1 Desain Komunikasi Visual, yang selalu memberikan masukkan dan inspirasi.
9. Semua pihak yang selalu mendukung, memberi motivasi, mendo'akan dan memberi bantuan sehingga dapat memudahkan dalam proses pembuatan Tugas Akhir ini.

Dalam penggerjaan karya dan laporan Tugas Akhir ini tentu masih terdapat kekurangan. Oleh karena itu diharapkan kritik dan saran yang dapat membangun demi sempurnanya tulisan dan karya pada kemudian hari agar menghasilkan karya yang lebih baik. Semoga laporan Tugas Akhir ini dapat berguna dan bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan penulis pada khususnya.



UNIVERSITAS  
**Dinamika**  
Surabaya, Agustus 2015

Penulis

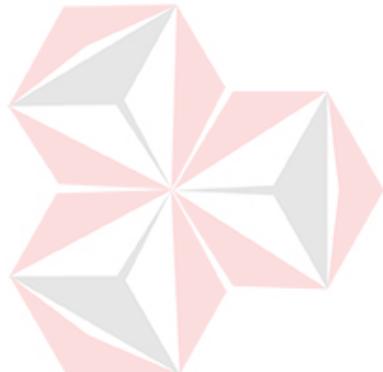
## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	vii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	viii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	x
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xvi
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xvii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	6
1.3 Batasan masalah .....	6
1.4 Tujuan .....	7
1.5 Manfaat .....	7
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	8
2.1 <i>Game</i> .....	8
2.1.1 Fungsi <i>Game</i> .....	8
2.1.2 <i>Genre Game</i> .....	9
2.2 <i>Puzzle Games</i> .....	10
2.2.1 <i>Spatial Puzzle</i> .....	10
2.2.2 <i>Spot The Difference Puzzle</i> .....	10
2.3 Langkah-Langkah Membuat Game .....	11
2.4 Emosional atau EQ .....	11



2.4.1 Pengertian Kecerdasan Emosional.....	12
2.4.2 Fungsi Kecerdasan Emosional.....	12
2.5 Meningkatkan Kecerdasan Emosional.....	13
2.6 Cerita Rakyat Kasih Sayang Kakak Si Tanduk Panjang .....	14
<b>BAB III METODOLOGI DAN PERANCANGAN KARYA.....</b>	<b>17</b>
3.1 Metodologi.....	17
3.2 Teknik Pengumpulan Data.....	18
3.3 Teknik Analisa Data .....	25
3.4 Segmentasi, Targeting, dan Positioning .....	27
3.5 Keyword .....	29
3.6 Analisa Perancangan Karya.....	33
3.6.1 Pra Produksi .....	34
3.6.2 Produksi .....	44
3.6.3 Pasca Produksi .....	45
<b>BAB IV IMPLEMENTASI KARYA.....</b>	<b>47</b>
4.1 Produksi .....	47
4.1.1 Penerapan Kecerdasan Emosional .....	47
4.1.2 <i>Prototype</i> .....	48
4.1.3 <i>Interface</i> .....	53
4.1.4 <i>Sound</i> dan <i>Background Musik</i> .....	72
4.1.5 Cerita.....	73
4.2 Pasca Produksi .....	74
4.2.1 <i>Play Testing</i> .....	74

4.2.2 Publikasi.....	74
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>78</b>
5.1 Kesimpulan .....	78
5.2 Saran .....	79
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>81</b>
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>85</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>86</b>



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Analisa Data.....	26
Tabel 3.2 Analisa STP.....	27
Tabel 4.1 Penerapan Kecerdasan Emosional .....	47



## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 <i>Game Unblock Me</i> .....	23
Gambar 3.2 <i>Game Tomb Slider</i> .....	24
Gambar 3.3 Bagan <i>Keyword</i> .....	29
Gambar 3.4 Bagan Perancangan karya .....	33
Gambar 3.5 Bagan Skenario <i>Game</i> .....	36
Gambar 3.6 Karakter Hercules.....	38
Gambar 3.7 Konsep Desain karakter Kakak .....	38
Gambar 3.8 Konsep Desain karakter Adik .....	39
Gambar 3.9 Desain UI <i>Spot The Difference</i> .....	40
Gambar 3.10 Desain UI <i>Spatial Puzzle</i> .....	40
Gambar 3.11 Palet Warna Kuno .....	42
Gambar 3.12 <i>Font Made In Indonesia</i> .....	43
Gambar 3.13 <i>Font Ancient God</i> .....	43
Gambar 3.14 Judul <i>Game</i> .....	43
Gambar 4.1 Tampilan <i>Prototype Spatial Puzzle</i> .....	48
Gambar 4.2 Tampilan <i>Prototype Spot The Difference</i> .....	49
Gambar 4.3 Tampilan Pemrograman <i>Global Event Sheet</i> .....	50
Gambar 4.4 Tampilan Pemrograman <i>Spatial Event Sheet</i> .....	50
Gambar 4.5 Tampilan Pemrograman <i>Introduction Event Sheet</i> .....	51
Gambar 4.6 Tampilan Pemrograman <i>Level 3 Event Sheet</i> .....	52
Gambar 4.7 Tampilan Pemrograman <i>Menu Level Event Sheet</i> .....	52



Gambar 4.8 Pewarnaan Karakter Kakak .....	53
Gambar 4.9 Pewarnaan Karakter Si Tanduk Panjang .....	54
Gambar 4.10 Tampilan Menu Awal.....	54
Gambar 4.11 Tampilan Mode Main.....	55
Gambar 4.12 Tampilan Mode <i>Easy</i> .....	55
Gambar 4.13 Tampilan Mode .....	56
Gambar 4.14 Tampilan <i>Introduction Spot The Difference</i> .....	57
Gambar 4.15 Tampilan <i>Introduction Spatial</i> .....	57
Gambar 4.16 Tampilan Mendapat Koin.....	58
Gambar 4.17 Tampilan <i>Spot The Difference Level 1-10 Easy</i> .....	58
Gambar 4.18 Tampilan <i>Spot The Difference Level 11-20 Easy</i> .....	59
Gambar 4.19 Tampilan <i>Spot The Difference Level 1 Hard</i> .....	60
Gambar 4.20 Tampilan <i>Spot The Difference Level 2-15 Hard</i> .....	60
Gambar 4.21 Tampilan <i>Reward Board</i> .....	61
Gambar 4.22 Tampilan <i>Spatial Puzzle Easy Level 1</i> .....	61
Gambar 4.23 Tampilan <i>Spatial Puzzle Hard Level 11</i> .....	62
Gambar 4.24 Tampilan Mode <i>Pause</i> .....	62
Gambar 4.25 Tampilan <i>Level Clear</i> .....	63
Gambar 4.26 Tampilan <i>Level Failed</i> .....	64
Gambar 4.27 <i>Sprite Game</i> .....	64
Gambar 4.28 Animasi Koin .....	65
Gambar 4.29 Animasi <i>Scoreboard</i> .....	66
Gambar 4.30 Animasi Efek Reward .....	66

Gambar 4.31 Animasi Kakak Menghadap Kiri.....	67
Gambar 4.32 Animasi Kakak Senang .....	67
Gambar 4.33 Animasi Kakak Tidur .....	68
Gambar 4.34 Animasi Batok Kelapa .....	68
Gambar 4.35 Animasi Nada.....	68
Gambar 4.36 Animasi Teks Koin.....	69
Gambar 4.37 Animasi Teks Misi Gagal.....	69
Gambar 4.38 Animasi Teks Misi Selesai.....	69
Gambar 4.39 Animasi Judul <i>Game</i> .....	69
Gambar 4.40 Animasi Menunjuk .....	70
Gambar 4.41 Animasi Tombol <i>Home</i> , <i>Next</i> , dan <i>Replay</i> .....	70
Gambar 4.42 Animasi Tombol <i>Ok</i> , <i>Exit</i> , dan <i>Resume</i> .....	71
Gambar 4.43 Animasi <i>Button</i> dan Animasi <i>Text</i> .....	71
Gambar 4.44 Proses <i>Editing Sound</i> .....	72
Gambar 4.45 Cerita Singkat.....	73
Gambar 4.46 Dokumentasi <i>Play Testing</i> .....	74
Gambar 4.47 Poster <i>Game</i> .....	75
Gambar 4.48 Mug .....	75
Gambar 4.49 Gantungan Kunci.....	76
Gambar 4.50 Stiker .....	76

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Tujuan yang akan dicapai dalam Tugas Akhir ini adalah membuat *game puzzle* guna meningkatkan kecerdasan emosional. Hal ini dilatarbelakangi oleh kecerdasan emosional di Indonesia masih kurang terutama di kalangan pelajar.

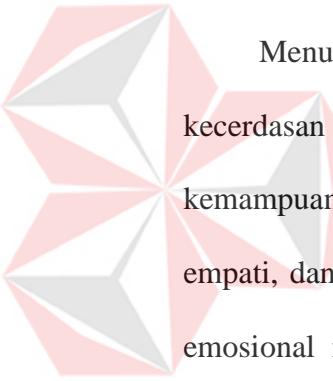
Kuwado dalam *website* <http://www.kompas.com>, mengatakan bahwa data akhir tahun yang dihimpun Komisi Nasional Perlindungan Anak menunjukkan angka memprihatinkan. Sebanyak 82 pelajar tewas sepanjang 2012. Komnas PA mencatat 147 kasus tawuran. Dari 147 kasus tersebut, sudah memakan korban jiwa sebanyak 82 korban.

Maharani dalam *website* <http://www.tempo.co>, menunjukkan bahwa data angka bunuh diri indonesia setara dengan Jepang. Angka bunuh diri di Indonesia tergolong tinggi, sebanding dengan Jepang. Pada peringkat angka bunuh diri seluruh dunia, Indonesia dan Jepang menempati posisi yang sama di urutan kesembilan. Di Indonesia, angka bunuh diri diperkirakan setiap tahun mencapai 50 ribu orang dari 220 juta total penduduk Indonesia.

Perasaan dan tindakan negatif itu berasal dari ketidakmampuan seseorang mengelola emosi. Perilaku seperti itu merupakan salah satu indikasi bahwa adanya kecerdasan emosi yang rendah karena belum siap menghadapi lingkungan sekitarnya.

Hal ini dibuktikan oleh adanya jurnal penelitian (Rachmawati, 2013: 1), menyebutkan bahwa dari hasil penelitian diperoleh hasil jika siswa dengan masalah kecanduan alkohol, penyalahgunaan narkotika, melakukan tindak kriminalitas, percobaan bunuh diri, dan perkelahian dengan senjata tajam atau senjata api (berat) memiliki kecerdasan emosi rendah.

Menurut Robert K. Cooper, kecerdasan emosi adalah kemampuan merasakan, memahami, dan secara efektif menerapkan daya dan kepekaan emosi sebagai sumber energi, informasi, koneksi dan pengaruh yang manusiawi (Majdi, 2007: 135).

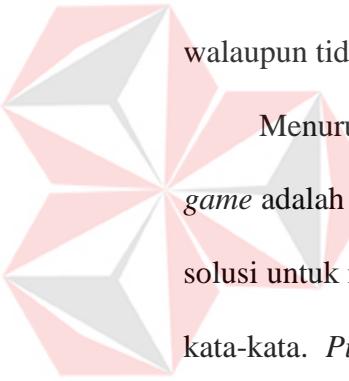


Menurut Indriasih dalam *website* <http://www.tempo.co> terdapat lima ciri kecerdasan emosi menurut Goleman yaitu kemampuan mengenali emosi diri, kemampuan mengelola dan mengekspresikan emosi, kemampuan memotivasi diri, empati, dan kemampuan membina hubungan dengan orang lain. Jadi kecerdasan emosional merupakan kemampuan untuk mengenali dan mengatur emosi diri sendiri dan terhadap orang lain pada porsi yang tepat.

Pendidikan di Indonesia lebih mementingkan *IQ* daripada *EQ*. Hal ini terlihat dari banyaknya masyarakat percaya bahwa orang yang memiliki *IQ* tinggi memiliki peluang lebih besar untuk sukses. Menurut Priyadi dalam *website* <http://www.edukasi.kompasiana.com>, menyatakan bahwa pada umumnya di Indonesia, seorang guru lebih banyak memberikan materi dan murid sebagai penerima materi. Di sekolah murid diberi banyak soal, PR atau ujian yang selalu diberikan atau sistem pengajaran satu arah yang hanya murid yang berani yang bisa berprestasi atau berdiskusi untuk mengungkapkan pendapat.

Pada kenyataannya banyak kasus dimana seseorang yang memiliki tingkat intelektual tinggi tersisih dengan orang yang memiliki tingkat intelektual lebih rendah. Daniel Goleman mengatakan bahwa ada ukuran lain yang menentukan ukuran tingkat kesuksesan orang yaitu EQ atau kecerdasan emosional. *IQ* hanya menentukan 20% perjalanan hidup dan sisanya bersifat emosional yang dikendalikan oleh kemampuan emosional (Al.Tridhonanto, 2010: 8).

*EQ* dapat dilatih dengan berbagai cara. Menurut Rachman (2005: 14), merangsang cara belajar, dapat dilakukan melalui mengerjakan *puzzle*, teka-teki, atau belajar keterampilan baru, hal ini bisa mengaktifkan kerja pikiran otak walaupun tidak meningkatkan skor *IQ*.



Menurut Jimmy R dalam website <http://www.kidsgoal.com>, bahwa *puzzle game* adalah hiburan yang mengharuskan pemain mengenali pola dan memikirkan solusi untuk mengumpulkan hasil yang logis yang dapat berupa angka, bentuk dan kata-kata. *Puzzle game* meningkatkan pemikiran kritis sehingga hasilnya jika mengalami frustasi maka tidak akan mudah untuk menyerah. Permainan *puzzle* juga membantu orang menjadi lebih produktif dalam kinerjanya juga mengurangi stres.

Bermain *puzzle* dalam bentuk fisik merupakan hal yang telah biasa. Di era *digital* saat ini dibutuhkan sebuah media lain untuk melatih kecerdasan emosional. Salah satu media yang cocok adalah *game*. Menurut Henry (2010: 58) menyebutkan bahwa *game* merupakan salah satu media pembelajaran yang efektif. Dengan *game*, pemain dapat melakukan interaksi dan pengambilan keputusan dengan mempertimbangkan berbagai kondisi. Selama memainkan

*game*, seseorang bisa mengikuti aturan yang ada, bisa juga melakukan improvisasi, belajar dari kesalahan, dan mengambil kesimpulan terbaik dari aksi yang dilakukan.

*Puzzle game* dibagi menjadi beberapa *subgenre* berdasarkan *gameplay*. Salah satunya adalah *spatial puzzle*. *Spatial puzzle* adalah *game* tentang posisi suatu objek dimana pemain harus memindahkan objek ke lokasi yang diinginkan. Healy dalam *website* <http://www.commonsemantics.org> mengatakan bahwa *Spatial puzzle* merupakan *game* dengan *gameplay* yang sederhana. Bermain *spatial puzzle* dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan penalaran serta pengembangan emosional. Jenis *puzzle* ini tidak akan menyenangkan bagi anak-anak yang mudah frustasi. Pendekatan pembelajaran dari jenis *game* ini adalah dosis besar pada kesabaran dan ketekunan.

Namun telah banyak diciptakan *game spatial puzzle* sehingga diperlukan sebuah inovasi. Dari wawancara kepada Ek Kian, S.E. didapat data bahwa puzzle adalah jenis genre lama sehingga membutuhkan sebuah inovasi untuk dapat membuat *game puzzle* yang bagus. Oleh karena itu *spatial puzzle* ini digabungkan dengan *spot the difference puzzle*. Jenis permainan ini mengharuskan pemain untuk mencoba menemukan perbedaan.

Evans dalam *website* <http://ezinearticles.com>, menyatakan bahwa *spot the differences* merupakan jenis permainan asah otak yang menyenangkan yang membutuhkan kesabaran dan keuletan yang dapat membantu mengembangkan keterampilan baru, kemampuan untuk memperluas wawasan dan kekuatan pikiran. Dengan mengombinasikan *spatial puzzle* dan *spot the differences*, *player*

tidak hanya ditantang untuk membebaskan objek utama ke daerah yang dituju tetapi juga ditantang untuk menemukan perbedaan diantara dua objek yang hampir sama. Sehingga meningkatkan tingkat *challenges* dalam *game*. Dalam artikel yang ditulis oleh Ek Kian (2011: 8), *challenges* merupakan elemen pembentuk *game* yang mendorong *player* untuk melatih kemampuan eksplorasi dan memicu *player* untuk lebih berusaha menyelesaikan *level*. Koster dalam *website* <http://www.theoryoffun.com> menyatakan bahwa *game* akan semakin menarik jika terdapat suatu *challenges*.

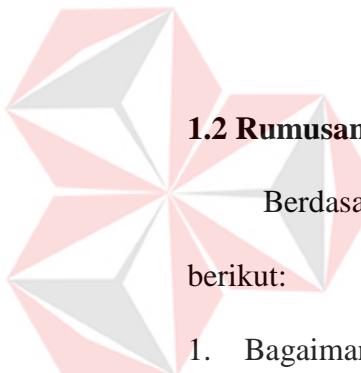
Selain lebih menantang, manfaat dari mengombinasikan dua subgenre tersebut adalah melatih kerja otak lebih maksimal guna meningkatkan kemampuan berpikir, penalaran, pengembangan emosional, membantu mengembangkan keterampilan baru, kemampuan untuk memperluas wawasan, dan kekuatan pikiran.

*Game* tentu membutuhkan sebuah  *storyline*. *game* yang dibangun adalah *game* yang sederhana maka mengembangkan  *storyline* dapat membantu untuk membangun suasana hati dan membawa *player* untuk lebih dekat dan mendalami dari dunia *game* yang dibuat (Morrison, 2003: 13). Dari pernyataan tersebut diketahui bahwa sebuah cerita sangat diperlukan dalam media *game* untuk mendukung alur permainan dalam *game*. Cerita yang diangkat dalam *game* ini adalah cerita rakyat. Cerita rakyat yang sesuai untuk dapat diaplikasikan dalam *game spatial puzzle* ini adalah kasih sayang kakak si tanduk panjang merupakan salah satu cerita rakyat yang berasal dari sumatera utara. Cerita rakyat ini memiliki nilai moral bahwa keluarga harus disayangi dengan setulus hati

walaupun terdapat kekurangan yang dimiliki. Dengan cerita rakyat ini maka dapat diambil pembelajaran bahwa keluarga adalah segalanya dan merupakan anugerah Tuhan yang harus disayangi, dirawat, dan dipelihara.

Oleh karena itu dibuatlah *game* bergenre *puzzle* tentang si tanduk panjang guna melatih kecerdasan emosional dengan mengombinasikan *spatial puzzle* dan *spot the difference*.

Harapan yang ingin dicapai dalam Tugas Akhir ini adalah mengedukasi melalui unsur *puzzle* yang ada dalam *game* ini sehingga dapat meningkatkan kecerdasan emosional atau *EQ* seseorang.



### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat *game puzzle* guna meningkatkan kecerdasan emosional?
2. Bagaimana membuat *game spot the difference*?
3. Bagaimana membuat *game spatial puzzle*?
4. Bagaimana mengaplikasikan cerita rakyat Si Tanduk Panjang pada *game*?

### 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat disimpulkan batasan masalah sebagai berikut:

1. Terdapat dua jenis *puzzle* berdasarkan *gameplay* yang disatukan yaitu *spatial puzzle* dan *spot the difference*.

2. Membuat *game* berbasis *android*.
3. *Game* ditujukan untuk masyarakat dengan kecerdasan emosional yang rendah dari segala usia
4. *Game* bercerita tentang cerita rakyat si tanduk panjang..

#### **1.4 Tujuan**

Dalam Tugas Akhir ini tujuan yang ingin dicapai adalah membuat sebuah *game puzzle* tentang si tanduk panjang sebagai upaya untuk melatih kecerdasan emosional dan mengenalkan cerita rakyat si tanduk panjang.

#### **1.5 Manfaat**

Manfaat yang diharapkan dalam pembuatan *game puzzle* tentang cerita rakyat si Tanduk Panjang dalam Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Praktis
  - a. *Game* ini diharapkan dapat digunakan untuk membantu pembelajaran.
  - b. *Game* ini dapat digunakan sebagai alat untuk relaksasi
2. Manfaat Teoritis
  - a. Melatih kesabaran dengan cara menyenangkan.
  - b. Menjadikan agar tidak mudah untuk putus asa.
  - c. Melatih kepekaan penglihatan.
  - d. Melatih untuk mengambil langkah terbaik dalam permasalahan.
  - e. Memberi pengetahuan tentang cerita rakyat si Tanduk Panjang.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

Dalam bab ini menjelaskan tentang konsep dan teori yang menunjang karya Tugas Akhir ini. Berikut merupakan landasan teori yang dapat diuraikan.

#### **2.1 Game**

Dalam buku yang ditulis oleh Crawford (2003: 9), menyatakan beberapa definisi *game* menurut beberapa ahli diantaranya:

1. *Game* adalah suatu bentuk seni dimana peserta yang disebut pemain membuat keputusan untuk mengelola sumber daya yang dimilikinya melalui benda di dalam *game* demi mengejar tujuan (Greg Costikyan).
2. *Game* adalah suatu kegiatan dengan beberapa peraturan yang terlibat untuk sebuah hasil (Eric Zimmerman).

Dari beberapa definisi yang dikemukakan oleh para ahli dapat disimpulkan bahwa *game* adalah sebuah aktivitas pemain yang berinteraksi dengan *elemen* yang ada dalam *game* dengan beberapa aturan permainan untuk mencapai tujuan.

##### **2.1.1 Fungsi Game**

*Game* merupakan salah satu media yang bisa dikatakan berusia relatif muda. Karena cepatnya perkembangan industri *games*, saat ini *games* tidak hanya sebagai media hiburan saja tetapi meluas ke berbagai arah.

Fahmi dalam *website* <http://www.segitiga.net>, berpendapat bahwa ada beberapa fungsi alternatif *video games*, diantaranya sebagai berikut:

1. *Video game* sebagai media *narratif*

*Video game* dapat digunakan sebagai media untuk bercerita. Banyak *video game* yang lebih menitikberatkan kontennya pada segi cerita.

2. *Video game* sebagai alat untuk relaksasi

*Video game* digunakan sebagai relaksasi yang membawa *player* ikut terbawa suasana *game* tersebut karena didukung oleh grafik dan *sound* yang apik.

3. *Video games* sebagai media propaganda

*Video games* digunakan untuk menanamkan suatu pemahaman atau menginformasikan suatu informasi.

### 2.1.2 Genre Game

*Game* memiliki banyak *genre* dan ada juga yang memiliki *multigenre*.

National Research Council (2010: 99), menyatakan ada beberapa *genre*-*genre games* yaitu:

- |                                    |                                   |
|------------------------------------|-----------------------------------|
| 1. <i>Dekstop simulation games</i> | 6. <i>First person shooters</i>   |
| 2. <i>War games</i>                | 7. <i>Strategy</i>                |
| 3. <i>Puzzles</i>                  | 8. <i>God games</i>               |
| 4. <i>Role playing games</i>       | 9. <i>Alternate reality games</i> |
| 5. <i>Action</i>                   | 10. <i>Serious games</i>          |

## 2.2 Puzzle games

*Puzzle* merupakan salah satu *genre games* yang memiliki banyak tipe dari sisi *gameplay*. National Research Council (2010: 102), mendefinisikan *puzzle game* biasanya berputar di sekitar memecahkan teka teki. Tipe dari *puzzle game* juga bervariasi seperti tes logika, strategi, mengenali corak, pemecahan urutan, dan penyelesaian kata.

Puzzle game memiliki banyak sekali jenis, yaitu logic puzzle, math puzzle, physics puzzle, visual puzzle, spatial puzzle, word puzzle (Rogers, 2012). Dari jenis puzzle tersebut memiliki subgenre salah satunya adalah spatial puzzle dan spot the difference.

### 2.2.1 Spatial puzzle

*Spatial puzzle* adalah *puzzle* tentang posisi suatu *objek* dimana pemain harus memanipulasi *objek* untuk dipindahkan ke lokasi yang diinginkan atau mengisi *space* cahaya atau warna. Pengertian tentang *spatial puzzle* tersebut dikemukakan oleh (Rogers, 2012).

### 2.2.2 Spot the Difference Puzzle

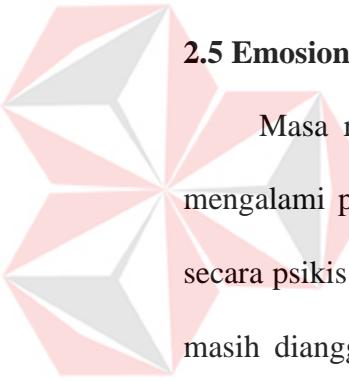
*Spot the difference* adalah jenis permainan yang mengharuskan pemain untuk mencoba menemukan perbedaan antara dua gambar (Snowden, Thompson, & Troscianko, 2012).

### 2.3 Langkah-Langkah Membuat Game

Berikut merupakan langkah-langkah membuat *game* yang dikemukakan oleh Sibero (2010: 16-25) yaitu:

1. Membuat *sprite*
2. Membuat *objek*
3. Membuat *event* pada *objek* yang diperlukan
4. Memberi *action* di dalam *event*
5. Membuat *room* atau *level game*

### 2.5 Emosional atau EQ



Masa remaja adalah masa mencari jati diri yang artinya dimana remaja mengalami pergolakan emosi yang diiringi pertumbuhan fisik dan pertumbuhan secara psikis. Menurut Tridhonanto (2010: 1-2), usia remaja biasanya enggan bila masih dianggap seorang anak karena mereka menganggap secara fisik mereka lebih matang daripada anak-anak. Dari sisi psikis mereka mulai mampu menentukan sendiri segala sesuatu yang mereka butuhkan sehingga peran orangtua hanya sebatas dukungan dan pengertian.

Terjadinya perubahan emosi pada remaja dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti lingkungan. Remaja sangat identik dengan tempat sosial untuk berinteraksi yang dituntut untuk menyesuaikan diri.

Al Tridhonanto menguraikan bahwa jika remaja merasa di sekolah tidak mampu untuk menampung gejolak energi, maka ia akan meluapkan kelebihan

energinya terhadap hal-hal yang *negatif*. Luapan emosi yang tidak terarah memerlukan kecerdasan emosi yang cukup untuk mengontrol gejolak emosi.

#### **2.4.1 Pengertian Kecerdasan Emosional**

Berdasarkan buku yang ditulis Tridhonanto (2010: 7-9), menyatakan bahwa ada beberapa pengertian kecerdasan emosional menurut beberapa ahli yaitu:

1. Kemampuan lebih seseorang dalam memotivasi diri, ketahanan dalam menghadapi kegagalan, mengendalikan emosi, menunda kepuasaan, serta mengatur jiwa (Daniel Goleman).
2. Kecerdasan emosional adalah kemampuan merasakan, memahami, dan secara selektif menerapkan daya dan kepekaan emosi sebagai sumber energi dan pengaruh yang manusiawi (Cooper dan Sawaf).
3. Kecerdasan emosional merupakan komponen yang membuat seseorang menjadi pintar dalam menggunakan emosi. Emosi manusia berada di wilayah dari perasaan lubuk hati, naluri yang tersembunyi, dan sensasi emosi yang jika diakui dan dihormati, kecerdasan emosional menyediakan pemahaman yang lebih mendalam dan lebih utuh tentang diri sendiri dan orang lain (Howes dan Herald).

#### **2.4.2 Fungsi Kecerdasan Emosional**

Kecerdasan emosional sangat diperlukan dalam kehidupan agar terjadi keseimbangan hidup. Dalam buku karya Prijosaksono & Sembel (2002: 104),

mengatakan beberapa keterampilan yang berkaitan dengan kecerdasan emosi anatara lain misalnya:

1. Kemampuan untuk memahami orang lain
2. Kepemimpinan
3. Kemampuan membina hubungan dengan orang lain
4. Kemampuan komunikasi
5. Kerjasama tim
6. Membentuk citra diri *positif*
7. Memotivasi dan memberi inspirasi

## 2.5 Meningkatkan Kecerdasan Emosional

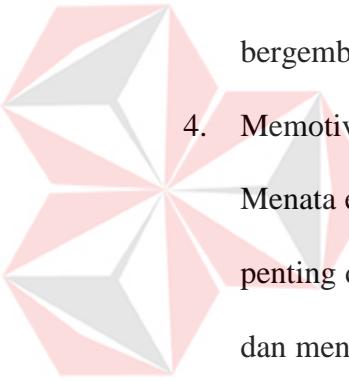
Haryanto dalam website <http://belajarpsikologi.com>, mengatakan bahwa ada beberapa hal yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kecerdasan emosional yaitu:

1. Mengenali emosi diri

Ketrampilan ini meliputi kemampuan untuk mengidentifikasi apa yang sesungguhnya dirasakan. Setiap kali suatu emosi tertentu muncul dalam pikiran, maka harus dapat menangkap pesan apa yang ingin disampaikan.

2. Melepaskan emosi negatif

Ketrampilan ini berkaitan dengan kemampuan untuk memahami dampak dari emosi negatif terhadap diri. Sebagai contoh keinginan untuk memperbaiki situasi ataupun memenuhi target pekerjaan yang membuat mudah marah ataupun frustasi seringkali justru merusak hubungan dengan bawahan



maupun atasan serta dapat menyebabkan stres. Jadi, selama dikendalikan oleh emosi negatif, kita tidak bisa mencapai potensi terbaik dari diri sendiri. Solusinya, lepaskan emosi negatif melalui teknik pendayagunaan pikiran bawah sadar.

### 3. Mengelola emosi diri sendiri

Ada beberapa langkah dalam mengelola emosi diri sendiri, pertama adalah menghargai emosi dan menyadari dukungannya kepada diri sendiri. Kedua berusaha mengetahui pesan yang disampaikan emosi, dan meyakini bahwa kita pernah berhasil menangani emosi ini sebelumnya. Ketiga adalah dengan bergembira kita mengambil tindakan untuk menanganinya.

### 4. Memotivasi diri sendiri

Menata emosi sebagai alat untuk mencapai tujuan merupakan hal yang sangat penting dalam kaitan untuk memberi perhatian, untuk memotivasi diri sendiri dan menguasai diri sendiri, dan untuk berkreasi. Ketrampilan memotivasi diri memungkinkan terwujudnya kinerja yang tinggi dalam segala bidang.

## 2.6 Cerita Rakyat Kasih Sayang Kakak Si Tanduk Panjang

Dahulu kala, ada sebuah keluarga yang hanya mempunyai seorang anak perempuan. Suami istri itu ingin mempunyai anak laki-laki untuk meneruskan keturunan mereka.

Suatu ketika, sang istri mengandung lalu lahirlah bayi laki-laki. Namun, anehnya bayi laki-laki ini mempunyai tanduk yang panjang di kepalanya. Ayah dan ibunya sangat kecewa dan tidak bisa menerima kenyataan itu.

Sang Ayah memasukkan bayi laki-laki itu ke dalam peti. Di dalamnya, diletakkan juga segenggam beras dan sebutir telur. Lalu, peti tersebut dihanyutkan ke sungai.

Anak perempuan keluarga itu melihat apa yang dilakukan sang Ayah. Ia sangat sedih. Diam-diam, ia mengikuti aliran sungai yang membawa adiknya itu. Saat mendengar suara tangis adiknya, ia membujuk adiknya itu.

*“Adikku, si tanduk panjang. Jangan menangis sayang. Kalau kau lapar, makanlah sebutir beras agar kau merasa kenyang,”* katanya dari pinggir sungai sambil terus mengikuti adiknya hanyut. Tangis adiknya berhenti, begitu seterusnya. Jika adiknya mulai menangis, ia akan membujuknya untuk memakan sebutir beras. Suatu ketika, terdengar suara anak ayam menciap-ciap dari dalam peti. Telur yang diletakkan sang Ayah ternyata telah menetas.

Tak terasa peti kayu sang adik telah hanyut berbulan-bulan. Suatu hari, karena terbawa arus, peti tersebut terdampar ke pinggir sungai. Sang kakak sangat gembira. Ia meraih peti itu. Seorang anak laki-laki melompat keluar dari dalam peti beserta seekor ayam jantan. Anak laki-laki itu si tanduk panjang, gagah, dan tampan. Tanduk di kepalanya telah hilang. Kakak beradik itu berpelukan. Mereka bersyukur bisa dipertemukan kembali. Mereka melanjutkan perjalanan ke desa terdekat. Namun, ternyata untuk masuk ke desa itu mereka harus mengadu ayam. Kalau menang, mereka akan mendapatkan harta kekayaan. Kalau kalah, mereka harus mau menjadi pelayan. Kakak adik itu terpaksa mengadu ayam mereka dengan ayam salah seorang warga. Ternyata, ayam jago si tanduk panjang

memenangi pertandingan. Mereka pun mendapatkan kekayaan dan dijamu makan oleh warga desa.

Mereka pamit untuk pergi ke desa selanjutnya. Ternyata, setiap desa yang mereka lewati mempunyai persyaratan yang sama. Mereka harus mengadu ayam sebelum masuk desa. Ayam si tanduk panjang selalu memenangi pertarungan itu. Harta kedua kakak adik itu pun semakin banyak.

Suatu hari mereka tiba di sebuah desa yang ternyata adalah desa kelahiran mereka. Orangtua kedua anak itu mengetahui kedatangan mereka. Kedua orang yang renta itu segera menemui si Tanduk Panjang dan kakak perempuannya.

Kedua orangtua itu sangat sedih. Mereka menyesal telah membuang anak laki-laki mereka karena itu juga mereka kehilangan anak perempuan.

*”Ayah, Ibu..inilah si Tanduk Panjang. Adik laki-lakiku yang kalian buang sewaktu bayi,”* kata si anak perempuan. Kedua orangtua anak itu memeluk si Tanduk Panjang dengan berurai air mata. Mereka meminta maaf. Akhirnya, keluarga itu kembali hidup bersama dengan bahagia (Reza: 2010: 19).