

KARAPAN SAPI J2ME MULTI PLAYER GAME VIA BLUETOOTH

Fadilah Fahrul Hardiansyah, Kholid Fathoni, S.Kom, Yuliana Setyowati, S.Kom

Abstract—Dalam upaya pelestarian budaya kita harus mengenalkan dan mengajarkan kebudayaan itu kepada generasi penerus melalui hal-hal yang erat kaitannya dengan anak-anak, contohnya adalah game. Dalam proyek, ini akan di buat sebuah game yang mengandung unsur budaya yaitu budaya karapan sapi. Kebudayaan karapan sapi ini merupakan pertandingan balap sapi yang berasal dari Madura. Kebudayaan ini akan di masukkan dalam sebuah game dalam bentuk permainan balap seperti balap kuda tapi karakter akan menunggangi sepasang sapi. Karakter harus beradu cepat dengan pemain lain untuk mencapai finish yang panjang lintasannya sekitar 100 meter. Game ini dapat di mainkan antara dua pemain, player lawan computer ataupun player lawan player lain. Game yang dibuat dengan teknologi Java Micro Edition ini merupakan sebuah permainan multiplayer yang menggunakan teknologi Bluetooth. Game ini hanya dapat di mainkan antara dua pemain saja dan menggunakan dua device yang berbeda dengan memanfaatkan bluetooth. Pengetahuan-pengetahuan budaya yang ada tidak terlalu detail dan hanya di gambarkan secara umum saja. Grafis game, seperti gambar-gambar pohon, rumah, pakaian karakter menunjukkan budaya Indonesia.

Index Terms—Java Micro Edition, J2ME, Bluetooth, Karapan Sapi.

I. INTRODUCTION

TEKNOLOGI adalah salah satu bagian yang berperan dalam kemajuan peradaban manusia. Namun salah satu dampak negatif dari kemajuan teknologi adalah tersisihkannya kebudayaan yang ada. Sehingga bukan tidak mungkin suatu saat nanti kebudayaan yang ada akan punah. Masalah yang dihadapi adalah susahnya menurunkan kebudayaan itu dari generasi ke generasi. Untuk itu kita harus mengenalkan dan mengajarkannya kepada generasi muda sedini mungkin dengan memanfaatkan segala media yang ada. Termasuk media teknologi seperti game digital dan lain sebagainya. Saat ini Game - game digital banyak di main orang dari segala kalangan dan usia. Sehingga tidak menutup kemungkinan media ini dapat di jadikan sebagai media pembelajaran. Berdasar Peraturan Nomor 22 dan 23 Tahun 2006 yang dikeluarkan Menteri Pendidikan Nasional Bambang Soedibyo, guru sekolah harus menentukan kurikulum sendiri. Kurikulum yang menyesuaikan ciri khas, keunggulan, dan keunikan masing-masing siswa. Tentunya game yang memiliki banyak ragam dan variasi dapat di terapkan untuk memenuhi tuntutan itu. Sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Game yang di kembangkan dalam proyek ini adalah game edukasi, khususnya edukasi tentang budaya. Seperti halnya game Zen Puzzle Garden milik Laxaloffle Game, SamuraiGame, ataupun mini game Ant Kendo dalam

funflashgame yang mengusung tema budaya, game dalam proyek ini juga akan mengusung tema budaya yaitu kebudayaan karapan sapi. Karapan sapi merupakan istilah untuk menyebut perlombaan pacuan sapi yang berasal dari Pulau Madura, Jawa Timur. Pada perlombaan ini, sepasang sapi yang menarik semacam kereta dari kayu (tempat joki berdiri dan mengendalikan pasangan sapi tersebut) dipacu dalam lomba adu cepat melawan pasangan-pasangan sapi lain. Game ini juga berisi tentang pengetahuan seputar karapan sapi yang di susun dengan konsep game petualangan. Dengan metode seperti ini, materi seputar pengetahuan budaya dapat di sampaikan kepada pengguna melalui pendekatan yang menarik.

II. METHODOLOGY

Game ini adalah game petualangan dimana user akan menjalankan sebuah avatar atau karakter. Identitas karakter dapat di tentukan user. Game ini di mulai saat karakter mendapatkan sepasang sapi. Dan goal dari game ini adalah avatar yang di jalankan menjadi juara di setiap pertandingan. Ada banyak pertandingan yang harus di hadapi oleh karakter saat bertualang dalam arena game. Setelah mendapatkan sapi, pemain dapat segera berpetualang mengelilingi arena permainan. Dalam game ini arena permainan mewakili pulau madura. Dimana terdapat empat kota yaitu Bangkalan, Sampang, Pamekasan, Sumenep. Di setiap kota akan ada perlombaan-perlombaan karapan sapi. Dimana tujuan akhirnya adalah perlombaan karapan sapi tingkat karesidenan (kerap karesidenen) yang pelaksanaannya berada di kota Pamekasan. Untuk mengikuti kerap karesidenen ada syarat-syarat yang harus di penuhi. Sapi akan memiliki status yang merupakan index tingkatan sapi. Status yang dimiliki sapi adalah status stamina, dan harga sapi. Sedangkan karakter pemain akan memiliki status keahlian atau kemahiran. Untuk menaikkan status adalah dengan cara berlatih dan bertanding. Untuk status sapi akan meningkat disaat kemenangan dalam perlombaan atau dengan jamu-jamu racikan yang dapat di beli. Dalam petualangan pemain akan bertemu dengan banyak orang. Diantaranya adalah orang-orang yang memberi informasi, orang-orang tongko (joki), orang yang menyelenggarakan perlombaan, dan pedagang. untuk mencari infomasi tentang cara bermain, cara merawat hewan, level up, dll, dapat dilakukan dengan berbicara dengan informan. Untuk melakukan jual beli sapi ataupun jamu-jamu racikan untuk sapi bias di lakukan dengan pedagang. Untuk melakukan latihan tanding dapat di lakukan dengan menemua joki lain atau dengan user lain (via bluetooth). Di sini game dapat di mainkan antara dua pemain, player lawan computer ataupun player lawan player lain. Game yang dibuat dengan

teknologi Java Micro Edition ini merupakan sebuah permainan multiplayer yang menggunakan teknologi Bluetooth. Seperti game petualangan lainnya, game ini memiliki algoritma dan flowchart yang cukup panjang dan rumit. Sedangkan untuk koneksi Bluetooth juga memiliki algoritma tersendiri. Algoritma yang lazim di gunakan dalam aplikasi-aplikasi yang menggunakan Bluetooth. Berikut adalah flowchart untuk algoritma koneksi bluetooth.

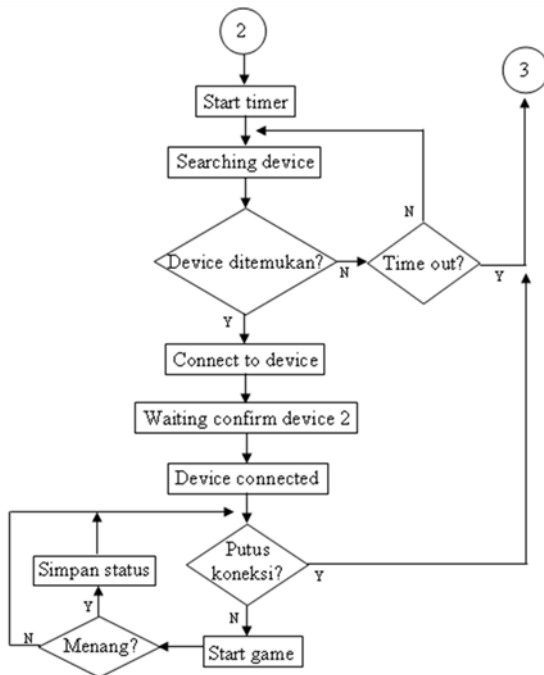


Figure 1.