

GAME 2D WARAK NGENDHOG SEBAGAI SIMBOL PERPADUAN ETNIS JAWA, CINA, ARAB KOTA SEMARANG

Susi Siswati, Muslih, M.Kom

*Program Studi Teknik Informatika – D3
Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro
Jl.Nakula I No.5-11 Semarang 50131
Tlp : (024) 3517261. Fax : (024) 3520165*

Abstract

Indonesia is one of countries that have a diversity of cultures. Every region in Indonesia has different ethnics, cultures, language from one another and Bhineka Tunggal Ika, an unifying slogan. Warak Ngendhog as one of the local cultures in Semarang is a symbol that reflects acculturation Semarang multi-ethnic society: Javanese, Chinese, Arabic. Warak Ngendhog also became the personification of either Semarang society or Semarang City. There are many ways to introduce Indonesian culture, including through a media or digital game called game. One type of games that is educational game can be taken the form of 2D or 3D. Educational game is a game that inserts elements of science. It reserves not only for children and students, but also a general nature that can be used by all parties. 2D educational is game created using Adobe Flash CS3 software, CorelDraw X4, and Adobe Audition 2.0, titled "Looking Warak Ngendhog", personal computer-based applications that elevate the material on Warak Ngendhog as a symbol of ethnic mix Javanese, Chinese, and Arabic in Semarang.

Keywords: Culture, Warak Ngendhog, Games, Education

1. PENDAHULUAN

Indonesia adalah salah satu negara yang memiliki keragaman budaya. Setiap daerah di Indonesia mempunyai suku, budaya, dan bahasa yang berbeda satu dengan yang lain dan semboyan Bhineka Tunggal Ika menjadi pemersatu bangsa. Kebudayaan adalah keseluruhan

gagasan, perilaku, dan hasil karya manusia dan/ atau kelompok manusia baik bersifat fisik maupun non fisik yang diperoleh melalui proses belajar dan adaptasi terhadap lingkungannya.

Ki Hajar Dewantara menyatakan bahwa kebudayaan nasional Indonesia adalah puncak-puncak kebudayaan daerah. Kebudayaan

daerah atau lokal diartikan sebagai kebudayaan yang khas yang terdapat pada wilayah tersebut. Warak Ngendhog merupakan salah satu budaya Indonesia yang mencerminkan akulturasi budaya masyarakat Semarang yang multi etnis: Jawa, Cina, Arab. Warak Ngendhog juga menjadi personifikasi masyarakat Semarang dan menjadi ikon khas kebudayaan Kota Semarang.

Salah satu bentuk multimedia yang berkembang begitu pesat adalah *game*. *Game* dalam komputer dapat berbentuk 2D maupun 3D. *Game* berbentuk 2D lebih banyak diminati masyarakat khususnya anak-anak karena lebih mudah dimainkan (*user friendly*) dan tidak membutuhkan spesifikasi khusus pada komputer. Saat ini, *game* edukasi banyak dikembangkan karena memiliki banyak manfaat dengan ditanamkannya nilai-nilai edukasi yang biasanya terkait pada mata pelajaran di sekolah.

2. METODE PENGUMPULAN DATA

a. Data Primer

Penulis mengamati langsung tradisi Dugderan di Semarang yang diadakan pada tanggal 8 Juli 2013 untuk mengamati bentuk fisik Warak Ngendhog. Selain itu, penulis juga melihat beberapa contoh program permainan komputer yang sudah ada, seperti: Warak Ngendhog Adventure 3D, D’Kala, serta video “*The History of Warak Ngendhog*” untuk dijadikan sebagai bahan referensi.

b. Data Sekunder

Data ini diperoleh dari buku-buku kepustakaan, skripsi, dan informasi dari internet mengenai Warak Ngendhog dan *game* edukasi yang dijadikan sebagai landasan teori serta pelengkap data primer.

c. Pemilihan Responden/ Tagret

Responden atau target audien dari *game* edukasi ini ditujukan untuk semua kalangan masyarakat pada umumnya dan anak usia 7-12 tahun pada khususnya.

d. Pemilihan Lokasi

Pemilihan lokasi untuk menerapkan *game* edukasi ini adalah anak usia 7-12 tahun yang tinggal di Semarang.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam proses pembuatan suatu *game* edukasi harus sesuai dengan prosedur yang ada, diantaranya adalah sebagai berikut:

a. Ide Pokok

Menentukan ide pokok yang berupa konsep *game* edukasi yang akan dibuat sesuai dengan *storyline* dan alur yang sesuai dengan tema yang telah ditentukan. Berikut adalah konsep untuk *game* edukasi ini:

Judul : *Game* edukasi Mencari Warak Ngendhog

Genre : Game Edukasi

Audiens : Masyarakat, khususnya anak usia 7-12 tahun

Image : menggunakan format AI dan JPG

Audio : menggunakan *backsound* Instrumen Gambang Semarang dan hasil *recording*.

Animasi : menggunakan teknik frame by frame dan motion tween.

Interaksi : menggunakan mouse.

Ukuran : 800 x 600 pixel.

b. Storyboard

- Tahap 1 – pembukaan, menampilkan logo dan *loading*.
- Tahap 2 – Intro, menampilkan intro/ dari *game*. Terdapat tombol lewati jika ditekan maka pemain dapat langsung menuju ke menu utama.
- Tahap 3 – menu utama, menampilkan lima tombol yaitu Profil, Tahu Nggak?, Cara Main, Main, Opsi.
- Tahap 4 – menu Profil, menampilkan profil dari pembuat *game*.
- Tahap 5 – menu Tahu Nggak?, menampilkan informasi tentang Warak Ngendhog.
- Tahap 6 – menu Cara Main, menampilkan petunjuk penyelesaian misi dalam *game*.
- Tahap 7 – menu Main, menampilkan permainan dalam *game* yang harus diselesaikan. Sebelum memulai permainan, pemain harus menginputkan nama dan memilih karakter.
- Tahap 8 – menu Opsi, menampilkan pilihan pengaturan *sound*, layar, dan ganti karakter.

c. Karakter

Terdapat tujuh karakter yang ada dalam *game* edukasi ini, antara lain karakter pemain, karakter Jawa, Cina, Arab, dan karakter anak nakal. Karakter tersebut adalah sebagai berikut:



Karakter Arab



Karakter Pemain Perempuan



Karakter si Kribo



Karakter Pemain Laki-laki



Karakter si Gundul



Karakter Jawa



Karakter Cina

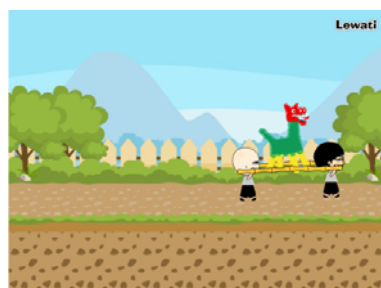
4. PRINT OUT / HASIL KARYA

Game edukasi ini dimulai dari munculnya logo, tampilan intro. Pada tampilan intro terdapat tombol lewati yang jika dipilih akan langsung menuju pada menu utama. Dalam menu utama terdapat lima menu yang bisa dipilih, yaitu menu Profil, Tahu Nggak?, Cara Main, Main, Opsi, dan Keluar.

a. Tampilan Loading



b. Intro



c. Menu Utama



d. Game Kampung Jawa



e. Game Kampung Cina



f. Game Kampung Arab



5. KESIMPULAN

Dari hasil penyusunan Proyek Akhir yang berupa *game* edukasi “Game 2D Warak Ngendhog sebagai Simbol Perpaduan Etnis Jawa, Cina, Arab Kota Semarang”, penulis mendapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Dengan adanya pembuatan *game* edukasi ini, masyarakat dan anak-anak baik di dalam maupun dari luar Semarang dapat mengenal Warak Ngendhog yang merupakan perpaduan unsur dari etnis yang ada di Semarang yaitu Jawa, Cina, dan Arab.
2. Selain mengenalkan Warak Ngendhog yang merupakan perpaduan unsur dari ketiga etnis tersebut, dalam *game* ini juga mengenalkan aksara Jawa, angka Mandarin, dan angka Arab sebagai objek permainan dan unsur edukasinya.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Binanto, Iwan (2010). *Multimedia Digital – Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: ANDI.
- Henry, Samuel (2010). *Cerdas dengan Game*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Ismail, Andang (2006). *Education Games*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Koentjaraningrat (1996). *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Kusrianto, Adi (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: ANDI.
- Mulyadi, Dedi (2012). *Belajar Otodidak CorelDraw*. Bandung: INFORMATIKA.
- Munir (2012). *MULTIMEDIA Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sihombing, Danton (2001). *Tipografi Dalam Desain Grafis*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Suyanto, M (2005). *MULTIMEDIA Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: ANDI.

- Syarif, Arry Maulana dan Pulung Nurtantio (2013). *Kreasikan Animasimu dengan Adobe Flash Dalam Membuat Sistem Multimedia*. Yogyakarta: ANDI.
- Tim Wahana Komputer (2007). *Tutorial 5 Hari: Mengolah Sound dengan Adobe Audition 2.0*. Yogyakarta: ANDI.
- Vaughan, Tay (2006). *Multimedia : Making It work Edisi 6*. Yogyakarta: ANDI.
- Astrid, Ananda (2012). *Perancangan Publikasi Buku "Pecinan Semarang: Sepenggal Kisah, Sebuah Perjalanan" untuk Mendukung Pariwisata Semarang Bagi Masyarakat Kelas Menengah Keatas*. Skripsi. Jurusan Desain Komunikasi Visual Universitas Bina Nusantara.
- Budiman, Fikri (2009). *Penelusuran dan Penelitian Budaya Warak Ngendhog dalam Menentukan Wujud Warak Ngendhog*. Semarang: Universitas Dian Nuswantoro.
- Moeis, Syarif (2009). *Pembentukan Kebudayaan Nasional Indonesia*, Makalah Disajikan dalam diskusi Jurusan Pendidikan Sejarah FPIPS UPI Bandung. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Anonim (2013). *Kota Semarang*, [online], (<http://id.wikipedia.org/>), diakses tanggal 9 April 2013).
- Anonim (2013). *Instrumental Gambang Semarang*, [online], (<http://www.index-of-mp3s.com/>), diakses tanggal 4 Mei 2013). (Download tanggal: 4 Mei 2013).
- Anonim (2013). *Pengertian Teknologi Game*, [online], (<http://joeyamel.blogspot.com/2010/04/pengertian-teknologi-game.html>) diakses 5 Mei 2013).
- Mijarto, Pradaningrum (2010). *Plesiran ke Little Nederland, Semarang*, [online], (<http://kompas.com/>), diakses tanggal 24 April 2013).
- Aripin dan Lukluk Luhuring (2009). *The History of Warak Ngendhog*. [Film]. Semarang: Computer Science Faculty Dian Nuswantoro University.