

GAME ACTION RAMAYANA SEBAGAI MEDIA PELESTARIAN SENI BUDAYA WAYANG PADA ANAK USIA 7-12 TAHUN DI KOTA SEMARANG

Husain Ali,S.Ds, Daniar Wikan Setyanto,M.Sn, Dzuha Hening Yanuarsari,M.Ds
Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro
Jl. Nakula 5 - 11, Semarang, 50131, 024-3517261
E-mail : join.curves@yahoo.com, daniarwikan@gmail.com, dzuhahening@yahoo.com

Abstrak

Indonesia dikenal oleh dunia sebagai bangsa yang kaya akan keberagaman seni budayanya. Salah satu seni dari Indonesia yang masih bertahan hingga saat ini adalah seni wayang. Wayang tumbuh dan berkembang melintasi generasi sejarah Indonesia. Namun fakta yang terdapat dilapangan, Minat generasi muda khususnya anak-anak untuk melestarikan seni wayang makin menurun. Pemerintah sebagai lembaga yang bertanggung jawab akan kelestarian wayang telah melakukan berbagai upaya. Pembangunan museum, gedung pertunjukan dan pengucuran dana sudah dilakukan demi pelestarian seni budaya ini. Namun hasil yang diperoleh sama saja. Oleh karena itu, media baru sangat dibutuhkan untuk pemecahan permasalahan tersebut. Anak-anak merupakan generasi muda yang paling potensial dalam upaya pelestarian wayang. Melalui metode penelitian yang digunakan yaitu metode campuran atau Mixed Methods Research. Data-data diperoleh dengan cara melakukan wawancara terhadap Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Semarang dan melalui penyebaran kuisioner pada target audience anak-anak usia 7-12 tahun di Kota Semarang. Game yang interaktif dan edukatif adalah media yang dipilih untuk penyebaran wayang melalui anak-anak. Game akan didistribusikan ke target audience melalui program Dinas Kebudayaan dan Pariwisata serta melalui Google Play yang dapat dijangkau dengan mudah oleh seluruh target audience.

Kata Kunci: *Wayang, Ramayana, Action Game, Android*

1. PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara yang kaya akan seni kebudayaan yang bervariasi. Di antara sekian banyak seni budaya itu seni wayang ada, tumbuh dan berkembang sejak lama hingga kini, melintasi perjalanan panjang sejarah Indonesia. Wayang pernah mengalami masa kejayaan dimasa lampau, bahkan pada masa penyebaran agama Islam di pulau Jawa, para wali menggunakan cerita dan pertunjukan wayang yang telah disisipi oleh ajaran-ajaran dan kaidah-kaidah Islam sebagai media penyebaran agama Islam, hal ini dapat terwujud karena cerita-cerita wayang memiliki cerita yang menggambarkan tentang kehidupan manusia yang mengajarkan pada kita untuk menjalani hidup pada jalan yang benar, dimana dalam

hal ini agama Islam juga mengajarkan hal yang sama sehingga mudah bagi para wali untuk memasukkan ajaran Islam ke dalam cerita wayang[1]. Namun SENAWANGI sebagai organisasi yang bergerak dan peduli seni budaya wayang di Indonesia menyayangkan bahwa minat atau ketertarikan masyarakat khususnya anak terhadap pertunjukan wayang makin menurun[2]. Beberapa faktor yang mempengaruhi yaitu pertunjukan wayang yang sering dihubungkan dengan seni untuk generasi tua, hiburan yang kurang menarik, kurang atraktif dan interaktif, cerita yang membosankan, serta tempat. Selain itu minat anak-anak terhadap seni budaya wayang semakin menurun serta persaingan anatara seni local maupun global juga semakin ketat[3]. Pemerintah telah melakukan berbagai upaya dalam melakukan pelestarian cerita dan tokoh pewayangan antara lain memberi fasilitas berupa museum, gedung pertunjukan dan dana sebagai fasilitas untuk melestarikan wayang, namun hasilnya masih sama saja. Dengan media game, diharapkan pesan sosialisasi kepada anak-anak mampu tersampaikan dengan proses yang menyenangkan dan efektif menyampaikan pesan.

2. URAIAN PENELITIAN

2.1 Tujuan

Mencegah *game action* Ramayana yang menarik dan edukatif sebagai media pelestarian seni budaya wayang pada anak usia 7-12 tahun di Kota Semarang.

2.2 Masalah

Bagaimana merancang *game action* Ramayana yang menarik dan edukatif sebagai media pengenalan wayang pada anak usia 7-12 tahun di Kota Semarang?

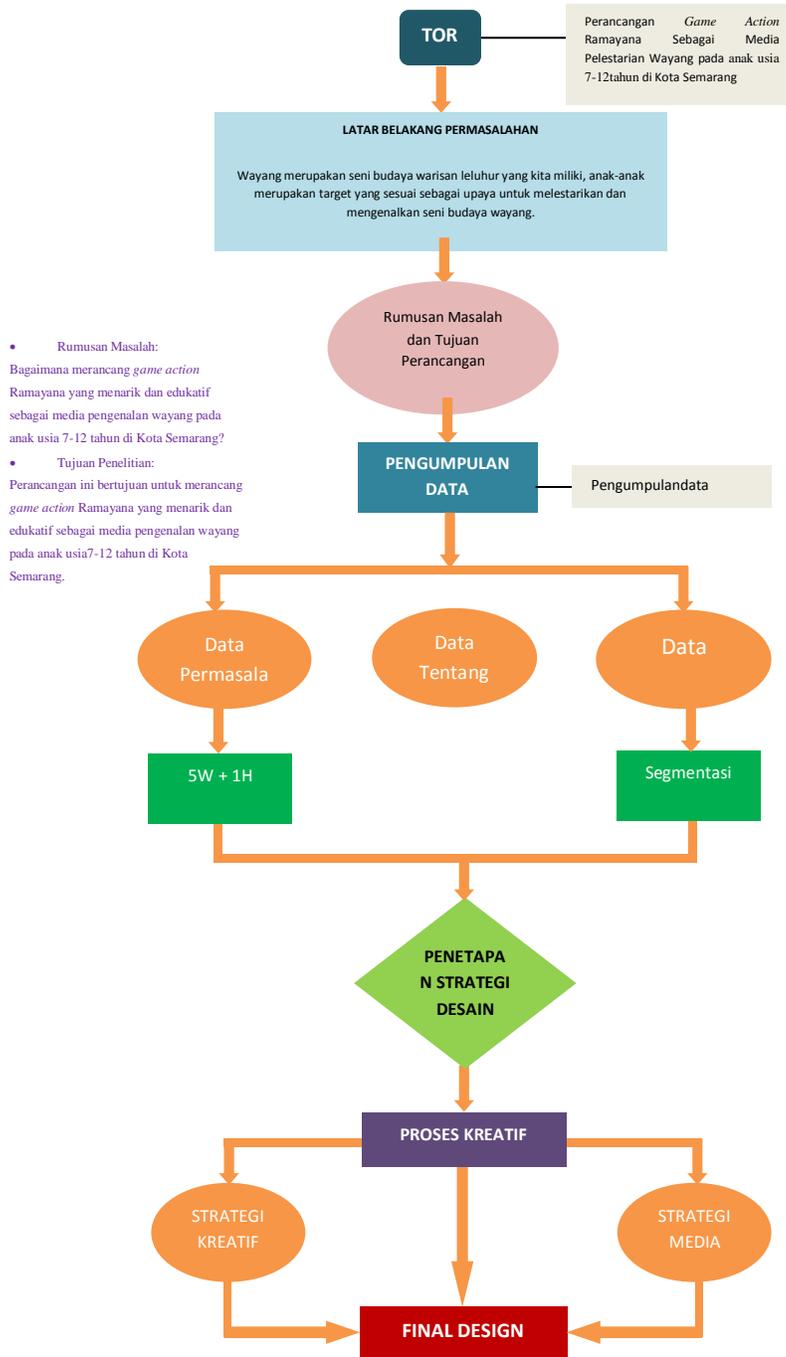
Target Audience game ini mencakup usia 7 - 12 tahun di Kota Semarang berlatar belakang pendidikan sekolah dasar, dan mencakup anak-anak yang menyukai hiburan game ringan. Menurut Delu Pingge [4], anak usia 7-12 tahun anak-anak pada usia ini dapat berpikir dengan logis karena mereka tidak terlalu egosentris dari sebelumnya dan dapat mempertimbangan banyak aspek dari situasi. Menurut Andang[5], game mampu memberikan ilmu pengetahuan melalui proses bermain sambil belajar kepada anak-anak. Menurut data yang dilansir oleh MoboMarket android masih terus mendominasi pasaran. Dan pada Kkuartal keempat tahun 2014, MoboMarket telah menarik 2,88 juta pengunduh aplikasi *android* aktif bulanan (*monthly active* pemain) dan aplikasi *game* yang paling banyak diunduh yaitu *game* bergenre *casual*.

2.3 Metode Perancangan

Melalui metode penelitian yang digunakan yaitu metode campuran atau Mixed Methods Research. Data-data diperoleh dengan cara melakukan wawancara terhadap Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Semarang dan melalui penyebaran kuisioner pada target audience anak-anak usia 7-12 tahun di Kota Semarang.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Alur penentuan Konsep



Gambar 1. Bagan alir penelitian (Flow Chart)

3.2 Konsep Dasar Game

Tujuan utama perancangan game ini yaitu untuk merangsang anak untuk melestarikan seni budaya wayang. Pemain disini berperan sebagai Rama, yaitu sosok karakter pewayangan. Rama merupakan karakter utama dari *game* Ramayana. Misi Rama adalah menyelamatkan Shinta dari penyanderaan yang dilakukan oleh Rahwana. Pemain akan melakukan perjalanan di dalam hutan di setiap levelnya. Selama permainan, pemain akan melawan musuh yang berupa monster, yang merupakan anak buah dari Rahwana. Pemain akan berkurang darahnya ketika mendapat serangan dari monster-monster. Maka dari itu, pemain harus mengumpulkan item yang bertujuan untuk menambah darah ketika darha pemain akan mulai berkurang.

Permainan memiliki berbagai level dengan tingkat kesulitan yang berbeda-beda. Pemain harus menyelesaikan level terlebih dahulu sebelum melanjutkan ke level selanjutnya. Dengan cara melewati semua rintangan dan mengambil item-item yang ada di dalam permainan. Pada level terakhir pemain akan menghadapi bos, bos disini adalah Rahwana yang menyandra Shinta sebagai goal dalam permainan ini. Permainan ini dimainkan pada platform android dengan menggunakan kontrol jari. Kontrol permainan di tempatkan pada pojok kiri bawah dan pojok kanan bawah yang bertujuan memudahkan pemain dalam melakukan kontroling[4].

Tabel 1: Elemen-elemen dalam *game*. [sumber : Arka Dimas Rismana]

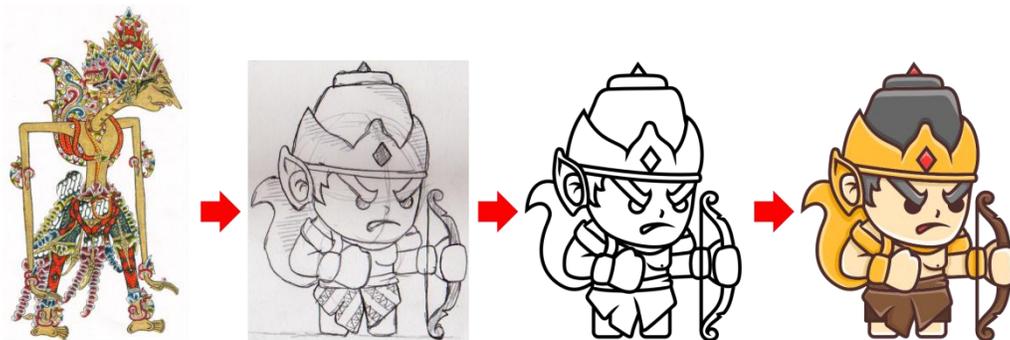
No	Elemen <i>Game</i>	Keterangan
Elemen Formal		
1	Pemain	Jumlah pemain dalam <i>game</i> ini yaitu single player atau satu pemain saja.
2	Tujuan	Menyelamatkan Shinta yang diculik oleh Rahwana.
3	Prosedur	Pemain harus melewati 3 stage untuk dapat bertemu Rahwana agar dapat menyelamatkan Shinta
4	Aturan	<i>Stage 1 dan 2</i> Pemain harus melewati shwana
		<i>Stage 3</i> Pemain harus bertarung dengan Rahwana untuk menyelamatkan Shinta.
5	Sumber daya	Sumber daya ada didalam setiap stage yang berupa wisdom point.

6	Konflik	<i>Stage 1-2</i> Pemain harus mengambil wisdom point dan melewati Raksasa dengan membunuhnya
		<i>Stage 3</i> Pemain harus bertarung dengan Rahwana untuk menyelamatkan Shinta.
7	Batasan	batasan dalam <i>game</i> "Ramayana" yaitu harus menyelesaikan 3 stage untuk dapat berjumpa dengan point tujuannya.
8	Hasil akhir	Pemain dinyatakan menang apabila mampu menyelamatkan Shinta
		Pemain dinyatakan kalah apabila tidak mampu menyelamatkan Shinta
Elemen Dramatis		
1	Tantangan	<i>Stage 1-2</i> Pemain harus mengambil wisdom point dan melewati Raksasa dengan membunuhnya
		<i>Stage 3</i> Pemain harus bertarung dengan Rahwana untuk menyelamatkan Shinta.
2	Play	<i>Stage 1-2</i> Untuk mengambil wisdom point dan membunuh Raksasa dengan control yang ada di ujung kanan dan kiri layar device.
		<i>Stage 3</i> Untuk mengambil wisdom point dan membunuh Rahwana dengan control yang ada di ujung kanan dan kiri layar device.
3	Motif	Menyelesaikan semua misi dengan menyelamatkan Shinta yang telah diculik oleh Rahwana dengan melakukan perjalanan sebanyak 3 stage.
4	Karakter	Desain karakter utama yaitu Rahwana yang melakukan perjalanan dengan menggunakan senjata panah.

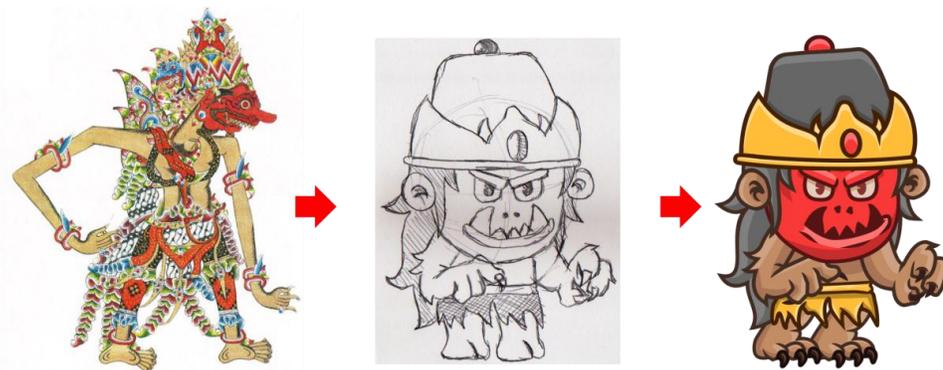
5	Cerita	Menceritakan tentang Seorang dewa Rama yang melakukan perjalanna kedalam hutan untuk menyelamatkan dewi Shinta.
---	--------	---

3.3 Karakter Dalam Game

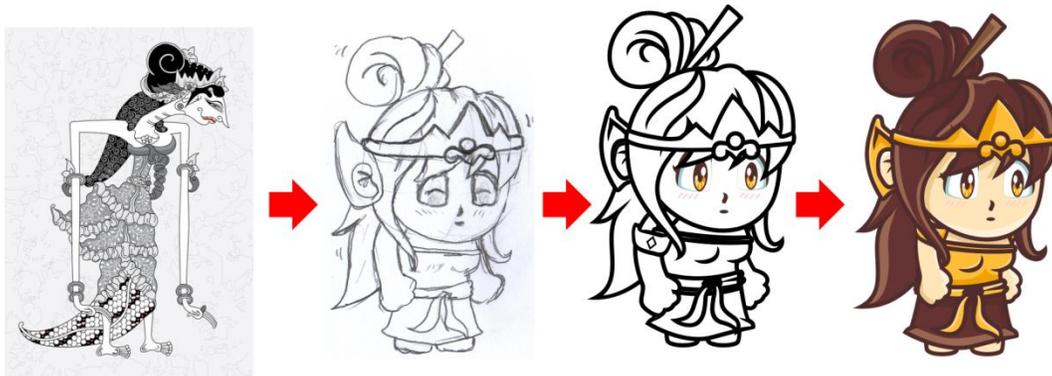
Pada *game* Ramayana memiliki 4 karakter didalamnya. Rama merupakan karakter utama dalam *game* tersebut dengan penampilan wayang sesuai dengan *pakem* pewayangan, Rama menggunakan senjata yang menjadi cirri khasnya yaitu panah. Rama memiliki sifat bijaksana, pemberani dan baik hati. Karakter lainnya adalah Shinta, yang merupakan pasangan dari Rama yang di culik oleh Rahwana. Shinta memiliki kesetiaan yang tinggi dan kepatuhan. Sedangkan musuh dari Rama yaitu Rahwana memiliki jiwa yang angkuh, jahat, pemaarah dan iri. Semua Karakter digambarkan dengan beberapa *pakem* pewayangan agar sesuai dengan penggambaran wayang pada aslinya. Dengan aksesoris, pakaian, senjata bahkan karakteristik yang harus sesuai dengan tokoh sebenarnya[5].



Gambar 2. Karakter Rama



Gambar 3. Karakter Rahwana



Gambar 4. Karakter Shinta



Gambar 5. Karakter Pemburu

3.4 Desain User Interface Dalam Game

Graphic User interface dalam game berfungsi untuk mempermudah dalam interaksi antara pemain dan game melalui elemen visual. Karena tema yang digunakan dalam game yaitu pewayangan, maka desain *interface game* sebagian besar menampilkan *environment* hutan pedalaman sesuai dengan cerita asli Ramayana.

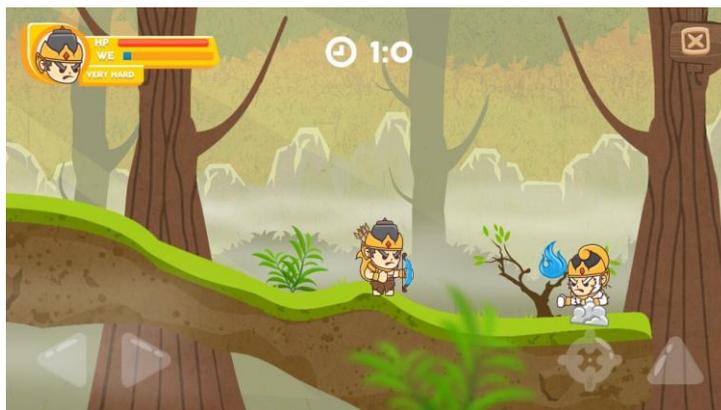
Pada main menu, terdapat pengaturan suara dan halaman *credit* untuk memperlihatkan siapa saja pihak yang terkait dalam perancangan game. Tombol dalam game dirancang semudah mungkin untuk menekan, dan menggunakan warna yang kontras, serta menggunakan icon yang sering digunakan sehari-hari agar mudah dimengerti oleh semua pemain.



Gambar 6. Tampilan *Splash screen*



Gambar 7. Tampilan *Main Menu game*



Gambar 7. Tampilan *game play*

4. KESIMPULAN

Sosialisasi untuk merangsang anak-anak dalam pelestarian seni budaya wayang yang selayaknya di jaga dan dilestariakan di erasekarang. Dikarenakan menurunnya minat masyarakat dalam seni pertunjukan wayang dari waktu kewaktu. Pesan yang sesuai dalam sosialisasi untuk melestariakan seni budaya wayang kepada anak-anak yaitu dengan memeperlihatkan sangat menariknya cerita pewayangan.

Game mampu dijadikan media alternatif untuk menyampaikan sosialisasi secara menyenangkan sehingga pesan edukasi dapat tersampaikan dengan efektif kepada anak-anak.. Selain itu *game* merupakan media familiar dan sangat digemari anak-anak. Media ini dapat digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan pesan secara menyenangkan. Melalui *smartphone*, distribusi *game* dapat dilakukan secara praktis tanpa terhalang jarak dan waktu.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. P. A. Haryanto. 1988. Sejarah dan Perkembangan Wayang. Jakarta: Jakarta Djambatan.
- [2] Senawangi. 2010. Rencana Strategi Jangka Panjang Pengembangan Pewayangan Indonesia Tahun 2010–2030. Jakarta: Senawangi.
- [3] Chrisma, Joseph. 2014. “Pengertian Wayang Kulit”. Available: <http://okegituaja.blogspot.co.id/2014/03/pengertian-wayang-kulit.html>.
- [4] Nugroho ,Surya dan Fransiscus. 2007. Perancangan Game Ramayana Untuk Media Bergerak. Undergraduate thesis, BINUS.
- [5] Said, Bosangjay . 2008. “Galeri Wayang Ramayana”. Available: <https://wayangku.wordpress.com/2008/09/27/galeri-wayang-ramayana/>.