

PERANCANGAN GAME KERAJAAN “EMPORIUM : THE FIRST EMPIRE” SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN RASA CINTA TERHADAP KEBUDAYAAN INDONESIA PADA ANAK SEKOLAH DASAR USIA 10-12 TAHUN

Diyanita Seventiani, Bernardus Andang Prasetya, Godham Eko Saputro

Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro

Jl. Nakula 5 - 11, Semarang, 50131, 024-3517261

E-mail : dyanitha.seven@gmail.com, andangprast@gmail.com, godham.eko@gmail.com

Abstrak

Ada banyak kerajaan-kerajaan besar di Indonesia yang pernah berjaya pada masanya. Di antara kerajaan-kerajaan tersebut, terdapat tiga kerajaan utama yang mempunyai andil besar dalam meramaikan perniagaan Internasional pada kurun abad ke-7 hingga ke-15, yaitu Sriwijaya, Singasari dan Majapahit. Sayangnya, pada saat ini banyak anak kurang mengenal sejarah kerajaan dengan baik karena minat anak untuk mempelajari sejarahnya terbilang rendah. Perancangan Game Kerajaan Emporium: The First Empire ini dimaksudkan sebagai media alternatif bagi penyampaian materi bertemakan sejarah kerajaan, sebab selama ini media yang digunakan bersifat satu arah dan bersifat transfer knowledge saja. Pendekatan perancangan menggunakan metode kualitatif dengan analisis deskriptif. Data diperoleh melalui wawancara dan observasi secara langsung kepada target audiens untuk mengetahui permasalahan utama yang menjadi dasar rendahnya minat anak untuk mempelajari sejarah kerajaan di Indonesia. Dengan perkembangan teknologi, materi kerajaan dikemas dalam bentuk game edukasi sehingga mampu menarik minat anak untuk mempelajari sejarah kerajaan. Dengan menggunakan media game berbasis android maka anak akan dengan mudah belajar tentang kerajaan karena sifatnya yang portabel.

Kata kunci : perancangan, permainan edukasi, kerajaan nusantara, petualangan

1. PENDAHULUAN

Indonesia memiliki letak yang sangat strategis di jalur perdagangan internasional. Terletak ditengah-tengah dua negara besar yang merupakan sentral perekonomian Asia yaitu India dan Cina. Sejak masa kerajaan lama, baik kerajaan Hindu-Budha maupun kerajaan Islam, kerajaan sangat berperan penting dalam dunia perdagangan sebagai pengontrol maupun penyedia modal [1]. Pada kurun abad ke-7 hingga ke-15 terdapat tiga kerajaan utama di Nusantara yang mempunyai andil besar dalam meramaikan perniagaan Internasional yaitu Sriwijaya, Singasari dan Majapahit. Ketiga kerajaan tersebut merupakan kerajaan pantai yang perekonomiannya bertumpu pada perdagangan internasional [2]. Akan tetapi pada saat ini anak kurang minat untuk belajar sejarah karena banyak yang menganggap bahwa mempelajari sejarah tidak sesuai dengan perkembangan zaman dan tidak penting lagi untuk dipelajari karena hanya mengandalkan hafalan semata. Selain itu media yang digunakan sebagai penunjang dalam menyampaikan materi yang digunakan disekolah juga kurang interaktif sehingga kurang efektif dalam menarik minat anak dalam mengikuti pelajaran kerajaan yang merupakan bagian dari pelajaran sejarah. Padahal mengenal serta mempelajari sejarah kerajaan sangatlah penting. Dengan mempelajari sejarah akan menanamkan semangat

kebangsaan, cinta tanah air bangsa dan negara, serta pengajaran sejarah merupakan sumber inspirasi terhadap hubungan antarbangsa dan negara, sehingga anak memahami bahwa ia merupakan bagian dari masyarakat negara di dunia [3]. Dengan perkembangan teknologi perlu adanya suatu terobosan baru untuk menciptakan suatu alternatif media pembelajaran yang interaktif. Dengan target audiens usia 10-12 tahun *game* menjadi media yang efektif untuk menyampaikan suatu informasi. Ketika memainkan *game*, anak mengalami pengalaman yang jauh melebihi apa yang mereka dapatkan di kelas [4]. Dengan menggunakan media *game* edukasi dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran atau strategi pembelajaran untuk meningkatkan perkembangan otak anak.

2. URAIAN PENELITIAN

2.1 Tujuan

Mengenalkan sejarah kerajaan-kerajaan di Indonesia kepada anak sekolah dasar melalui *game* edukasi sehingga mampu meningkatkan rasa cinta terhadap sejarah tanah air dan kebudayaan Indonesia.

2.2 Masalah

Bagaimana mengenalkan sejarah kerajaan-kerajaan di Indonesia kepada anak sekolah dasar melalui *game* edukasi sehingga mampu meningkatkan rasa cinta terhadap sejarah tanah air dan kebudayaan Indonesia.

Target audiens dalam perancangan *game* ini yaitu meliputi anak sekolah dasar baik laki-laki maupun perempuan dengan rentan usia 10-12 tahun dengan semua tingkatan ekonomi dari seluruh wilayah Indonesia secara umum yang memiliki rasa ingin tahu untuk mempelajari serta mengenal kerajaan di Indonesia serta anak yang suka bermain *game*. Dengan target audiens usia 10-12 tahun memiliki pola permainan konstruktif yang memasuki tahap operasional teori piaget. Mereka sudah mampu berpikir logis serta dapat mengaitkan beberapa konsep akan tetapi masih perlu bantuan benda nyata [5]. Selain itu pada usia 10-12 tahun juga memiliki pola permainan menjelajah dengan lingkungan yang lebih luas seperti lingkungan tetangga karena rasa ingin tahu anak tentang segala hal yang terjadi di lingkungan sekitar di luar diri mereka dan dilakukan bersama teman sebaya. Pada anak usia 10-12 tahun ini juga senang mengoleksi benda yang diawali dengan cara mengumpulkan segala benda yang menjadi perhatiannya tetapi dengan berangsur usia, maka anak akan menfokuskan pada satu benda yang disenanginya.

2.3 Metode Penelitian

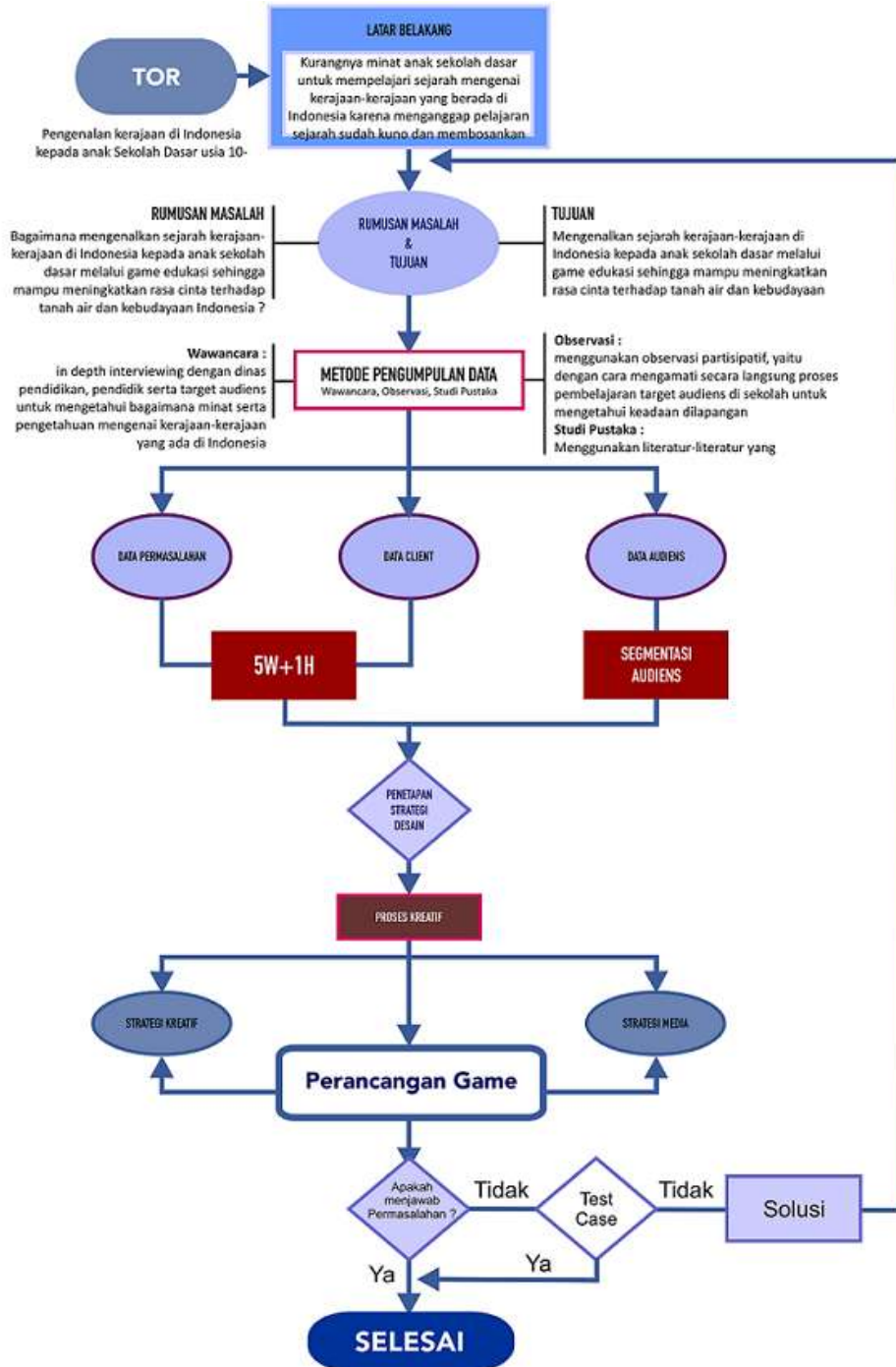
Untuk mendapatkan tujuan dari penelitian ini, penulis menggunakan metodologi kualitatif dalam mendapatkan data-data seputar menurunnya minat anak sekolah dasar untuk mempelajari pelajaran sejarah mengenai kerajaan-kerajaan yang berada di Indonesia. Dengan menggunakan metode kualitatif, penulis dapat menentukan hubungan antara perancangan *game* edukasi dengan bagaimana meningkatkan minat belajar anak tentang kerajaan.

Data yang diperoleh yaitu dengan cara melakukan wawancara kepada Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Tengah, Guru di SD N Regunung 01, SD N 01

Kradenan Pekalongan serta SD Pendrikan Kidul Semarang. Selain itu wawancara juga dilakukan kepada anak sekolah dasar usia 10-12 tahun sebagai sasaran utama dalam perancangan ini. Observasi di sekolah dasar juga menjadi salah satu cara pengumpulan data sehingga mampu melihat kondisi langsung di lapangan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Alur Penentuan Konsep

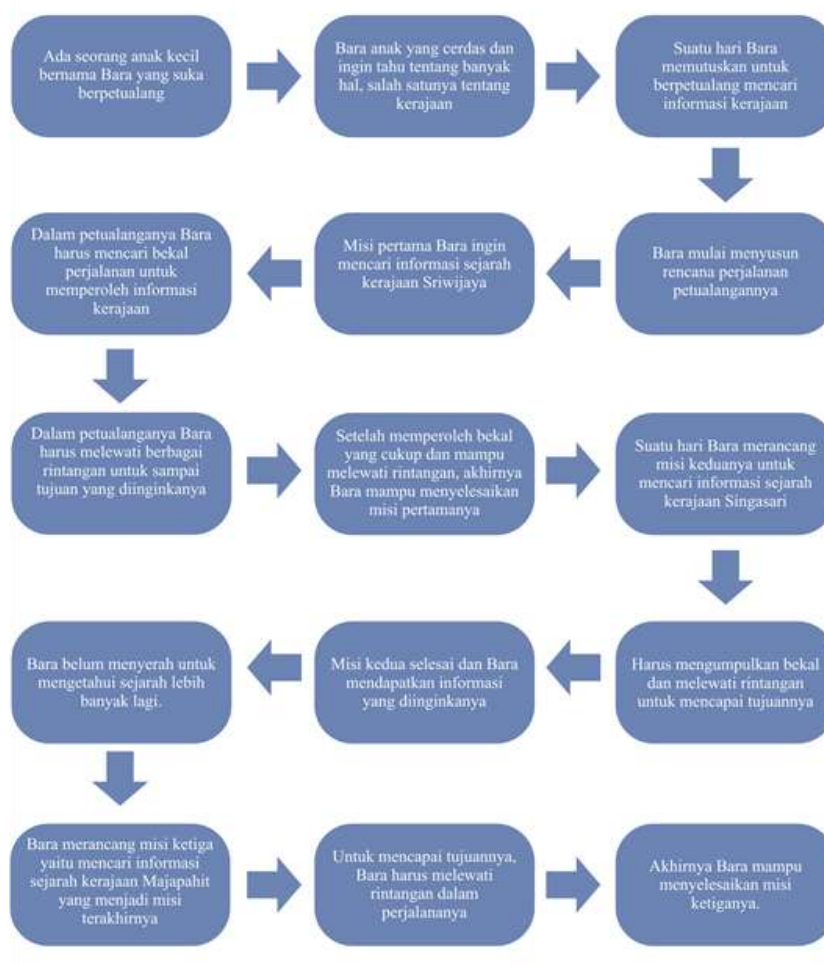


Gambar 1. Bagan alir penelitian

3.2 Konsep Dasar Game

Perancangan game ini bertujuan untuk menciptakan sebuah media baru yang dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang menarik dan interaktif bagi anak sekolah dasar dalam mengenal sejarah mengenai kerajaan-kerajaan di Indonesia. Dengan sasaran target audiens anak sekolah dasar dengan usia 10-12 tahun maka pemilihan tampilan dalam perancangan game ini yaitu yang sesuai dengan psikologis anak. Untuk mempermudah target audiens, penulis mengambil data visual yang sesuai dengan konten permasalahan game dari pemilihan karakter berupa anak kecil dengan atribut pakaian orang pada zaman dahulu sampai pembentukan suasana pedesaan yang mendukung konten game yang disampaikan dengan gaya penyajian grafis 2D. Gaya grafis 2 dimensi dipilih karena memiliki kekuatan gambar vektor yang tajam dan menarik.

Dalam penyampaian kembali sejarah dan informasi kerajaan Sriwijaya, Singasari dan Majapahit yang tergabung dalam game Emporium : The First Empire penulis menggunakan gaya bercerita yang sederhana. Dalam menyampaikan informasi sejarah kerajaan ini, penulis memanfaatkan sudut pandang orang pertama yang sekaligus menjadi karakter utama dalam game yang mewakili pemain untuk menceritakan sejarah sesuai dengan storyline yang ada.

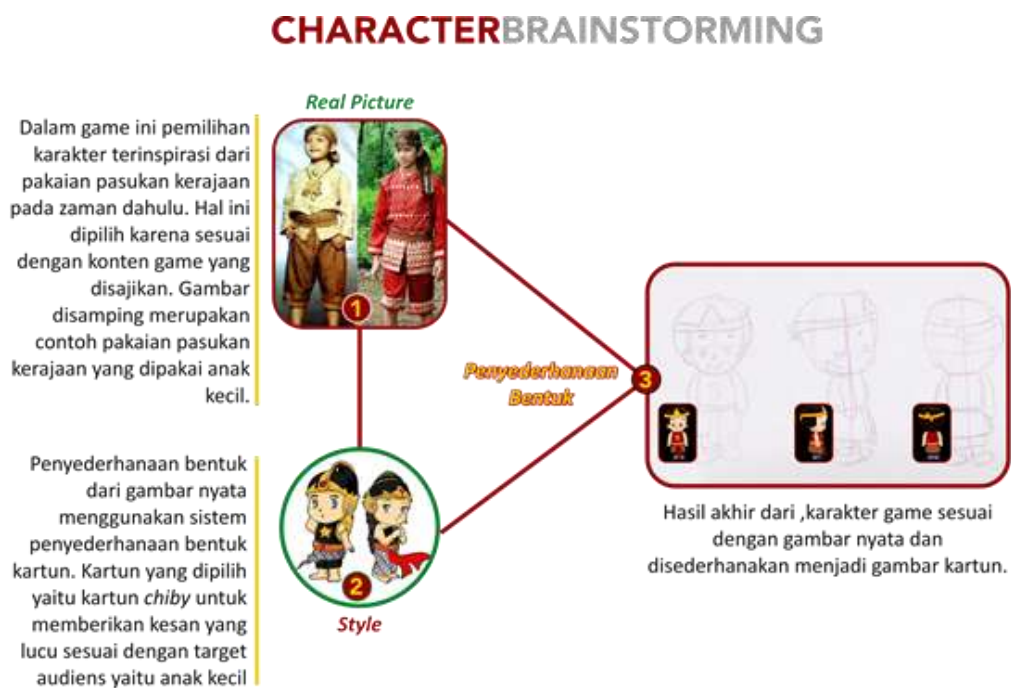


Gambar 2. Storyline game Emporium : The First Empire

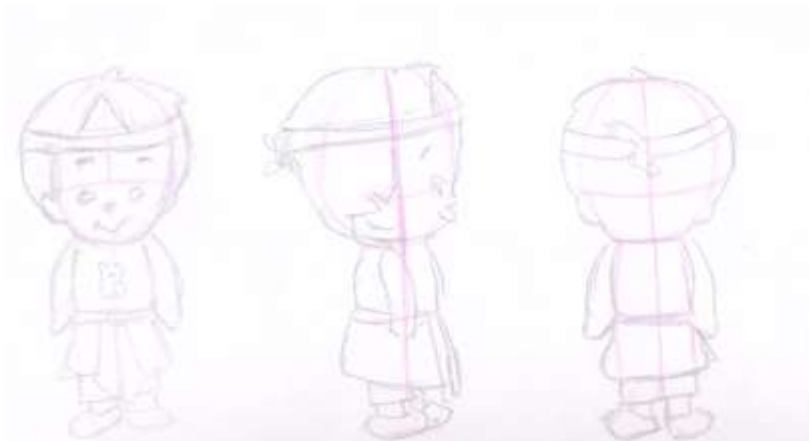
Dalam game Emporium: The First Empire ini, pemain harus menyelesaikan misi yang ada dalam game. Untuk menyelesaikan misi tersebut pemain harus sampai ke bendera yang menjadi tujuan akhir dari misi di setiap levelnya dengan mengumpulkan koin sebanyak-banyaknya. Di akhir permainan akan ada akumulasi nilai dari poin yang diperoleh dan juga informasi yang sudah dibuka oleh pemain.

3.3 Karakter Dalam Game

Dalam pembuatan karakter di game ini perancang menggunakan karakter anak kecil lengkap dengan pakaian yang menggambarkan orang pada zaman kerajaan yang dapat mewakili user atau pemain dalam memainkan game ini yaitu seorang anak kecil bernama Bara.



Gambar 3. *Brainstorming* karakter



Gambar 4. Sketsa Karakter



Gambar 5. *Final Design* Karakter



Pantone yang dipilih untuk pakaian serta atribut yang dikenakan karakter adalah dominasi warna merah, kuning serta biru. Warna merah dan biru memiliki makna semangat dan ketenangan, serta warna kuning bermakna kehangatan [6]. Berdasarkan hal tersebut warna ini dipilih oleh perancang untuk menggambarkan semangat dalam petualangan serta ketenangan dan kehangatan dalam mempelajari sesuatu.



Gambar 6. *Sprite* animasi Bara berjalan tampak samping



Gambar 7. *Sprite* animasi Bara berjalan tampak depan



Gambar 8. *Sprite animasi Bara berjalan tampak belakang*

3.4 Desain *Graphic User Interface (GUI)*

Dalam perancangan suatu game, tampilan grafis atau GUI menjadi salah satu aspek yang sangat penting untuk menarik perhatian pengguna. *Graphic User Interface* terfokus untuk menampilkan grafis display game kepada pemain. Selain itu GUI mampu mendukung proses interaksi antara game dengan pemain melalui perintah yang divisualisasikan. Environment dalam game ini mengangkat setting perkampungan yang lebih sesuai dengan suasana zaman dahulu yang disederhanakan menjadi lebih menarik sesuai dengan target audiens game ini. Oleh karena itu dalam proses produksi desain Environment akan menampilkan objek-objek yang ada dalam sebuah perkampungan seperti pepohonan, perumahan serta sungai dan taman bunga. Dalam pengembangan ide tersebut, maka diperlukan data-data visual yang menjadi rujukan dalam membuat desain environment yang akan disederhanakan sehingga menampilkan kesan familiar kepada target audiens.



Gambar 9. *Splash Screen Emporium : The First Empire*



Gambar 10. Tampilan Menu Utama



Gambar 11. Tampilan Gameplay



Gambar 12. Informasi Kerajaan Singasari

4. KESIMPULAN

Sejarah kerajaan merupakan ilmu yang harus dikenalkan kepada anak sejak duduk di bangku sekolah dasar karena merupakan salah satu warisan kebudayaan bangsa Indonesia. Namun, banyak anak yang belum mengenal serta memahami bagaimana sejarah kerajaan ini. Oleh karena itu perancangan media yang menarik dan interaktif dapat mengubah peran target audiens menjadi aktif dan ikut serta dalam proses pembelajaran secara langsung.

Dalam perancangan media yang menarik dan interaktif sesuai dengan target audiens anak sekolah dasar usia 10-12 tahun dibutuhkan analisis mengenai psikologis anak dalam lingkungan belajar sehingga dapat tepat sasaran. *Game* merupakan salah satu media yang familiar bagi anak-anak. *Game* yang dipilih yaitu *game* edukasi dengan konten sejarah kerajaan di Indonesia dengan genre petualangan yang menyenangkan tanpa mengurangi unsur edukasi di dalamnya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Soekmono, R. 1981. *Pengantar Sejarah Kebudayaan Indonesia*. Yogyakarta: Kanisius
- [2] Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2013. *Sejarah Indonesia*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- [3] Kasmadi, Hartono, 1996. *Model-model Dalam Pengajaran Sejarah*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- [4] Henry, Samuel , 2010. *Cerdas dengan Game – Panduan Praktis bagi Orang Tua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama
- [5] Santrock, John W. , 2012. *Life Span Development – Perkembangan Masa Hidup Edisi Ketiga Belas Jilid 1*. Jakarta : Erlangga
- [6] Kusrianto, Adi, 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi Offset.