

PERANCANGAN GAME EDUKASI PENGENALAN PAKAIAN ADAT NUSANTARA

Eisha Ayu Pangestika, Aripin, Daniar Wikan Setyanto

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

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

E-mail : boneishaa@yahoo.com, arifin.firdan@gmail.com, daniarwikan@gmail.com

Abstrak

Indonesia merupakan Negara kepulauan dengan kondisi geografis yang luas dan beragam. Hal tersebut yang menjadikan Indonesia memiliki kebudayaan yang sangat beranekaragam. Salah satu keanekaragaman budaya tersebut dapat dilihat secara fisik melalui pakaian adat yang dikenakan. Hampir semua provinsi yang tersebar di Indonesia memiliki pakaian adat masing-masing. Namun seiring dengan perkembangan zaman, masyarakat bahkan generasi muda seperti anak-anak terbawa arus globalisasi dan melupakan adat istiadat warisan nenek moyangnya. Pakaian adat nusantara menjadi kian sulit untuk dikenal bahkan dilestarikan oleh masyarakat luas terutama untuk anak-anak para penerus bangsa. Sumber bacaan anak-anak mengenai pakaian adat nusantara dinilai sangatlah kurang. Sulit menemukan buku atau media pembelajaran lain mengenai pakaian adat nusantara. Pembelajaran mengenai pakaian adat di sekolah-sekolah dasar pun dinilai kurang efektif serta tidak semua pakaian adat nusantara diajarkan. Pembelajaran serta pengenalan pakaian adat nusantara kepada anak-anak sangat diperlukan agar para generasi muda penerus bangsa ini dapat menjaga serta melestarikan pakaian adat nusantara sebagai salah satu budaya bangsa. Metode penelitian yang digunakan yaitu deskriptif kualitatif melalui wawancara ke pihak Dinas Pendidikan Kota Semarang dan beberapa Sekolah Dasar di Kota Semarang serta beberapa data literature terkait dengan permasalahan. Metode analisis yang digunakan yaitu 5W+1H untuk mendapatkan solusi yang tepat dengan melibatkan data-data dari realita keadaan yang terjadi dilapangan. Output yang dihasilkan berdasarkan penelitian berupa game android bergebre puzzle sebagai media pengenalan pakaian adat nusantara kepada anak-anak dengan mengajak anak untuk lebih mengenal macam-macam pakaian adat nusantara, melatih kemampuan anak dalam mengingat dan juga menghafal bentuk, daerah asal serta nama pakaian adat tersebut. Dengan game ini, diharapkan anak-anak semangat untuk belajar mengenal pakaian adat, karena media pendidikan berbasis game lebih menawarkan proses belajar yang menyenangkan.

Kata kunci: budaya, pakaian adat nusantara, game, android, puzzle

1. PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara kepulauan dengan kondisi geografis yang luas dan beragam. Hal tersebut yang menjadikan Indonesia memiliki kebudayaan yang sangat beraneka ragam. Salah satu keanekaragaman budaya tersebut dapat dilihat secara fisik melalui pakaian adat yang dikenakan. Hampir semua provinsi yang tersebar di Indonesia memiliki pakaian adat yang berbeda-beda.

Generasi muda merupakan generasi penerus bangsa yang berkewajiban menjaga, melestarikan serta meneruskan tradisi budaya Indonesia. Namun seiring dengan perkembangan zaman, arus globalisasi mulai terasa dikota-kota besar. Akibatnya masyarakat luas bahkan anak-anak bangsa lebih memilih kebudayaan baru yang dinilai lebih praktis, tidak ribet dan *modern* dibandingkan dengan budaya lokal. Hal ini juga membuat generasi muda tidak tertarik untuk mempelajari budaya tradisional bangsanya.

Pakaian adat nusantara menjadi kian sulit untuk dikenal bahkan dilestarikan oleh masyarakat luas terutama untuk anak-anak di sekolah dasar. Penggunaan pakaian adat pun hanya sebatas pada acara-acara tertentu saja, misalnya acara pernikahan, acara adat tradisional, upacara kematian, dan lain sebagainya. Selain itu banyak anak-anak sekolah dasar yang lupa atau bahkan tidak tahu sama sekali akan bentuk serta macam-macam pakaian adat.

Buku pembelajaran untuk anak-anak mengenai pakaian adat nusantara dinilai kurang. Sulit menemukan buku dan media pembelajaran lain tentang subyek ini untuk ditunjukkan kepada anak-anak terutama untuk anak-anak sekolah dasar usia 9 sampai 12 tahun. Di sekolah pun media yang digunakan hanyalah buku paket dan terkadang slide power point yang didalamnya tidak mempelajari secara khusus tentang pakaian adat. Pembelajaran mengenai pakaian adat di sekolah-sekolah dasar seperti inilah yang dinilai kurang efektif.

Game dapat dimanfaatkan oleh masyarakat dan kaum pendidik sebagai media untuk menyampaikan berbagai jenis pendidikan dan pembelajaran tentang budaya yang menarik dan menyenangkan. Manfaat lain adalah aspek kecerdasan dan reflek saraf yang sebenarnya juga sedikit banyak terasah dalam sebuah *game*, terutama *game* yang bersifat kompetitif. Dengan belajar melalui visualisasi yang menarik, diharapkan semangat untuk belajar tentang budaya akan lebih termotivasi. Karena selalu dimainkan berulang ulang dan terus menerus sampai para pemain *game* merasa puas, maka dengan sendirinya materi-materi yang disampaikan akan mudah dicerna dan dimengerti oleh pemain *game*.

2. URAIAN PENELITIAN

2.1 Tujuan

Mengenalkan pakaian adat nusantara kepada anak-anak usia 9 sampai 12 tahun di kota Semarang melalui media *game*.

2.2 Masalah

Bagaimana cara mengenalkan pakaian adat nusantara kepada anak-anak usia 9 sampai 12 tahun di kota Semarang?

Target Audience game ini mencakup usia 9 samapi 12 tahun, berdomisili di kota Semarang, berlatar belakang pendidikan sekolah dasar. Menurut Aristoteles, usia 9-12 tahun merupakan masa belajar atau masa sekolah rendah. Begitu juga menurut Charlotte Buhler, usia 9-12 tahun merupakan fase keempat dari perkembangan anak yaitu pada periode ini anak mencapai obyektivitas tertinggi. Masa penyelidik, kegiatan mencobacoba dan bereksperimen, yang distimulir oleh dorongan-dorongan meneliti dan rasa ingin tahu yang besar. Merupakan masa pemusatan dan penimbunan tenaga untuk berlatih, menjelajah dan bereksplorasi. Untuk itu game dapat menjadi salah satu media yang dapat digunakan untuk memberikan informasi secara menyenangkan tentang macam-macam pakaian adat nusantara dan asalnya. Sebagaimana kita ketahui, kehidupan anak-anak sekarang ini lekat dengan budaya teknologi digital.

2.3 Metode Perancangan

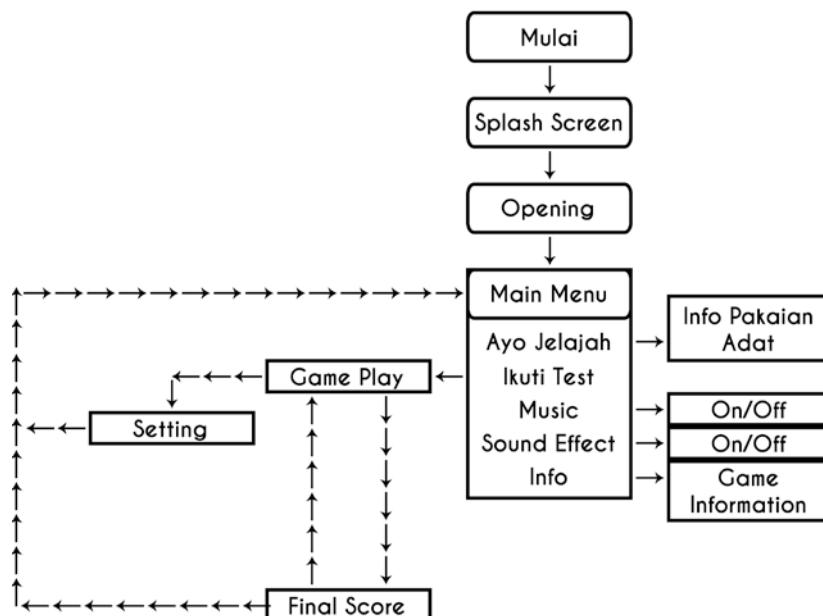
Metode perancangan *game* ini dibagi menjadi 3 bahasan yaitu : metode perancangan yang digunakan yaitu pendekatan kualitatif untuk menentukan hubungan variabel Dinas Pendidikan Kota Semarang, Guru-guru sekolah dasar dan Siswa-siswi sekolah dasar guna untuk mengetahui data-data yang diperlukan serta memperkuat analisis dalam penelitian. Studi visual yang dilakukan meliputi macam-macam pakaian adat dari 33 provinsi di Indonesia dan study visual seorang guru perempuan sekolah dasar.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Konsep Dasar Game

Konsep dasar *game* merupakan rancangan tentang konsep ide dari *game* yang akan dibuat untuk mengenalkan tentang macam-macam pakaian adat nusantara kepada anak-anak usia 9-12 tahun di kota Semarang. *Game* yang dibuat bercerita tentang seorang anak (pemain atau user) yang melakukan *studytour* atau perjalanan ke museum pakaian adat Indonesia yang akhirnya akan diadakan test mengenai pakaian adat yang ada di dalam museum pakaian adat tersebut. Pemain diminta untuk menjawab atau menebak pertanyaan yang tertera di layar dengan cepat dan benar untuk memperoleh nilai atau score tertinggi serta penambahan waktu yang menguntungkan bagi pemain saat melakukan test di game ini. Tujuannya adalah untuk mengenalkan pakaian adat nusantara kepada siswa-siswi SD bahwa terdapat banyak pakaian adat di Indonesia yang indah serta menarik untuk dilestarikan.

3.2 Alur Game



Gambar 1. Bagan alur game

3.3 Gameplay

Misi dari *game* “PAKAIAN adatku” ini adalah untuk memilih atau menjawab dengan benar sesuai perintah yang tertera di layar permainan. Dalam hal ini yang akan dipilih atau dijawab adalah berbagai macam pakaian adat yang ada di Indonesia. Namun sebelum memulai permainan, pemain akan melakukan perjalanan atau *studytour* ke museum pakaian adat untuk menambah wawasan. Selanjutnya setelah melakukan perjalanan berjelajah museum, maka pemain akan mengikuti serangkaian test yang diberikan.

Dalam test tersebut pemain akan mendapatkan perintah yang nantinya akan digunakan untuk memilih objek, namun pemilihan tersebut akan timbul 2 akibat yakni: “jika benar maka pemain akan mendapat penambahan waktu yang jika waktu terus bertambah nilai akan semakin tinggi”, “jika salah maka pemain akan mengalami kekurangan waktu namun tidak terdapat penambahan nilai atau pengurangan nilai (*score*).”

Untuk memudahkan dalam pemilihan, dalam beberapa detik pemain tidak melakukan pemilihan maka *object* yang diperintahkan akan memberikan *effect* berupa gerakan. Dalam satu permainan dibatasi durasinya dan ketika benar dalam memilih objek maka objek pilihan di *stage* akan semakin bertambah.

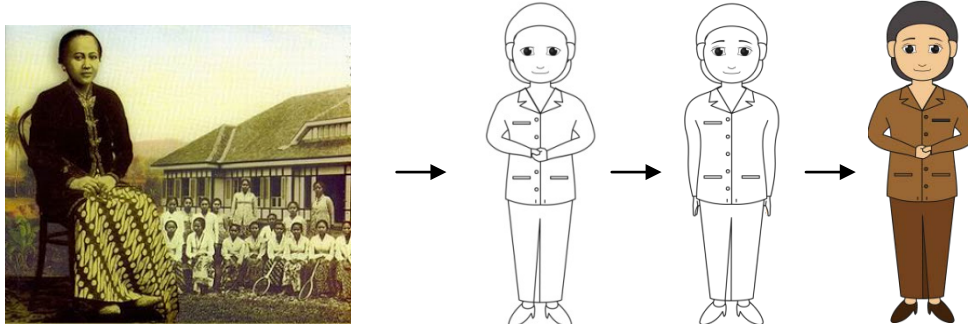
Table 1: Elemen-elemen dalam game [sumber: Eisha Ayu Pangestika]

No.	Elemen <i>Game</i>	Keterangan
<i>Elemen Formal</i>		
1.	Pemain	Jumlah pemain yang dapat memainkan game ini hanya <i>single player</i> (satu pemain).
2.	Tujuan	Mengenalkan pakaian adat nusantara.
3.	Prosedur	Pada mulanya pemain akan mendapatkan gambaran mengenai pakaian adat dari berbagai provinsi di Indonesia. Setelah mendapat informasi tersebut pemain akan mencari pakaian adat yang sesuai dengan perintah yang diberikan.
4.	Aturan	Setelah mendapatkan informasi mengenai pakaian adat tersebut, pemain bisa memulai permainan. Pemain diperintahkan akan mencari objek sesuai dengan perintah yang diberikan, objek disini adalah pakaian adat dari berbagai provinsi Indonesia. Ketika pemain menyelesaikan perintah maka objek pada stage akan terus bertambah.

5.	Sumber Daya	Di setiap permainan pemain memiliki batas waktu dan scoring pada akhir permainan.
6.	Konflik	Konflik pada game ini adalah ketika pemaian salah memilih objek maka akan berakibat pada pengurangan waktu yang diberikan, namun sebaliknya semakin cepat pemaian benar memilih objek maka waktu akan ditambahkan.
7.	Batasan	Untuk mendapatkan nilai yang tertinggi maka pemain harus dengan cepat memilih objek yang benar sesuai dengan apa yang diperintahkan.
8.	Hasil/Akibat	Nilai teringgi diberikan kepada pemain yang bisa memilih dengan benar objek yang diperintah. Selain waktu juga akan berdampak pada nilai yang diberikan.
		Nilai terendah ketika pemain salah memilih objek maka berakibat terjadinya pengurangan waktu.
<i>Elemen Dramatis</i>		
1.	Tantangan	Tantangan di game ini adalah dengan batasan waktu yang diberikan serta adanya pengurangan waktu jika salah memilih objek. Selain itu ketika benar memilih maka objek pada stage akan terus bertambah.
2.	Play	Pemain harus memilih objek dengan benar sesuai dengan perintah pada box perintah.
3.	Motif	Menyelesaikan perintah dan memilih dengan benar akan mendapat nilai yang tertinggi
4.	Karakter	<i>Desain karakter yang digunakan merupakan seorang dari berbagai provinsi di Indonesia yang memakai pakaian adatnya masing-masing.</i>
5.	Cerita	Permainan ini bercerita tentang pengenalan pakaian adat dari berbagai provinsi di Indonesia. Kemudian pada akhirnya pemaian akan diberikan perintah dan akan memilih dengan benar sesuai perintah yang tertera.

3.4 Karakter Dalam Game

Dalam *game* ini tidak terdapat karakter utama. Adapun karakter seorang guru perempuan sebagai karakter pendukung atau pelengkap yang dibuat menggunakan gaya visual kartun yang disukai dan dekat dengan kepribadian anak-anak.



Gambar 2. Karakter Guru

3.5 Desain User Interface Face Dalam Game

Dalam *game*, *desain user interface* atau *graphic user interface* (GUI) menyuguhkan grafis *display* dan presentasi dari *game* kepada pemain. GUI sendiri memiliki fungsi untuk berkomunikasi antara pemain dengan *game*. Pakaian Adatku adalah sebagai berikut:

- a. *Ikon Game*
Ikon *game* dibuat dengan ukuran 512 x 512 px, 32 bit.png atau .jpg. ikon *game* ini berperan sebagai penarik perhatian *audience* agar kemudian mau mendownload, membuka *game* dan memainkannya.
- b. *Splash Screen*
Bagian ini merupakan tampilan sebelum masuk kedalam *game* yang berisi tentang logo *game*. *Splash screen* muncul pertama kali saat pemain memulai *game*.
- c. *Opening*
Opening berisi animasi dari *game* “PAKAIAN adatku” yang menggambarkan seorang guru sedang mengajak anak-anak (pemain atau user) untuk jalan-jalan ke museum pakaian adat.
- d. *Main Menu*
Main menu merupakan tampilan untuk pilihan *menu* utama yang ada pada *game*, pada bagaian ini konsep yang digunakan adalah suasana belajar seorang murid yang dimaksud adalah tampilan buku catatannya. Dengan latar belakang meja tulis dengan tulisan judul atau nama *game* di bagian pojok atas serta gambaran-gambaran atau coretan yang dibuat oleh anak (pemain atau user). Pada menu utama terdapat fitur *ayo jelajah*, *ikuti test*, *music*, *soundfx*, *info*.
- e. *Head-up Display*
Head-up display merupakan tampilan transparan yang memuat informasi pada *game*.
- f. *Halaman In Game*
Apabila tombol “ayo jelajah” pada menu utama dipilih, maka pemain akan memasuki halaman dimana pemain akan diajak untuk berjelajah di museum guna untuk belajar atau mengenal lebih dalam tentang apa saja macam-macam pakaian adat nusantara baik dari nama, daerah asal dan bentuknya yang beranekaragam.

Setelah pemain selesai berjelajah pemain dapat menekan atau memilih tombol “ikuti test” sebagai tolak ukur pengetahuan pemain tentang game Pakaian Adatku ini dan akan terdapat waktu sebagai tanda permainan telah dimulai sedangkan jika waktu telah habis maka itu adalah tanda permainan telah berakhir.

Dalam halaman ini, selain tampilan *gameplay*, pemain akan melihat grafis mengenai informasi jumlah *score* atau nilai dan banyaknya pakaian adat yang harus ditebak dengan kondisi waktu yang terbatas, tombol *pause* untuk menghentikan permainan sejenak dan sebagai sarana atau sebagai tombol awal untuk dapat sekaligus masuk kedalam tombol pengaturan saat *game* sedang berlangsung.



Gambar 3. Tampilan Main Menu Game



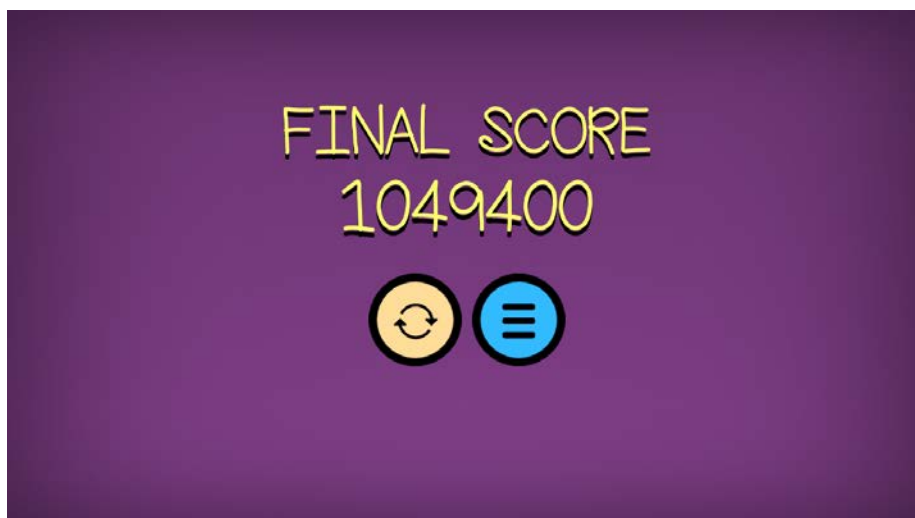
Gambar 4. Tampilan Peta Dalam Menu “Ayo Jelajahi”



Gambar 5. Tampilan Pakaian Adat Dari Pulau Sumatera



Gambar 6. Tampilan Menu "Ikuti Test"



Gambar 7. Tampilan Akhir "Final Score"

4. KESIMPULAN

Kesimpulan yang diperoleh dari perancangan *game* ini adalah:

1. Pengenalan pakaian adat nusantara tidak cukup jika hanya dipelajari dalam lingkup sekolah yang hanya mengajarkannya melalui buku-buku yang tidak menjelaskan atau membahas secara total tentang seuruh pakaian adat yang ada di Indonesia. Lingkungan sekitar, orang tua bahkan Pemerintah seharusnya ikut membantu melestarikan dan mengenalkan macam-macam pakaian adat nusantara kepada masyarakat terutama pada anak-anak calon penerus bangsa. Pakaian adat nusantara sangat perlu dipelajari karena pakaian adat nusantara merupakan salah satu warisan budaya dan cirri khas bangsa Indonesia yang harus dijaga, dilestarikan, dihargai, dihormati dan diakui keberadaannya.
2. Untuk memberikan pembelajaran dan pengenalan tentang pengenalan pakaian adat nusantara kepada anak-anak perlu dibuat media yang menarik dan menyenangkan seperti media *game*. Merancang *game* pengenalan pakaian adat nusantara ini diperlukan adanya pemahaman dan penanaman rasa ingin mengetahui dan cinta akan budaya bangsa sendiri khususnya bagi anak-anak di kota Semarang. Pemahaman dan penanaman rasa ingin mengetahui serta cinta tanah air diperlukan agar anak-anak lebih bersemangat lagi dan bersimpatik dalam mempelajari atau mengenal tentang pakaian adat nusantara, sehingga dapat divisualisasikan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
3. Media *game* merupakan media yang disukai anak-anak. Melalui *mobile game* distribusi *game* PAKAIAN adatkku menjadi lebih mudah. Anak-anak dapat bermain *smartphone* dengan anggota keluarga mereka. Dengan kemudahan dalam mendapatkan *game* tersebut maka pengenalan pakaian adat ini akan menjadi lebih cepat dan dapat di nikmati banyak orang.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Aristoteles. (384-322 SM). De Anima, Yunani: Cosimo Classics
- [2] Chaldun, Ahmad, “Pustaka Budaya Indonesia Bhinneka Tunggal Ika”, Surabaya: Karya Pembina Swajaya, 2008.
- [3] Melissa, Nataya. 5 Agustus 2015. Menilik Kekayaan Dan Keragaman Indonesia (Online). (<http://www.inmetmining.com/>, diakses tanggal 25 Agustus 2015).
- [4] Moleong, Lexy J. 2000. Metode Penelitian Kualitatif. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- [5] Paradise, Gendhis. 2009. Ensiklopedia Seni dan Budaya Nusantara. Jakarta: PT KawanPustaka.
- [6] Petrus, Abel. Kondisi Fisik Wilayah Dan Penduduk Indonesia (Online). (<https://abelpetrus.wordpress.com/>, diakses tanggal 20 Oktober 2014).
- [7] Prastyawan, Pujo, Dadang. 16 Januari 2013. Ilmu Budaya Dasar (Online). (<https://dadangpujoprastyawan.wordpress.com/>, diakses tanggal 25 Oktober 2014).
- [8] Puspitasari, Lusi. 11 Februari 2012. Pengertian Keanekaragaman Budaya (Online). (<http://www.slideshare.net/lusipuspitasari98/>, diakses tanggal 22 Oktober 2014).
- [9] Sulistyanto, Fajar. 21 April 2010. Pengaruh Dampak Globalisasi Terhadap Kebudayaan Indonesia. (Online). (<http://www.academia.edu/>, diakses tanggal 22 Oktober 2014).
- [10] Tim Redaksi Buana Ilmu Komputer. 2010. Alam dan Budaya Nusantara. Jakarta: PT Bhuana Ilmu Komputer.