

MODEL ADAPTASI PERMAINAN PAPAN TRADISIONAL MACANAN KE DALAM PERANCANGAN PERMAINAN DIGITAL

Khamadi¹, Abi Senoprabowo²

^{1,2}Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro
khamadi.dosen@gmail.com¹, abiseno.p@gmail.com²

Abstrak

Permainan Macanan merupakan permainan papan tradisional yang diteliti penulis setelah Bas-basan Sepur (2013). Permainan Macanan memiliki nilai keunikan tersendiri baik di sisi budaya maupun nilai edukasinya. Salah satu yang menonjol selain bentuk permainannya adalah adanya pion Macan yang tidak dimiliki oleh permainan tradisional lain sejenis. Aturan permainan Macanan dirasa memiliki kedekatan dengan budaya Groyokan Macan yang pernah menjadi budaya di kerajaan Jawa. Begitu tingginya nilai budaya yang dimiliki tidak membuat permainan Macanan ini digemari oleh masyarakat khususnya anak-anak. Permainan Macanan telah tergeser oleh budaya lainnya, baik budaya modern maupun budaya tradisi lainnya. Penelitian ini kembali mengusulkan suatu rancangan model adaptasi permainan Macanan ke dalam permainan digital sebagai upaya pelestarian budaya permainan tradisional yang lebih dinamis. Model adaptasi ini menggunakan metode transformasi budaya tradisi ATUMICS untuk menganalisis elemen budaya permainan Macanan menurut teknik (technique), kegunaan (utility), materi (material), ikon (icon), konsep (concept), dan bentuknya (shape). Sesuai prinsip seleksi dalam proses adaptasi, selanjutnya elemen yang dapat dipertahankan akan dipadukan dalam sebuah struktur permainan digital yang menarik. Sebagai hasilnya adalah sebuah rancangan model permainan digital baru yang menarik dan tetap mempertahankan nilai budaya permainan Macanan di dalamnya.

Kata kunci: adaptasi, Macanan, permainan papan tradisional

Abstract

Macanan is a traditional board game which examined by the author after Bas-basan Sepur in 2013. Macanan game has an unique value both in the culture and education values. One thing that stands out besides the arena game shape is their pawn tiger (Macan) that does not exist in the other. The game rules of Macanan perceived closeness to the Groyokan Macan tradition that had been in Royal Javanese culture. However, it's high culture values did not make Macanan is loved by the people, especially the children. Macanan game now displaced by other cultures, both modern culture and other cultural traditions. This study re-propose a draft model of adaptation Macanan game into the digital game as an effort to preserve traditional culture. This adaptation model using traditional cultural transformation ATUMICS to analyze the cultural elements Macanan game according to the technique (technique), utility (utility), material (material), icons (icon), concept (concept), and form (shape). Furthermore, the elements that can be maintained will be combined in a digital game structure. The result is a new model of digital games that attract and still maintain the culture value of Macanan game.

Keywords: adaptation, Macanan, traditional board game

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Permainan Macanan merupakan jenis permainan olah pikir yang membutuhkan keterampilan khusus bagi pemainnya yaitu konsentrasi dan strategi. Hal ini seringkali membuat pemain lebih cepat merasa jenuh saat memainkannya dibandingkan dengan memainkan permainan adu ketangkasan ataupun permainan bernyanyi dan berdialog. Hal tersebut menjadikan kepopuleran permainan papan khususnya Macanan lebih cepat tenggelam. Permainan Macanan sendiri memiliki keunikan tersendiri dibanding dengan permainan sejenis (bas-basan sepur, mul-mulan, dan dakon) yaitu bentuk arena permainannya dan adanya pion *wong* dan *Macan* dimana di permainan lain hanya ditemukan satu jenis pion saja. Selain itu terdapat banyak variasi permainan yang dimiliki oleh permainan Macanan seperti Macanan 21 *wong* 1 *Macan*, Macanan 8 *wong* 1 *Macan*, Macanan 4 *wong* 1 *Macan*, dan Macanan 3 *wong* 1 *Macan*. Permainan Macanan juga memiliki kandungan nilai edukasi yang baik bagi perkembangan anak, seperti melatih sikap kejujuran, sikap menghargai, dan sportifitas.

Namun, seperti yang disampaikan oleh Dharmamulya dkk (2008), permainan Macanan bersanding dengan permainan bas-basan sepur, mul-mulan, dan dhakon merupakan jenis permainan papan tradisional yang kini terdengar asing bagi masyarakat khususnya anak-anak karena telah dilupakan akibat hadirnya permainan digital yang lebih menarik. Kini sebagian besar permainan tradisional juga jarang bahkan hampir tidak lagi dikenalkan oleh generasi sebelumnya atau orang tua ke anak (Purwaningsih, 2006).

Adi dan Sulistiyo dalam Khamadi, Sihombing, dan Ahmad (2013) mengungkapkan bahwa penelitian tentang pemahaman anak terhadap permainan tradisional Jawa menunjukkan 63% anak cenderung mengetahui nama permainan tradisional dari guru atau orang dewasa tetapi tidak mengetahui cara dan aturan permainannya secara keseluruhan karena jarang dimainkan. Sementara 27% anak tidak mengetahui permainan tradisional Jawa. Dari penelitian tersebut juga menunjukkan 65% anak dekat dengan *video game*, 13% secara rutin menonton TV, 11% di arena bermain, dan 11% lainnya mengisi waktu luang dengan aktivitas positif seperti les dan mengaji. Kini dengan beragamnya jenis *platform game* seperti *mobile game* dan *digital game* yang makin mudah dijangkau dan dimainkan, persentase anak bermain *game* digital akan meningkat lebih dari 65%. Sehingga dapat diketahui bahwa permainan digital lebih diminati anak-anak daripada permainan tradisional. Hal ini menunjukkan bahwa permainan tradisional semakin tergeser dan mulai dilupakan padahal di dalamnya terdapat nilai budaya, nilai moral, dan nilai keterampilan yang dapat membantu perkembangan sosial dan kecerdasan motorik, afektif serta kognitif anak (Misbah, 2007).

Permainan tradisional khususnya Macanan dengan segala keunggulan dari sisi keunikan permainannya, nilai budaya dan nilai edukasinya bagi anak sudah sepatutnya dijaga keberadaannya agar dapat dikenal dan menjadi kebanggaan bagi anak-anak

sebagai generasi penerus. Purwaningsih (2006) menegaskan bahwa upaya pelestarian tidak sebatas menjaga permainan tradisional agar tetap ada, tetapi juga dapat berkembang sesuai dengan perkembangan jaman. Hal ini berarti permainan tradisional dapat diimprovisasi dengan keadaan sekarang, sehingga melalui penelitian ini muncul model adaptasi permainan tradisional Macanan ke dalam permainan digital modern untuk mengangkat kembali kepopuleran permainan tradisional bagi anak-anak.

1.2. Permainan Macanan

Permainan Macanan menurut Dharmamulya dkk (2008) merupakan salah satu jenis permainan papan tradisional dari Jawa, meskipun di beberapa daerah juga dikenal jenis permainan seperti ini. Mayoritas anak masyarakat Jawa, setidaknya yang berada di daerah Yogyakarta, yang hidup di era tahun 1970-an telah mengenal permainan yang banyak digemari oleh anak laki-laki ini. Permainan ini termasuk permainan kompetitif, mengasah otak, dan adu strategi.

Merujuk namanya, permainan ini tidak berhubungan langsung dengan hewan *Macan* atau harimau. Namun, sebuah alat yang dipakai untuk bermain, dianggap sebagai sebuah *Macan*, yang memang fungsinya menyerang pihak lawan, yakni alat lain yang dianggap sebagai manusia. Permainan ini cukup sederhana, tidak banyak menggunakan tempat untuk bermain, hanya sekitar 1 meter persegi. Syarat lokasi bermain bersih, bisa menggunakan tempat berlantai tanah, tegel, keramik, atau lainnya, asalkan rata dan nyaman. Alat yang digunakan juga mudah dicari dan sederhana, seperti kerikil atau biji-bijian buah (seperti: sawo, asam, tanjung, dan lainnya). Sementara gambar berupa segitiga dan persegi empat bisa digambar dengan kapur, pensil, atau benda lain, menyesuaikan lahannya.



Gambar 1. Ilustrasi permainan Macanan
Sumber: Dokumen Penulis

Permainan Macanan sering dimainkan oleh anak laki-laki berusia di atas 10 tahun. Mereka bermain di waktu senggang, baik pagi, siang, sore, atau malam hari. Setidaknya, permainan ini harus dimainkan oleh 2 orang. Jika lebih, bisa dimainkan secara beregu, namun syaratnya harus tetap berpasangan. Mereka saling berhadapan untuk saling mengalahkan. Dari permainan Macanan ini mengajarkan kepada anak

sifat-sifat *fairplay*, bermain jujur, dan melatih kecerdasan. Anak yang kalah bermain harus berani menerima kenyataan, demikian pula pemain menang juga tidak boleh menghina pemain kalah secara berlebihan.

2.2. Variasi Permainan

Menurut Dharmamulya dkk (2008) ada empat versi dalam permainan Macanan, yaitu:

a. Macanan 21 *wong* (orang) 1 *Macan*.

Kedua pemain berbagi peran, pemain A berperan sebagai *wong* dengan jumlah pion (kecik) 21, sementara pemain B berperan sebagai *Macan* dengan jumlah pion 1 berfungsi sebagai *Macan*. Mengenai letak kecil bebas, terserah pemain A. Kemudian, pemain B mulai meletakkan kerikil (berfungsi sebagai *Macan*) di sebuah titik. Pada awal permainan ini, pemain B boleh memakan 3 *wong* yang diletakkan pemain A secara bebas sesuai pilihannya. Setelah itu, giliran pemain A meletakkan 1 kecil cadangan ke titik yang dikehendaki atau memindah satu kecil dari satu titik ke titik lain. Lalu pemain B mulai menggeserkan kerikil *Macan* 1 langkah, bebas ke kanan, ke kiri, maju, atau mundur. Pion *Macan* boleh memakan pion *wong* jika jumlahnya ganjil, bisa 1, 3, 5, dan seterusnya. Cara memakan dengan melompati *wong* yang akan dimakannya. Untuk itu, pemain A harus jeli dan pandai menghindar atau penutup gerak pemain B. Jangan sampai pemain B bebas bergerak sehingga bisa melompati kecil yang diletakkan pemain A. Pemain A dan B harus sama-sama jeli menempatkan pion di setiap titiknya. Bila *Macan* bisa melompati 3 *wong*, maka *wong* menjadi milik *Macan*. Sementara pemain A tetap bisa menempatkan kecil satupersatu ke titik selama masih punya cadangan kecil. Dalam usaha mematikan gerak *Macan*, maka pemain A terus membendung serangan pemain B dengan cara mengepungnya. Namun kepungan dengan kecil yang jumlahnya harus genap, sehingga *Macan* mati langkah. Pemain A dinyatakan menang, jika *Macan* sudah tidak bisa bergerak. Pemain B menang apabila jumlah *wong* (kecik) pemain A habis dan tidak bisa mengepung *Macan* atau jumlah kecil kurang dari 14 biji. Jika sudah ada salah satu pemain yang kalah, maka permainan dimulai dari awal lagi.

b. Macanan 8 *wong* 1 *Macan*,

Bentuk arena bermain sama dengan versi pertama, yakni kotak dengan 25 titik dan segitiga "gunungan" terbaring di kanan kiri kotak persegi. Jumlah pemain juga tetap sama, 2 orang misalkan pemain A dan B. Pemain A berperan sebagai penggerak *wong*, dan pemain B berperan sebagai penggerak *Macan*. Biasanya yang bermain dulu di versi kedua adalah pemain yang memegang peranan *wong*, yakni pemain A. Penempatan juga bebas. Kedua pemain harus punya siasat untuk saling mengalahkan lawan, dengan cara menyudutkan *wong* atau *Macan* agar tidak bisa bergerak. Setiap bergerak atau berpindah hanya boleh melangkah 1 titik ke kiri, kanan, ke depan, atau ke belakang. Pemain A selalu menghindari 2 *wong*nya dalam satu garis sejajar, sebab kalau lengah bisa dimakan oleh *Macan*. Demikian juga *Macan* harus bergerak gesit, agar tidak dikepung oleh *wong*. Dalam permainan Macanan versi kedua ini, *Macan* bisa memakan *wong* apabila ada 2 *wong* yang letaknya sejajar dengan *Macan*.

c. Macanan 4 wong 1 Macan

Bentuk arena bermain berbentuk segitiga. Di sini *Macan* hanya boleh memakan 1 *wong* dengan cara sama, yakni melompati *wong* yang akan dimakan. Adapun awal permainan dimulai dari pemain B yang memegang *Macan*. Ia meletakkan bebas *Macan* ke satu titik di segitiga. Lalu disusul pemain A meletakkan 1 *wong* ke sebuah titik. Pemain B kembali bermain dengan cara melangkahkan *Macan* satu langkah ke titik lainnya yang kosong. Pemain A kembali bermain, dengan cara melangkahkan *wong* yang sudah diletakkan atau menambah *wong* cadangan ke titik baru. Pemain B yang menggerakkan *Macan* harus berusaha memangsa *wong* yang digerakkan pemain A. Jika pemain B lengah, bisa jadi justru *Macan* dikepung oleh *wong*. Jika hal itu terjadi, maka pemain B dianggap kalah.

d. Macanan 3 wong 1 Macan.

Pada versi ini, peraturannya sama dengan versi ketiga, hanya bentuk arena bermain seperti versi 1 dan 2. Langkah-langkah atau cara bermain sama.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif menurut Sugiyono (2012), yaitu menyajikan gambaran tentang objek perancangan yaitu permainan Macanan. Dengan metode tersebut akan dipaparkan situasi dan fenomena permainan tradisional Macanan pada saat ini dengan mengambil lokasi penelitian di wilayah pedesaan Jawa dimana kebudayaan tradisi masih terjaga dengan baik. Lokasi penelitian yang pertama adalah Dusun Karang Pandan, Desa Ujungpandan, Kecamatan Welahan, Kabupaten Jepara. Lokasi yang kedua adalah Dusun Margorejo, Desa Ngadirojo, Kecamatan Ampel, Kabupaten Boyolali.

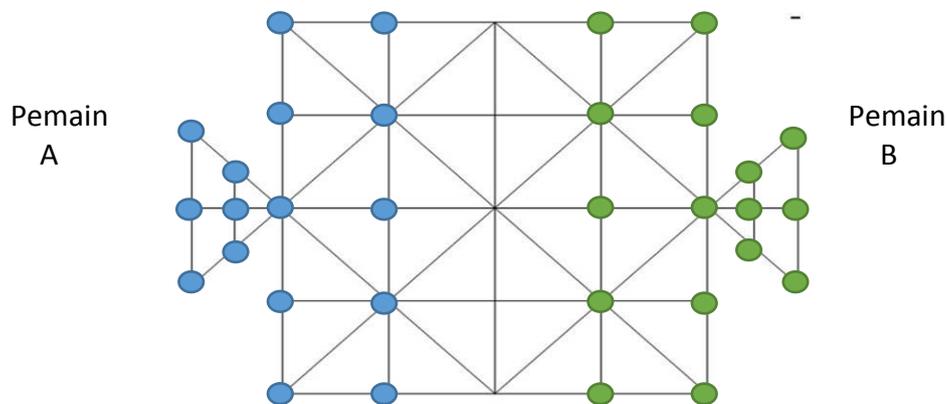
Selanjutnya data yang dikumpulkan di analisis melalui beberapa tahap yaitu (1) Analisis deskriptif kualitatif yang berupa reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data. Data yang dikumpulkan dipilah-pilah hal pokok dan fokus pada hal-hal penting terhadap permainan Macanan. Selanjutnya data disusun secara sistematis kemudian dianalisis dan dibuat kesimpulan sementara. (2) Analisis permainan Macanan menggunakan metode ATUMICS yang dikemukakan oleh Nugraha (2012). Melalui metode ini permainan Macanan dianalisis dalam dua level utama tingkat keberadaannya yaitu level mikro dan level makro. Level mikro lebih berkaitan dengan sifat teknis dan penampilan produk. Produk dianalisis untuk didapatkan susunan ideal dari enam elemen dasarnya, yaitu teknik (*Technique*), kegunaan (*Utility*), bahan (*Material*), ikon (*Icon*), konsep (*Concept*), dan bentuk (*Shape*). Level makro berkaitan dengan aspek-aspek yang lebih luas, yaitu semangat dan motivasi dibalik produk yang dihasilkan. Hal ini terkait dengan bagaimana menemukan keseimbangan yang tepat di antara beberapa aspek yang berbeda; budaya, sosial, ekologi, ekonomi, kelangsungan hidup (*survival*), atau ekspresi diri dalam pembuatan sebuah produk. (3) Adaptasi elemen budaya permainan Macanan ke dalam struktur permainan digital yaitu ke dalam elemen formal dan elemen dramatis permainan digital (Salen & Zimmerman, 2004).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Analisis Deskriptif Kualitatif Terkait Data Keberadaan Permainan Macanan

Penelitian Permainan Macanan di Dusun Karang Pandan, Kabupaten Jepara dan Dusun Margorejo, Kabupaten Boyolali mendapatkan beberapa data penelitian terkait eksistensi permainan Macanan sebagai berikut:

- a. Keberadaan permainan Macanan kian terpinggirkan oleh keberadaan permainan digital karena sifat kemudahan, interaktif, dan estetisnya. Selain itu permainan digital dapat dimainkan sendiri berbeda dengan permainan Macanan yang membutuhkan lawan untuk bermain.
- b. Waktu bermain anak berkurang akibat lamanya waktu belajar. Waktu bermain anak kini cenderung lebih sempit dikarenakan waktu belajar di sekolah dari pagi hingga siang hari yang dilanjutkan waktu mengaji di sore hari. Waktu bermain penuh yang dimiliki anak dapat dibilang hanya di hari Minggu saja.
- c. Macanan sebagai budaya permainan kalah berkembang dibanding budaya kesenian tradisional akibat faktor apresiasi budaya. Permainan Macanan seperti permainan tradisional lainnya hanya menjadi permainan pengisi waktu luang bagi pemainnya, sehingga keberadaannya semakin terabaikan jika pemain mengisi waktu luang dengan kegiatan lain yang lebih menarik. Hal ini berbeda dengan budaya kesenian yang hidup di Dusun Karang Pandan yaitu seni musik Rebana, dan juga budaya seni Reog dan Drumblek yang hidup di Dusun Margorejo. Budaya kesenian tersebut lebih diapresiasi masyarakat dengan seringnya dipentaskan sehingga bagi para "pemain" atau pelaku seni, budaya tersebut tidak sebatas pengisi waktu luang, tetapi telah menjadi kebutuhan.
- d. Sebutan "*Dham-dhaman*" bagi permainan Macanan di kedua lokasi penelitian dengan aturan permainan yang lebih kompleks. Pada dasarnya permainan *Dham-dhaman* ini menggunakan arena permainan yang sama serta penggunaan *wong* dan *Macan* dalam permainan. Perbedaan yang ada adalah;
 1. Penggunaan jumlah *wong* yang lebih banyak yaitu 32 *wong* dimana masing-masing 16 *wong* setiap pemain.



Gambar 2. Model permainan *Dham-dhaman*
Sumber: wawancara dan observasi oleh penulis

2. Peran pemain bukan sebagai satu pemain memainkan *wong* dan satu pemain lain sebagai *Macan*, tetapi kedua pemain sama-sama memainkan *wong*. Namun, setiap pemain dapat mengubah *wong* miliknya menjadi *Macan* dengan aturan tertentu.
 3. Aturan permainan yang lebih kompleks. Pada dham-dhaman, *Macan* tidak muncul di awal permainan melainkan setelah pemain berhasil memainkan *wong* yang mampu menempati ke tujuh titik di arena segitiga musuh.
- e. Permainan Macanan menjadi penting untuk dijaga keberadaannya karena nilai budaya dan nilai pendidikan yang terkandung di dalamnya. Menurut Bapak As'ad dan pak Kusmin, permainan Macanan harus dijaga keberadaannya sebagai warisan budaya yang dapat menjadi ciri dan potensi budaya masyarakatnya. Bersanding dengan budaya kesenian daerah masing-masing, permainan Macanan berpotensi meningkatkan kekuatan budaya tradisi. Selain itu permainan Macanan mengajarkan anak bersosialisasi dengan teman-temannya meliputi sikap menghargai, kejujuran, dan kebersamaan. Meskipun kini waktu bermain dan waktu sosialisasi anak menjadi berkurang, tetapi permainan Macanan harus dikenalkan kepada anak agar memiliki kebanggaan dan kekayaan berbudaya.

Secara umum, dapat disimpulkan adaptasi ke dalam permainan digital menjadi langkah yang efektif untuk menjaga keberadaan permainan Macanan yang sarat dengan nilai budaya dan pendidikan. Meskipun banyak cara pelestarian seperti workshop, pementasan permainan, perlombaan, dan dokumentasi; tetapi faktor apresiasi budaya sangat menentukan keberlangsungan cara pelestarian ini. Kegiatan pelestarian di atas cenderung bersifat sementara dan kurang ekonomis untuk jangka panjang. Berbeda dengan permainan digital yang merupakan budaya populer saat ini, memiliki banyak keunggulan seperti kemudahan akses, jangkauan audiens yang luas, disukai banyak orang khususnya anak-anak, dan ekonomis untuk pelestarian jangka panjang. Secara konten, permainan digital menawarkan kemudahan bagi pemain untuk merasakan pengalaman bermain Macanan berbagai variasi yang dapat dimainkan sendiri maupun dengan teman.

3.2. Analisis permainan Macanan dalam metode ATUMICS.

permainan Macanan kemudian diadaptasikan ke dalam permainan digital dengan memetakan elemen budaya permainan Macanan yang bisa dibawa ke dalam permainan digital tanpa harus meninggalkan esensi budaya yang dimilikinya. Berikut adalah analisis permainan Macanan dalam metode ATUMICS.

a. Level mikro

Permainan Macanan dianalisis menurut enam elemen dasarnya, yaitu teknik (*Technique*), kegunaan (*Utility*), bahan (*Material*), ikon (*Icon*), konsep (*Concept*), dan bentuk (*Shape*) sebagai berikut:

1. *Technique*

Secara teknik, permainan Macanan dapat dijabarkan sebagai berikut:

- a. Teknik bermain; memuat jumlah pemain yang terlibat yaitu minimal 2 pemain, dan memuat prosedur dan aturan permainan Macanan hingga hasil kalah dan menang dalam permainan.
- b. Keahlian (*skill*) pemain dalam memainkan permainan Macanan. Pemain harus memiliki kemampuan berstrategi dan konsentrasi yang lebih baik untuk dapat memainkan dan memenangkan permainan. Faktor usia sering menentukan di bidang ini.
- c. Teknologi; memuat penggunaan semua potensi sarana dan proses dalam permainan yang masih secara manual, yaitu kendali permainan langsung dari pemain, tidak otomatis seperti komputer.
- d. Peralatan (*tool*) yang digunakan pun sangat sederhana yaitu arena permainan yang digambar dan sejumlah *uwong* atau pion permainan dari benda-benda kecil di sekitar.

2. *Utility*

Utility memiliki beberapa maksud di antaranya sebagai berikut;

- a. Fungsi; Macanan biasa dimainkan untuk mengisi waktu luang dan dapat dilakukan sembarang waktu.
- b. Kegunaan; Macanan dapat melatih kecerdasan daya pikir dan konsentrasi pemainnya.
- c. Kebutuhan; meskipun termasuk permainan yang berat karena lebih membutuhkan olah pikir dibanding olahraga yang aktif, tetapi Macanan seperti permainan tradisional lainnya juga dapat memenuhi kebutuhan hiburan anak-anak khususnya yang menyukai jenis permainan ini.

3. *Material*

Bahan-bahan yang digunakan dalam permainan Macanan menggunakan bahan mudah dicari dan sederhana, seperti kerikil atau biji-bijian buah (seperti: sawo, asam, tanjung, dan lainnya). Sementara arena permainan berupa segitiga dan persegi empat bisa digambar dengan kapur, pensil, atau benda lain, menyesuaikan lahannya.

4. *Icon*

Sesuai dengan nama permainannya, Macanan dapat diidentifikasi dengan jenis pion yang dimainkan yaitu adanya *Macan* dan *wong*. Berbeda dengan permainan papan lainnya seperti *bas-basan sepur*, *dakon*, dan *mul-mulan* hanya dikenal *wong* saja. Selain itu permainan Macanan memiliki bentuk arena permainan yang khas, yang tidak sama dengan permainan lain. Sehingga ikon permainan Macanan juga dapat dilihat dari bentuk arena permainannya yaitu segitiga dan persegiempat.

5. *Concept*

Konsep atau faktor tersembunyi terlihat dalam sebuah objek melalui tampilan visualnya, atau pada bentuk (*shape*), ikon (*icon*), atau kegunaan (*utility*) sebuah objek/artefak. Pada Macanan konsep tersebut terlihat dari;

a. Pion *Macan*.

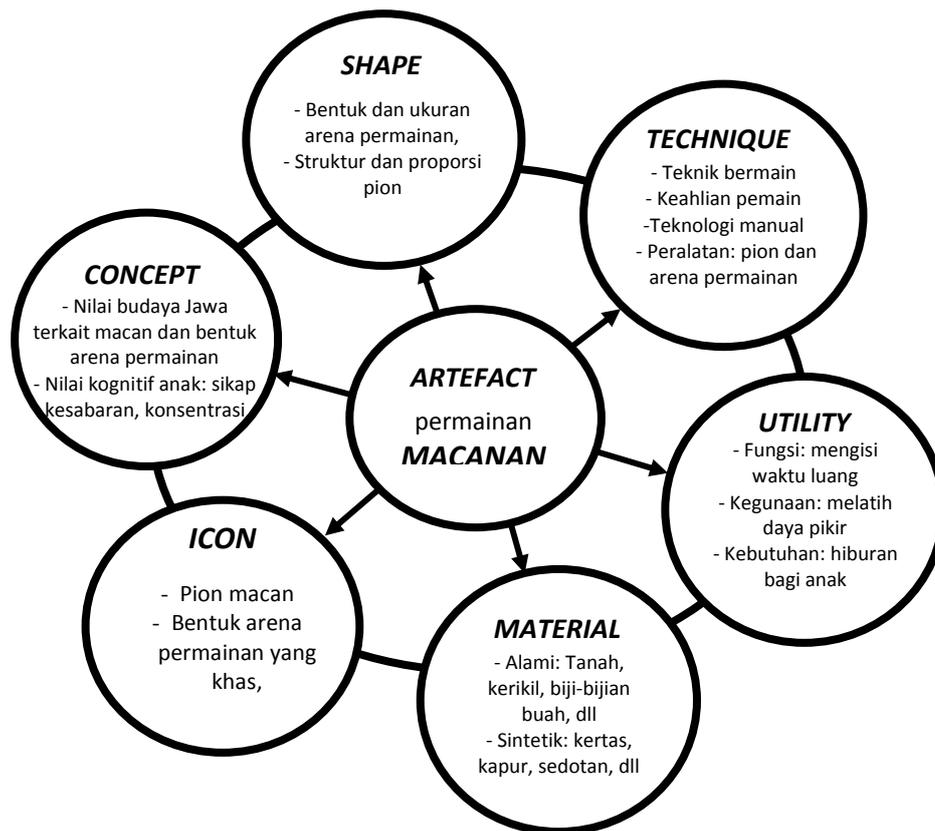
Berbeda dengan permainan *bas-basan sepur* yang telah dikaji Khamadi, Sihombing, dan Ahmad (2013) sebelumnya, pion *Macan* menjadi keunggulan tersendiri dalam permainan Macanan. Dalam budaya Jawa sendiri *Macan* atau harimau dianggap sebagai sosok hewan pelindung/penguasa hutan, dimana akan menjadi buas jika diganggu keberadaannya. Namun, di dalam permainan ini sosok *Macan* dianggap sebagai hewan buas yang memangsa manusia, sehingga cerita dalam permainan adalah upaya melumpuhkan *Macan* oleh beberapa *wong*. Hal ini senada dengan maksud dari budaya *gropyokan Macan* atau *rampokan Macan* yaitu budaya mengadu *Macan* dengan manusia. Menurut Javantiger (2010), lahirnya budaya ini karena kalangan kerajaan telah terpengaruh oleh budaya *kebo bule* yaitu hewan yang paling keramat. Imbas itu menjadikan *Macan* sebagai hewan penjaga menjadi hewan layak ditangkap dan layak dibunuh (perusakan akar budaya). Dimana kekuatan yang dimiliki harimau (dianggap jahat) dan layak ditandingkan dengan kekuatan manusia. Duel secara langsung. Hal ini dikandung maksud agar Raja tahu, siapa pengawalnya, siapa Senopatinya dan sejauh mana kekuatan Senopati itu untuk mewakili kerajaan menyambangi kerajaan lain. Namun, kembali kepada kepercayaan budaya masyarakat pedalaman, sosok harimau adalah sosok pelindung dan keberadaannya sama pentingnya dengan menjaga kelestarian alam dan permainan Macanan ini khususnya.

b. Bentuk arena permainan.

Bentuk arena berupa persegi empat yang diapit oleh dua segitiga menjadi ikon permainan Macanan ini. Segitiga di sini sering dianalogikan sebagai sebuah gunung. Sehingga dengan mudah dapat teridentifikasi bahwa lingkungan yang digambarkan oleh permainan Macanan ini adalah alam pegunungan yang menjadi habitat bersama *Macan* dan manusia. Kehidupan pegunungan menjadi tempat yang ideal untuk manusia dan *Macan* melangsungkan hidup yang bergantung pada alam. Namun, jika salah satunya mulai menunjukkan keserakahannya akan terjadi pertikaian diantara keduanya yang membawa kepada kesengsaraan. Dari arena permainan ini terlihat bahwa masyarakat Jawa hidup bergantung dengan keadaan alamnya khususnya alam pegunungan. Namun, karena permainan papan tradisional khususnya Macanan lahir di kerajaan, maka arah cerita yang diwujudkan dalam permainan condong ke cerita *gropyokan Macan*.

6. *Shape*

Unsur *shape* yang dapat diukur dalam Macanan adalah bentuk arena permainannya. Hal ini dikarenakan bentuk pion yang digunakan dapat berupa apa saja asalkan berukuran sedang atau kecil yang disesuaikan dengan besar arena permainan yang dibuat. Masing-masing pion pemain memiliki bentuk yang tidak sama agar dapat dikenali kepemilikannya. Misalnya; pemain 1 memakai pion dari batu kerikil maka pemain 2 tidak menggunakan batu kerikil, mungkin biji sawo kecil.



Gambar 3. Pemetaan elemen-elemen permainan Macanan berdasarkan metode ATUMICS level mikro

b. Level makro

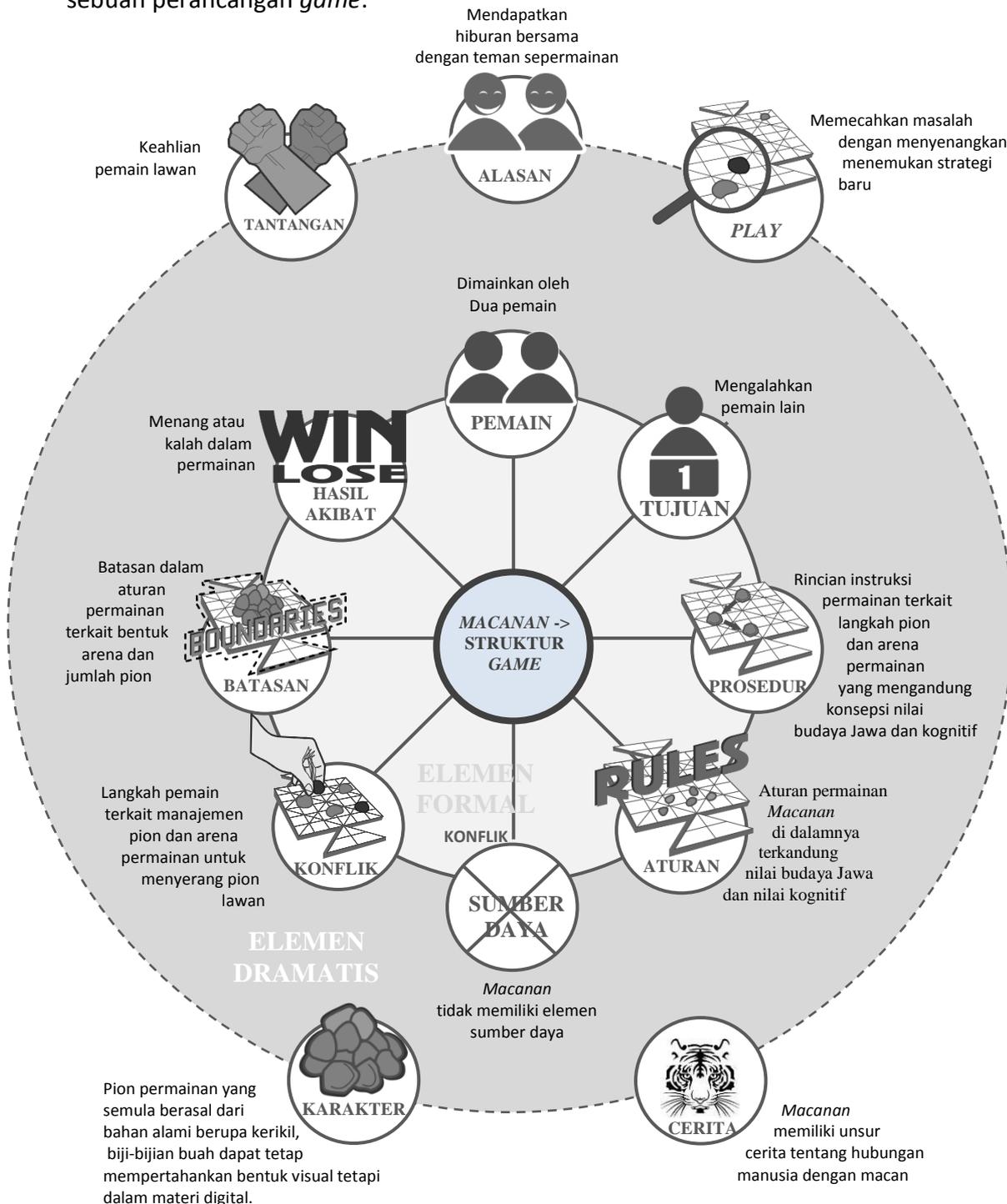
Pada level makro ini adaptasi permainan Macanan ke dalam permainan digital didasari oleh motivasi berikut:

1. Motivasi utama berupa motivasi budaya. Diharapkan dengan perancangan permainan digital ini, masyarakat dapat mengenal permainan Macanan dan merasakan pengalaman memainkannya.
2. Motivasi sekunder berupa motivasi sosial dan ekonomi, dimana perancangan permainan digital ini memungkinkan dijadikan sebagai sarana komunikasi sosial antar pemain *game*, serta menjadi sebuah komoditas *game* yang dapat dijual ke masyarakat.
3. Motivasi lain berupa motivasi ekologi, kelangsungan hidup, dan kreasi ekspresi diri. Pada tingkat ini motivasi lain bukanlah motivasi yang dapat mendasari perancangan permainan digital ini.

Pemetaan tingkatan elemen motivasi ini memiliki andil terhadap porsi konten permainan Macanan dalam perancangan *game*. Karena motivasi utama berupa motivasi budaya maka permainan digital harus banyak memperkenalkan elemen Macanan seperti yang dijelaskan pada level mikro metode ATUMICS.

3.3. Adaptasi elemen permainan Macanan ke dalam struktur permainan digital.

Elemen-elemen Macanan level mikro metode ATUMICS selanjutnya diadaptasikan ke dalam struktur permainan digital yang memuat elemen formal dan elemen dramatis sebuah perancangan *game*.



Gambar 4. Implementasi elemen Macanan dalam struktur permainan digital yang belum memenuhi semua elemen *game*

Dari perpaduan kedua jenis elemen budaya tersebut terlihat bahwa elemen yang dapat dipertahankan dalam permainan Macanan adalah elemen *Concept*, *Icon*, dan *Shape*. Sedangkan pada elemen *Material* terjadi perubahan material tradisional menjadi material baru (digital). Hal ini terjadi karena pada permainan digital peralatan yang digunakan sudah menggunakan bahan yang berbau teknologi digital seperti layar komputer sebagai tempat arena permainan dan pion pun disediakan di dalam tampilan visual pada layar tersebut. Kerikil dan biji sawo kecil masih bisa dipertahankan secara visual pada layar permainan komputer.

Selain itu juga diketahui terdapat elemen Macanan yang tidak memenuhi elemen pada struktur permainan digital yaitu elemen sumber daya. Hal ini terjadi karena pada elemen sumber daya; dalam permainan *bas-basan sepur* tidak ada variabel peralatan permainan yang dibutuhkan bernilai tinggi dan langka. Pion sebagai peralatan main tidak memenuhi syarat langka karena jumlahnya memang dibatasi untuk setiap variasi permainannya. Jumlah pion untuk masing-masing pemain tidak akan bisa bertambah dalam permainan. Karena langka sebagai sebuah sumber daya dalam permainan berarti ada potensi keberadaannya tetapi jumlahnya sedikit dan membutuhkan usaha tertentu untuk mendapatkannya. Selain itu sumber daya akan mempermudah mencapai tujuan *game* jika digunakan.

3.4. Model Adaptasi ke dalam perancangan permainan digital.

Secara umum dengan mengacu pada *Fundamentals of Game Design* (2010) dan *Game Design* (2012) konsep perancangan permainan digital Macanan yang didasarkan pada aturan permainan dasar permainan tradisional Macanan menekankan pada beberapa aspek, yaitu:

- a. *Turn-based strategy game* yaitu permainan strategi dengan pemain memainkan gilirannya secara bergantian. Strategi berarti perencanaan, termasuk mengambil keuntungan situasi dan sumber daya, mengantisipasi gerakan lawan, mengetahui dan meminimalisir kekurangan.
- b. Konsep leveling yang mengacu pada variasi bentuk permainan Macanan menurut literatur ditambah data hasil observasi yaitu permainan *dham-dhaman*.
- c. Pemberian cerita yang lebih baik kepada pemain dengan membuat narasi cerita besar yang diwujudkan dalam penggalan cerita setiap levelnya. Pesan cerita akan diarahkan kepada konteks *Macan* atau harimau sebagai pelindung hutan. Hal ini didasarkan pada beberapa literatur yang menyebutkan posisi *Macan* dalam kehidupan budaya Jawa.
- d. Interaksi pemain terhadap narasi cerita yang disampaikan. Pemain akan diberikan misi yang berbeda pada setiap level sesuai konsep leveling dan cerita yang telah dijelaskan sebelumnya.
- e. Pion divisualisasikan berupa tokoh manusia dan Harimau yang memiliki karakteristik berbeda yang ditunjukkan dengan atribut nyawa dan serangan masing-masing pion.
- f. Bentuk arena papan permainan digital divisualisasikan sesuai dengan lingkungan yang dibangun dalam cerita. Namun secara umum, lingkungan arena adalah wilayah hutan pegunungan.

- g. Pemberian hadiah dan hukuman (*reward and punishment*) yang tidak ada pada permainan Macanan tradisional. Hal ini dilakukan untuk memberikan motivasi lebih agar pemain merasa diapresiasi dan berusaha memainkan terus untuk mendapatkan *reward* yang lebih atau mengulangi permainan akibat mendapat *punishment*.
- h. Terdapat *item* sumber daya yang dapat ditemukan seiring peningkatan level seperti sejumlah emas dan karakter baru yang menjadi *reward* dan dapat digunakan pada level selanjutnya. Ada pula *item-item* penghalang yang menambah tingkat kesulitan permainan seperti adanya bidang yang tak dapat ditempati atau dilalui, penghalang berupa kayu, runtuh bangunan pada beberapa bidang permainan yang harus disingkirkan lebih dahulu, dan sebagainya.

4. KESIMPULAN

Keberadaan budaya tradisi khususnya permainan tradisional dipengaruhi oleh banyak faktor dari pengaruh budaya modern, berkurangnya waktu untuk memainkannya, minat anak yang berkurang, hingga tidak adanya pewarisan budaya yang berkelanjutan. Namun, dari penelitian ini terlihat bahwa faktor yang paling berpengaruh adalah faktor apresiasi budaya. Apresiasi budaya dari masyarakat menentukan bagaimana budaya tersebut hidup dan berkembang di masyarakat. Jika saja masyarakat mengapresiasi permainan Macanan dengan lebih baik, maka Macanan dapat bersaing dengan sesama budaya tradisi lainnya maupun budaya modern.

Dalam perjalanannya, adaptasi permainan Macanan ke dalam permainan digital ini dapat menjadi salah satu bentuk apresiasi budaya secara tidak langsung. Masyarakat dikenalkan permainan Macanan lewat media yang cukup bertolak belakang dengan prinsip budaya tradisi. Namun, seperti yang telah dijelaskan pada pembahasan di atas, proses adaptasi permainan Macanan ke dalam permainan digital tetap mempertahankan elemen *Concept*, *Icon*, dan *Shape* dimana dalam elemen-elemen tersebut terkandung nilai budaya khas yang dimiliki permainan Macanan. Elemen dari struktur permainan digital menyesuaikan dan hanya menambahkan elemen sumber daya yang tidak dijumpai di permainan Macanan tradisional. Pada penelitian selanjutnya model permainan digital seperti ini akan dikembangkan dalam sebuah konsep perancangan *game* yang lebih detail membahas konsep visual, konsep interaksi, dan konsep komunikasi budaya yang terjadi.

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, E. (2010) *Fundamentals of Game Design: Second Edition*. Berkeley: New Riders.
- Dharmamulya, S.; dkk. (2008). *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press Puri Arsita A-6.
- Javantiger. (2010). *Serangan Budaya konservasi Harimau Jawa di Pulau Jawa*. <https://javantigercenter.wordpress.com/2010/07/29/serangan-budayakonservasi-harimau-jawa-di-p-jawa/>. Diakses 23 juli 2016 pukul 09.00 WIB.

- Khamadi, Sihombing, R. M., & Ahmad, H. A. (2013). Perancangan Konsep Adaptasi Permainan Tradisional Bas-basan Sepur dalam Permainan Digital “Amukti Palapa”. *Jurnal Wimba Vol 5, No. 27*. Bandung: Institut Teknologi Bandung.
- Misbah, I.H. (2007). *Peran Permainan Tradisional Yang Bermuatan Edukatif Dalam Menyumbang Pembentukan dan Identitas Bangsa*. Bandung: IPI.
- Nugraha, A. (2012). *Transforming Tradition: A Method for Maintaining Tradition in a Craft and Design Context*. Helsinki: Aalto University, School of Arts, Design and Architecture, Finland.
- Pulsipher, L. (2012) *Game Design: How to Create Video and Tabletop Games, Start to Finish*. Carolina Utara: McFarland & Company, Inc., Publishers.
- Purwaningsih, E. (2006). Permainan Tradisional Anak: Salah Satu Khasanah Budaya Yang Perlu Dilestarikan. *Jantra History And Culture Jurnal, Vol 1[1], 40-46*. Yogyakarta: Departemen Kebudayaan dan Pariwisata.
- Salen, K. & Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. USA: Massachusetts Institute of Technology.
- Sugiyono. (2012). “Memahami Penelitian Kualitatif”. Bandung: Alfa Beta.