

PERANCANGAN GAME EDUKASI "SINANG ADVENTURE" SEBAGAI UPAYA MENUMBUHKAN MINAT BELAJAR UNGGAH-UNGGUH BAHASA JAWA ANATOMI TUBUH MANUSIA UNTUK KELAS 1 SEKOLAH DASAR

Ade Rizky Tri Prasojo¹, Toto Haryadi²

^{1,2}Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro

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

e-mail : aderizkytriprasojo@gmail.com¹, toto.haryadi@dsn.dinus.ac.id²

Abstrak

Bahasa jawa adalah suatu bahasa komunikasi dalam ber-tata krama atau sopan santun yang ada sejak zaman dahulu hingga saat ini yang bertujuan untuk menghasilkan komunikasi yang baik dan santun. Namun seiring dengan berkembangnya zaman dan adanya pengaruh globalisasi, berdampak pada semakin terkikisnya minat untuk mempelajari bahasa jawa. Oleh karena itu keanekaragaman bahasa jawa di Indonesia perlu dilestarikan dan dijaga agar generasi penerus dapat dengan mudah untuk mengenali beragam isi dari bahasa jawa di Indonesia. Salah satunya untuk mengedukasi anak usia 6 tahun di Kota Semarang dengan menggunakan media game edukasi. Pada perancangan ini untuk mendapatkan data yang valid, menggunakan metode kualitatif. Data tersebut diperoleh melalui wawancara dan juga melalui pertanyaan kepada orangtua murid. Analisis perancangan menggunakan metode 5W + 1H dan metode perancangan media menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle. Dengan menggunakan media game berbasis android diharapkan anak-anak dapat termotivasi dan meningkatkan minat untuk mengenal Bahasa Jawa dalam bab anggota bagian tubuh manusia agar nilai kebudayaan Indonesia tidak punah.

Kata Kunci: bahasa jawa, game edukasi, perancangan.

Abstract

The Javanese language is a language of communication in etiquette or manners that existed from ancient times to the present which aims to produce good and polite communication. But along with the development of the times and the influence of globalization, the impact on the erosion of interest in learning the Javanese language. Therefore, the diversity of Javanese languages in Indonesia needs to be preserved and maintained so that future generations can easily recognize the various contents of Javanese in Indonesia. One of them is to educate children aged 6 years in Semarang City by using educational game media. In this design to get valid data, using qualitative methods. The data was obtained through interviews and also through questions to parents. Analysis of the design uses the 5W + 1H method and the media design method uses the Multimedia Development Life Cycle method. By using android-based game media it is hoped that children can be motivated and increase interest in learning Javanese in the chapter on members of the human body so that the cultural value of Indonesia is not extinct

Keywords: Javanese language, educational games, design.

1. PENDAHULUAN

Kaidah dalam pelafalan dan penyampaian bahasa jawa menjadi sangat dinilai dari sikap bicara, tutur kata, etika, dan kesopanan sangat terlihat dari keluarnya bahasa oleh mulut kita sendiri. Ini menyebabkan pemikiran pemuda-pemudi Indonesia menjadikan bahasa jawa sesuatu yang dalam arti menakutkan jika ada yang berkomunikasi dengan bahasa jawa ini, dikarenakan tidak paham/kurangnya kamus bahasa jawa dalam diri seseorang. Kesulitan ini pun bukan jadi tolok ukur jika bukan orang jawa asli tidak bisa belajar, namun malah sebaliknya yaitu orang jawa sendiri banyak yang masih salah kaprah dan belepotan dalam berbicara dengan bahasa jawa yang baik dan benar sesuai kaidah yang ada. Maka dari itu banyak orang yang tidak mau/enggan dalam mempelajari bahasa jawa sebagai bahasa sehari-hari, namun malah memakai bahasa asing dalam kesehariannya.

Usaha ini pun digagas dalam studi formal di jajaran sekolah-sekolah formal misalnya di Sekolah (SD) dimana ada guru dan siswa sebagai *audience* yang mempelajari bahasa jawa, tidak lain dan tidak bukan pembinaan ini hanya berlaku untuk penyampaian materi saja, tidak pada persoalan yang lebih inti yaitu pendidikan yang intensif dan memberikan ekstrakurikuler, sehingga bahasa jawa dapat terus dilestarikan dan dibudayakan, adapun pendidikan nonformal orangtua dengan anak asuhnya sendiri yang menerapkan bahasa jawa yang baik dan benar masih minim di kalangan anak-anak usia sekolah dasar.

Bahasa Jawa itu memiliki rasa tingkat unggah ungguh/tata krama basa yang baku diantaranya ada basa ngoko, basa padinan, basa kromo. Salah satu hal yang paling mendasar ialah pelafalan dengan ciri-ciri konsonan tertentu sehingga menjadikan bahasa jawa ini memiliki unsur kosakata tertentu, aturan sintaksis tertentu, aturan morfologi tertentu, dan aturan fonologi tertentu pula (Poedjosoedarmo, 1979:8-9).

Mengacu pada Silabus Kompetensi dasar bahasa jawa SD, banyak materi yang diajarkan salah satunya ialah tata krama, nulis aksara jawa, geguritan, tembang jawa, naskah jawa, sopan santun, tari jawa, lan sapanunggalane. Melihat dari sejarah bahasa jawa Sebelum adanya unggah ungguh basa, Bahasa merupakan alat komunikasi antar sesama manusia, kemudian bahasa diungkapkan dengan simbol atau lambang sebagai bahasa tulis disamping bahasa lisan. Aksara jawa salah satunya yang identik dengan bahasa komunikasi tulis orang jawa. Namun, kendala siswa dalam berinteraksi sosial menggunakan pengucapan/pelafalan bahasa jawa menjadi terhambat seiring berjalannya waktu, karena mereka hanya belajar di dalam kelas saja, selebihnya siswa punya kegiatan selain pada mata pelajaran Bahasa Jawa dan tidak memakai basa jawa kromo, namun menggunakan basa jawa ngoko dalam berinteraksi.

Dalam pondasi belajar siswa kelas 1 di sekolah dasar yang tergolong fundamental dan basic dalam mengajarkan materi pembelajaran unggah-ungguh basa jawa ialah sebagai dasar agar siswa paham dan mau belajar unggah-ungguh bahasa

jawa, Maka dari itu perlu dibuatkannya materi ajar pendukung “Perancangan Game Edukasi "Sinang Adventure" Sebagai Upaya Menumbuhkan Minat Belajar Unggah-Ungguh Bahasa Jawa Anatomi Tubuh Manusia Untuk Kelas 1 Sekolah Dasar” dalam menunjang kegiatan pembelajaran di Sekolah juga melestarikan budaya jawa.

2. METODE

Merode Penelitian Kualitatif

Penelitian kualitatif adalah untuk memahami (*to understand*) fenomena atau gejala sosial dengan lebih menitik beratkan pada gambaran yang lengkap tentang fenomena yang dikaji daripada memerincinya menjadi variabel-variabel yang saling terkait.

2.1 Metode Pengumpulan Data

a. Data Primer (Wawancara)

1. Pembelajaran Bahasa Jawa di SD Negeri Purwosari 01 Semarang

Untuk memperkuat perancangan, penulis menyajikan data primer yang diperoleh melalui wawancara dengan Guru Bahasa Jawa SD Negeri Purwosari 01 Semarang. Ibu Rina Nur Rahmawati, S.Pd. dan Ibu Painem, S.Pd. Wawancara ini lebih menekankan pada Pembelajaran Bahasa Jawa mengajarkan anak untuk mencintai Bahasa Jawa mulai tingkat paling dasar yakni unggah-ungguh basa dan bertutur kata sopan dengan Orang yang lebih tua/Guru di Sekolah. Pada jenjang sekolah ini paling tepat mengarahkan Siswa untuk Pembelajaran di Sekolah Dasar. Beliau, mengajarkan dengan tehnik yang sangat mudah sekali dipahami oleh Siswa yaitu mulai dari Diskusi, tanya jawab, ceramah, praktek tembang jawa, permainan TTS (teka teki silang) basa ngoko, padinan, krama. (Sumber : Wawancara, Ade Rizky Tri Prasajo Kamis 13 Desember 2018).

Mengenai hal Proses Pembelajaran, Siswa tidak diberatkan pada konteks tertentu, namun sesuai kurikulum yang diajarkan dan porsi yang sesuai, paling tidak dalam satu minggu sekali mata pelajaran bahasa jawa dilakukan, dan adapun pr (pekerjaan rumah) yang ringan hanya tidak lebih dari 10 buah soal. Namun pada perihal kali ini menyinggung mengenai kebiasaan siswa yang masih sering tidak mengerjakan pr-nya dan berbicara bahasa ngoko kasar dengan guru di Sekolah yang diakibatkan oleh dampak gemarnya bermain hape daripada belajar bahasa jawa itu sendiri. Tetapi pada setiap hari senin sebelum upacara dimulai selalu ada agenda untuk tembang jawa, sehingga anak –anak sangat antusias ketika hal tersebut rutin dilakukan untuk tetap melestarikan budaya Jawa dengan begitu siwa akan mengenal dan timbul keinginan untuk mengerti dan memahami lebih dalam bahasa jawa. (Sumber : Wawancara, Ade Rizky Tri Prasajo Kamis 13 Desember 2018).

2. Pembelajaran Bahasa Jawa di Rumah

Pembelajaran Bahasa Jawa yang diterapkan dirumah oleh Ibu Suyati (40th) bersama anaknya yang bernama Wawan Rasyid Kurniawan (6th) saat ini sedang bersekolah di bangku SD Kelas 1, pola belajar yang dilakukan ialah memberikan ilmu pengetahuan yang fokus dan terarah secara berkelanjutan karena pada usia 6 tahun kecerdasan anak masih perlu diarahkan untuk

memahami tata krama sopan santun bahasa jawa tentunya. Proses belajar anak memang tidak terpaku pada jam-jam tertentu, keingintahuan yang tinggi akan kosakata bahasa jawa sangat antusias, Saya hingga dibuat kewalahan hingga bertanya kepada Ayah untuk memastikan jawaban yang ditanyakan oleh anak saya perihal tersebut, namun keinginan anak untuk bermain masih lebih tinggi daripada belajar materi pendidikan. Biasanya, kalau belajar hanya buku-buku dari sekolah yang dipakai, tidak ada media lain ataupun alat peraga yang dipakai dalam pembelajaran di sekolah maupun di rumah. Cara agar anak mau belajar lebih dalam mengenai bahasa jawa ya seperti menerapkan komunikasi setiap hari dengan bahasa jawa dengan alat peraga tubuh sebagai contoh nyata yang dapat dicontohkan kepada anak dalam belajar, namun ketika anak berkomunikasi masih saja ada kendala pada pelafalan yang belum dapat membedakan bahasa ngoko, padinan atau kromo. Saya masih terus mencoba untuk memahamkan anak untuk lebih dapat berkomunikasi dengan baik dalam bahasa jawa yang baku, baik dan benar sebagai bentuk pelestarian budaya Indonesia. (Sumber : Wawancara, Ade Rizky Tri Prasajo Kamis 20 Desember 2018).

b. Data Sekunder

1. Media Pembelajaran Buku Paket Kurikulum 2013

Media yang digunakan dalam pembelajaran di Sekolah Dasar kelas 1 ialah Buku "Kulina Basa Jawa Kangge kelas 1 SD/MI" terbitan Intan Pariwara tahun 2015 halaman 101. Dalam inti pengenalan bahasa jawa kepada anak sekolah dasar (SD) kelas 1 dimulai dengan pengenalan alat peraga tubuh yang digambarkan pada contoh dibawah, alat peraga ini menjadi contoh nyata atas pembelajaran yang dilakukan agar dapat mengenali kosakata bahasa jawa yang sebenarnya karena alat peraga tubuh ini dilihat setiap hari oleh anak sekolah dasar. Dalam pembelajaran buku paket ini, siswa diharap dapat menghafalkan basa ngoko dan kromo nya alat peraga tubuh sehingga dapat melekat diluar otak anak.

2. Metode Belajar Anak di rumah

Metode Belajar anak di rumah masih menjadi kendala bagi Ibu Suyati (40th) pada saat memberikan pembelajaran bahasa jawa di rumah kepada anaknya Wawan Rasyid Kurniawan (6th) malah sibuk bermain gadget yang berada di tangannya dan hal ini sering terjadi pada saat jam belajar di rumah, karena pada dasarnya anak-anak masih berusia belia yang menginginkan bermain dan belum bisa fokus terhadap pokok pembelajaran di rumah.

3. Metode Belajar Anak di Sekolah Dasar

Dari hasil observasi di SD Negeri Purwosari 01 Semarang pada kelas 1 SD. Ada sekitar Total Jumlah Siswa 21 Siswa yang menerima pelajaran Bahasa Jawa setiap minggunya. Dari anak kelas 1 SD yang saya temui di SD tersebut dengan melihat dan mengamati perilaku dan olah bahasa masih belepotan dan tidak karuan, mengacu pada hasil observasi yang telah Penulis lakukan yaitu pembelajaran di dalam kelas dengan Guru Bahasa Jawa Ibu Rina Nur Rahmawati, S.Pd dan berbicara/melakukan komunikasi

secara langsung dengan murid di SD tersebut, ada berbagai macam bahasa yang dikeluarkan dalam setiap kata dalam satu kalimat campur antara bahasa Indonesia dan bahasa Jawa ngoko, ini dikarenakan belum adanya media interaktif untuk mengenal lebih dalam perihal bahasa Jawa pada dasarnya.

2.2 Metode Analisis Data

Mendefinisikan analisis data sebagai proses yang merinci usaha secara formal untuk menemukan tema dan merumuskan hipotesis (ide) seperti yang disarankan dan sebagai usaha untuk memberikan bantuan dan tema pada hipotesis. (Taylor 1975: 79)

a. *What* (Apa)

Unggah-ungguh basa merupakan salah satu warisan kebudayaan Jawa yang wajib dilestarikan. Namun lambat laun unggah-ungguh basa semakin terlupakan dibandingkan bahasa asing yang perkembangannya lebih pesat dan variatif, sehingga membuat anak-anak lebih tertarik untuk mempelajari bahasa asing, ex: contohnya lagu English lebih diingat dikepala anak kecil daripada lagu tembang Jawa. Adalagi kebiasaan berbicara bahasa Inggris 'what's your name?', daripada "asmane njenengan sinten?". Oleh karena itu dibutuhkan upaya untuk memperkenalkan kembali unggah-ungguh basa anatomi tubuh manusia, dan pembendaharaan kamus digital Jawa khususnya untuk anak-anak pada usia 6 tahun.

b. *Who* (Siapa)

Orang tua dan guru dan anak sekolah dasar sebagai pelaku pendidikan, dimana orang tua dan guru memiliki peranan penting dalam mengajarkan dan melestarikan warisan budaya, seperti bahasa yang digunakan sehari-hari bahasa Jawa. Peranan mereka sebagai pengajar seharusnya mampu mengenalkan macam-macam unggah-ungguh basa Jawa anatomi tubuh manusia kepada anak.

c. *Why* (Mengapa)

Dengan mengenalkan macam-macam unggah-ungguh basa pada anak usia 6 tahun dapat meningkatkan minat dan rasa kepedulian akan warisan budaya di Indonesia khususnya unggah-ungguh basa Jawa anatomi tubuh manusia.

d. *When* (Kapan)

Saat usia 6 tahun, pada umurnya anak-anak belum begitu mengenal unggah-ungguh basa Jawa secara konkrit. Karena anak-anak dikenalkan dan diajarkan unggah-ungguh basa pada usia 6 tahun atau kelas 1 sekolah dasar. Dengan pengenalan di usia sekolah dasar mengenai unggah-ungguh basa pada anak diharapkan dapat menumbuhkan minat dan rasa kepedulian sehingga bisa menjadi pemicu untuk terus melestarikan bahasa Jawa anatomi tubuh manusia.

e. *Where* (Dimana)

Mensosialisasikan program Upaya Menumbuhkan Minat Belajar Bahasa Jawa khususnya pengenalan unggah-ungguh basa Jawa anatomi tubuh manusia ini ditujukan untuk sekolah dasar khususnya di SD Negeri Purwosari 01 Semarang sebagai penunjang pembelajaran. Pada usia

tersebut banyak anak yang belum mengetahui atau mengenal macam-macam tingkat kesopanan dikarenakan kurangnya kesadaran orang tua dan guru dalam mengenalkan bahasa jawa di usia sekolah dasar.

f. *How* (Bagaimana)

Pada sosialisasi pengenalan ragam bahasa jawa ini diperlukan adanya kesadaran dari masyarakat itu sendiri khususnya orangtua dan guru dimana mereka berperan penting dalam mengajarkan suatu pengetahuan kepada anak-anak. Pengenalan unggah-ungguh basa ini sebaiknya sudah dikenalkan pada usia 6 tahun, saat usia tersebut mereka banyak mempelajari hal-hal baru yang nantinya akan di serap dan dipraktekkan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian dibutuhkan suatu sarana penunjang untuk menjadi media pengenalan unggah-ungguh basa yang tepat dan sesuai dengan target audience usia 6 tahun di SD Negeri Purwosari 01 Semarang. Sesuai dengan perkembangan zaman saat ini tidak cukup hanya memberikan pelajaran kepada anak mengenai unggah-ungguh basa jawa, namun perlu adanya media pengenalan yang dapat memberikan informasi dan mampu menumbuhkan minat dan rasa kepedulian serta menanamkan pentingnya menjaga warisan budaya jawa khususnya unggah ungguh basa jawa. Sebagaimana kita ketahui, untuk saat ini kehidupan anak-anak lekat dengan teknologi digital, untuk itu pembuatan media interaktif merupakan salah satu media yang dapat digunakan sebagai upaya untuk Menumbuhkan Minat Belajar Bahasa Jawa khususnya unggah-ungguh basa jawa anatomi tubuh manusia pada anak.

g. Kesimpulan

Berdasarkan analisis 5W+1H diatas masalah utama dalam perancangan ini adalah kurangnya kesadaran orang tua dan guru serta kurangnya sarana untuk mengenalkan keberagaman bahasa yang diucapkan kepada anak usia 6 tahun. Peranan orang tua dan guru disini sangat berpengaruh, karena pada usia tersebut anak sudah mulai mengenal hal-hal baru yang dapat dengan mudah mereka contoh dan praktekkan dalam kehidupan sehari-hari.

Maka strategi yang digunakan pada perancangan ini menggunakan media yang digemari oleh anak usia 6 tahun saat ini yaitu media interaktif, berupa game edukasi. Sosialisasi dilakukan dengan menerapkan pentingnya menjaga warisan budaya jawa yaitu unggah-ungguh basa jawa anatomi tubuh manusia, dan pembendaharaan kamus digital Jawa sehingga dapat menumbuhkan minat dan rasa kepedulian terhadap warisan budaya jawa yaitu unggah-ungguh basa jawa anatomi tubuh manusia pada anak.

2.3 Metode Perancangan

Metode yang digunakan dalam perancangan game ini adalah menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle :

1. Concept

Dalam tahapan ini ada beberapa tahap yang perlu diperhatikan, antara lain :

a. Menentukan tujuan aplikasi yaitu untuk mempermudah pembelajaran unggah-ungguh basa jawa, agar siswa dapat lebih termotivasi untuk belajar.

b. Aplikasi ini digunakan untuk media pembelajaran unggah-ungguh basa jawa oleh guru, orangtua siswa dan juga siswa kelas 1 Sekolah Dasar.

c. Deskripsi aplikasi pembelajaran unggah-ungguh basa jawa ini berjalan dan dioperasikan pada perangkat bersistem operasi android

2. Design

Pada tahapan ini dibuat spesifikasi aplikasi secara rinci dalam sebuah perancangan aplikasi. Di mana pembuatannya disesuaikan berdasarkan pada:

Perancangan diagram alur (Flowchart)

Dalam aplikasi ini terdapat 3 diagram alur (flowchart), yaitu :

- a. Flowchart scanningmarker
- b. Flowchart intro
- c. Flowchart menu

3. Material Collecting (pengumpulan materi)

Pada tahapan ini, materi terkait bahan ajar/materi pembelajaran didapatkan dari wawancara kepada guru yang mengampu mata pelajaran bahasa jawa, membaca buku dan mencari sumber-sumber lainnya dari internet. Sedangkan untuk materi terkait unggah-ungguh basa jawa, penulis mendapatkan materi dari buku referensi, internet dan tanya jawab dengan orang yang lebih ahli.

4. Assembly

Tahap assembly (pembuatan) adalah tahap dimana semua objek atau bahan multimedia dibuat. Pembuatan aplikasi didasarkan pada flowchart. Semua objek atau material dibuat dan digabungkan menjadi satu aplikasi yang utuh. Dalam tahapan ini digunakan beberapa software seperti unity 3D, Adobe Illustrator, Corel Draw.

5. Testing

Tahap ini disebut juga sebagai tahap pengujian alpha (alphatest) dimana pengujian dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri. Dalam pengujian aplikasi ini dilakukan pengecekan ketepatan bermain sebuah aplikasi berjalan. Pengujian selanjutnya adalah dengan responden siswa sekolah kelas 1 SD.

6. Distribution

Dalam tahapan ini, aplikasi yang telah selesai di uji dan dinyatakan baik sesuai dengan tujuan pembuatan, akan didistribusikan dengan cara mengunggah ke sebuah toko online android (Playstore).

3. KONSEP PERANCANGAN DAN VISUALISASI

3.1 Konsep Kreatif

a. Tujuan Kreatif

Perancangan game ini bertujuan menyadarkan masyarakat khususnya anak-anak usia 6 tahun di kota Semarang tentang pentingnya bahasa jawa ketika berbicara dengan orang yang lebih tua menggunakan bahasa jawa krama. Dari semua materi yang ada dalam game, bertujuan agar anak-anak memiliki pengetahuan tentang bagian-bagian tubuh manusia dalam bahasa

krama jawa sehingga anak mempunyai wawasan tentang pentingnya berbahasa krama. Masih sedikitnya media interaktif yang edukatif bagi anak menjadi salah satu permasalahan dibuatnya game ini.

b. Target Audiens

a. Geografis

Negara : Indonesia, Wilayah : Jawa Tengah, Kota : Semarang, Ukuran Kota : Kota besar, Kepadatan daerah : Perkotaan, Iklim : Panas & Berhujan

b. Demografis

Murid SD Usia : 6 tahun, Jenis kelamin : L/P, Tingkat Ekonomi : Menengah, Tingkat Pendidikan : SD (Sekolah Dasar) GURU/OrangTua, Usia : 25 tahun keatas, Jenis kelamin : L/P, Tingkat, Ekonomi : Menengah, Tingkat Pendidikan : SLTA/S1.

c. Psikologis

Motivasi kebutuhan : Kasih Sayang, Kepribadian : Terbuka, Pencari hal baru, Persepsi : Resiko rendah, Keterlibatan dalam belajar : Banyak terlibat, Sikap : Positif

d. Behavior

non-pengguna, pengguna potensial, pengguna pertama kali, pengguna biasa, atau bekas pengguna dan lain-lain

3.2 Strategi Kreatif

1. Gaya visual penyajian game

Melihat target audiens dari game adalah anak dengan usia 6 tahun, maka pembuatan tampilan dalam game menggunakan gaya visual yang disukai oleh anak-anak. Gaya visual yang digunakan yaitu penarikan gambar dari gambar asli kemudian dirubah menjadi tampilan yang sederhana namun tetap menarik. Untuk mempermudah target audiens, penulis mengambil data visual yang sesuai dengan konten permasalahan dan pemilihan karakter hingga tampilan environment akan digambarkan dengan penyajian grafis 2D. Gambar grafis 2D dipilih karena mempunyai grafis vektor yang tajam dan menarik. Untuk pemilihan warna dalam pembuatan asset game ini akan dipilih warna yang mencolok. Selain itu warna-warna yang ada juga akan disesuaikan dengan suasana dalam alur cerita game agar dapat merangsang anak dan pesan dalam game dapat tersampaikan dengan baik.

2. Pendekatan penyampaian pesan

Pendekatan penyampaian isi pesan disini menggambarkan informasi tentang bagian-bagian tubuh manusia dalam bahasa jawa. Dari pesan yang ada dalam game ini, diharapkan pemain dapat mengerti tentang pentingnya unggah-ungguh bahasa jawa dalam berkomunikasi dengan orang yang lebih tua.

3. Respon yang diharapkan

Respon yang diharapkan bahwa target audiens bisa mengerti kenapa ber-unggah-ungguh basa jawa itu penting dan harus dijaga serta dilestarikan. Maka diharapkan setelah memainkan game ini pemain menjadi sadar betul

akan pentingnya menggunakan basa jawa krama untuk menyebut bagian-bagian anggota tubuh manusia dan mempunyai tanggung jawab untuk menjaga serta melestarikannya. Pesan yang disampaikan akan lebih maksimal penyampaiannya jika orang tua juga ikut andil mendampingi saat anak memainkan game ini.

3.3 Story Line

Game edukasi “Sinang Adventure” ini merupakan game petualangan unggah-ungguh bahasa jawa anatomi tubuh manusia khusus kelas 1 sekolah dasar dengan menyelesaikan serangkaian misi yang diperankan oleh seorang anak yang bernama Sinang (karakter utama), dan dibantu oleh seorang Pegiat bahasa jawa krama yang bernama Pakdhe Sojo (karakter pendamping). Di dalam game, pemain disuguhkan tantangan berupa beberapa pertanyaan menggunakan bahasa jawa dan dijawab juga dengan bahasa jawa, ada fitur takon pakdhe yang memudahkan pemain untuk menghilangkan 2 jawaban yang kemungkinan salah, kemudian jika pertanyaan yang diberikan benar maka pemain dapat puzzle. Adapun apresiasi yang diberikan kepada pemain jika dapat melengkapi semua puzzle akan mendapatkan merchandise sebuah pulpen, pin, buku, maupun dusgreb dimana hal ini menjadikan pemain antusias untuk mendalami dan belajar bahasa jawa krama anatomi tubuh manusia melalui game sinang adventure ini.

4. KONSEP MEDIA

4.1 Spesifikasi Teknis

Perancangan Game Sinang Adventure ini dibuat dengan ukuran 1920x1080 pixel, mempunyai resolusi Full HD dengan Aspect Rasio 16:9 yang menjadi patokan dari handphone saat ini pada umumnya.

Asset game dibuat menggunakan software Corel Draw 2018, format output gambar .png. Seluruh asset yang telah dibuat diimport dan build game dengan game engine Unity serta menggunakan Bahasa pemrograman C++.

4.2 Platform

Media utama dalam sosialisasi untuk mengenalkan pentingnya bahasa jawa krama bagi anak usia 6 tahun adalah game mobile, karena game adalah media yang menarik dan komunikatif untuk menyampaikan pesan sosialisasi “Menumbuhkan Minat Belajar Unggah-Ungguh Bahasa Jawa anatomi tubuh manusia” kepada anak-anak usia 6 tahun di kota Semarang. Selain itu, game ini dapat digunakan sebagai media edukasi kepada anak-anak mengenai pelajaran bahasa jawa agar tidak membosankan. Game ini nantinya juga akan dipublikasikan ke google playstore agar dapat menjangkau masyarakat yang lebih luas.

4.3 Visualisasi



Gambar1. Sinang.png

[Sumber: Ade Rizky Tri Prasojjo & Farrij Herdanto]



Gambar 2. Pakdhe Sojo.png

[Sumber: Ade Rizky Tri Prasojjo & Farrij Herdanto]



Gambar3. Font NexaBold
[Sumber: Ade Rizky Tri Prasojjo]



Gambar4. Font Aller
[Sumber: Ade Rizky Tri Prasojjo]

A. Karakter

Tabel 1. Karakter
[Sumber: Ade Rizky Tri Prasojjo]

Referensi	Sketsa	Gambar	Keterangan
 Gambar5. Referensi Sinang.png [Sumber: Ade Rizky Tri Prasojjo]	 Gambar6. Sketsa Sinang.png [Sumber: Ade Rizky Tri Prasojjo]	 Gambar7. Sinang.png [Sumber: Ade Rizky Tri Prasojjo & Farrij Herdanto]	Karakter Sinang Digambarkan dengan seragam SD (merah putih) dan disertai kupluk blangkon yang khas akan budaya jawa.
 Gambar8. Referensi PakdheSojo.png [Sumber: Ade Rizky Tri Prasojjo]	 Gambar9. Sketsa PakdheSojo.png [Sumber: Ade Rizky Tri Prasojjo]	 Gambar10. PakdheSojo.png [Sumber: Ade Rizky Tri Prasojjo & Farrij Herdanto]	Karakter Pakdhe Sojo Digambarkan dengan seragam batik dan dilengkapi dengan blangkon yang khas akan budaya jawa.

B. Environment

Tabel 2. Environment
[Sumber: Ade Rizky Tri Prasajo]

Referensi	Sketsa	Gambar	Keterangan
 Gambar11. Referensi latar sekolah.png [Sumber: Ade Rizky Tri Prasajo]	 Gambar12. Sketsa latar sekolah.png [Sumber: Ade Rizky Tri Prasajo]	 Gambar13. latarhalamansekolah.png [Sumber: Ade Rizky Tri Prasajo]	Desain Latar stage 1 berada pada area bermain latar halaman sekolah
 Gambar13. Referensi Ruangkelas.png [Sumber : http://images.google.com/]	 Gambar14. Sketsa ruang kelas.png [Sumber: Ade Rizky Tri Prasajo]	 Gambar15. ruangkelas.png [Sumber: Ade Rizky Tri Prasajo]	Desain Latar stage 2 berada pada area belajar di ruang kelas sekolah
 Gambar16. Referensi latar rumah.png [Sumber : http://images.google.com/]	 Gambar17. Sketsa latar rumah.png [Sumber: Ade Rizky Tri Prasajo]	 Gambar18. Latar rumah.png [Sumber: Ade Rizky Tri Prasajo]	Desain Latar stage 3 berada pada area bermain diluar latar halaman rumah
 Gambar19. Referensi kucing.png [Sumber : http://images.google.com/]	 Gambar20. Sketsa kucing.png [Sumber: Ade Rizky Tri Prasajo]	 Gambar21. kucing.png [Sumber: Ade Rizky Tri Prasajo]	Gambar kucing di latar scene 1
 Gambar22. Referensi bola sepak.png [Sumber : http://images.google.com/]	 Gambar23. Sketsa bola sepak.png [Sumber: Ade Rizky Tri Prasajo]	 Gambar24. Bola sepak.png [Sumber: Ade Rizky Tri Prasajo]	Gambar bola sepak di latar scene 1

 <p>Gambar25. Referensi bola basket.png [Sumber : http://images.google.com/]</p>	 <p>Gambar26. Sketsa bola basket.png [Sumber: Ade Rizky Tri Prasoj]</p>	 <p>Gambar27. Bola basket.png [Sumber: Ade Rizky Tri Prasoj]</p>	<p>Gambar bola basket di latar scene 1</p>
 <p>Gambar28. Referensi kasti.png [Sumber : http://images.google.com/]</p>	 <p>Gambar29. Sketsa kasti.png [Sumber: Ade Rizky Tri Prasoj]</p>	 <p>Gambar30. kasti.png [Sumber: Ade Rizky Tri Prasoj]</p>	<p>Gambar kasti di latar scene 1</p>
 <p>Gambar31. Referensi sepeda.png [Sumber : http://images.google.com/]</p>	 <p>Gambar32. Sketsa sepeda.png [Sumber: Ade Rizky Tri Prasoj]</p>	 <p>Gambar33. sepeda.png [Sumber: Ade Rizky Tri Prasoj]</p>	<p>Gambar sepeda di latar scene 3</p>
 <p>Gambar34. Referensi layang-layang.png [Sumber : http://images.google.com/]</p>	 <p>Gambar35. Sketsa layang-layang.png [Sumber: Ade Rizky Tri Prasoj]</p>	 <p>Gambar36. layang-layang.png [Sumber: Ade Rizky Tri Prasoj]</p>	<p>Gambar layang-layang di latar scene 3</p>

4.4 Visualisasi Interface

Tabel 3. Interface
[Sumber: Ade Rizky Tri Prasoj]

Gambar	Keterangan
 <p>Gambar37. Ikon sinang.png [Sumber: Ade Rizky Tri Prasoj]</p>	<p>Ikon <i>Game</i> “Sinang Adventure” sebagai tanda pengenalan dari <i>game</i>.</p>

 <p>Gambar38. Splashscreen 1.png [Sumber: Ade Rizky Tri Prasajo]</p>	<p>Setelah meng-klik ikon game, lalu masuk dalam <i>splash screen</i> yang terdiri dari 3 logo yaitu :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Logo udinus 2. Logo Dkv Udinus 3. Logo Dinas Pendidikan Kota Semarang
 <p>Gambar39. Splashscreen 2.png [Sumber: Ade Rizky Tri Prasajo]</p>	<p>Lalu muncul logo sinang dan muncul karakter sinang hingga <i>loading</i> komplit masuk ke game.</p>
 <p>Gambar40. mainmenu.png [Sumber: Ade Rizky Tri Prasajo]</p>	<p>Tampilan main menu <i>game</i> Sinang Adventure.</p>
 <p>Gambar41. Latar-in game.png [Sumber: Ade Rizky Tri Prasajo]</p>	<p>Setelah pemain meng-klik tombol play, maka pemain menjadi seorang Sinang yang akan mencari puzzle untuk belajar unggah-ungguh bahasa jawa.</p>
 <p>Gambar42. Bertemu paktde.png [Sumber: Ade Rizky Tri Prasajo]</p>	<p>Setelah terkena bohlam Sinang bertemu dengan Pakdhe Sojo yang akan menuntun untuk menyelesaikan kuis puzzle untuk belajar unggah-ungguh bahasa jawa anatomi tubuh manusia yang dihadapi oleh Sinang.</p>
 <p>Gambar43. pitakon.png [Sumber: Ade Rizky Tri Prasajo]</p>	<p>Setelah men-<i>touch</i> perintah dari Pakdhe Sojo, Sinang dihadapkan dengan kuis. Pada menu kuis ini Sinang disuguhkan animasi <i>pitakon</i>, teks pertanyaan dan pilihan jawaban abcd.</p>

 <p>Gambar44. Jawab benar.png [Sumber: Ade Rizky Tri Prasajo]</p>	<p>Tampilan Jika menjawab dengan benar.</p>
 <p>Gambar45. Jawab salah.png [Sumber: Ade Rizky Tri Prasajo]</p>	<p>Tampilan Jika menjawab salah.</p>
 <p>Gambar46. Jawab salah 3kali.png [Sumber: Ade Rizky Tri Prasajo]</p>	<p>Tampilan Jika menjawab salah 3 kali.</p>
 <p>Gambar47. Jawab benar 3kali.png [Sumber: Ade Rizky Tri Prasajo]</p>	<p>Tampilan Jika menjawab dengan benar 3 kali berturut-turut.</p>
 <p>Gambar48. puzzle.png [Sumber: Ade Rizky Tri Prasajo]</p>	<p>Tampilan puzzle pakdhe sojo</p>
 <p>Gambar94. Puzzle Komplit.png [Sumber: Ade Rizky Tri Prasajo]</p>	<p>Tampilan setelah komplit menjawab dengan benar semua pertanyaan dari Pakdhe Sojo.</p>

5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dalam pembuatan konten belajar tentang mengenalkan unggah-ungguh bahasa jawa anatomi tubuh manusia bagi anak usia 6 tahun atau yang duduk di bangku sekolah dasar, penulis menasar target usia 6 tahun karena anak usia tersebut dalam masa internalisasi yaitu merekam. Usia tersebut merupakan masa yang penting karena anak mulai belajar tentang dunia sekitarnya. Dan pada usia tersebut merupakan usia yang paling mudah untuk diajarkan pendidikan yang dapat merubah kepribadiannya ketika dewasa nanti.

Pada era modern seperti sekarang banyak anak-anak yang suka bermain game di perangkat mobile karena kemudahan aksesnya. Melihat kebiasaan anak yang gemar bermain menggunakan perangkat mobile seperti smartpone, maka penulis ingin membuat game yang dapat diaplikasikan pada perangkat mobile seperti smartpone dan tablet yang isinya tentang konten edukasi pengenalan unggah-ungguh bahasa jawa anatomi tubuh manusia. Dengan game ini diharapkan minat anak dalam belajar untuk mengenal unggah-ungguh bahasa jawa anatomi tubuh manusia akan lebih tinggi dan dapat diaplikasikan pada kehidupan sehari-hari.

5.2 Saran

Dalam setiap pembelajaran yang dilakukan anak-anak akan lebih baik jika didampingi oleh kedua orangtua. Maka dalam menggunakan game edukasi ini akan lebih efisien jika didampingi orangtua, guru, ataupun pengajar seni dan budaya. Game edukasi ini merupakan alternatif untuk belajar, namun sebaiknya digunakan sebagai media pendukung dalam mengajarkan anak agar pembelajaran terarah dan tepat sasaran. Penulis berharap bahwa game edukasi ini tidak hanya digunakan untuk hiburan saja, namun dapat diambil pembelajaran tentang konten yang terkandung di dalamnya. Perancang juga berharap kedepannya game sinang adventure dapat digunakan oleh pihak dinas pendidikan untuk menyosialisasikan pentingnya unggah-ungguh bahasa jawa anatomi tubuh manusia kepada masyarakat terutama di SD. Dan nantinya jika berkesempatan, perancang akan mengembangkan game ini untuk disediakan dalam berbagai macam platform agar dapat menjangkau masyarakat yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, D.M. (1975). *Simulation Games: An Approach to Learning*. Ohio: Jones Publishing Company.
- Adams, Ernest. (2010). *Fundamentals of game design 2nd edition*. Berkeley: New Riders Publishing.
- Bates, Bob. (2006). *Game Design Second Edition*. Boston. USA: Course Technology
- Bagaskara, Irse. (2016). *Game Edukasi Bahasa Jawa Untuk Kelas 2 Sekolah Dasar*
- Bogdan dan Taylor. 1975. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remadja Karya
- Darasuprpta, dkk. (1996). *Pedoman Penulisan Aksara Jawa*. Yogyakarta : Yayasan Pustaka Nusatama.
- Endang Rahayu, "Pembelajaran Bahasa Jawa Sebagai Wahana Pembelajaran Watak Pekerti Bangsa" dalam <http://ki-demang.com> diakses pada tanggal 25 Oktober 2018
- Hamalik, Oemar. (2001). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Handriyanti, E. (2009). *Permainan edukatif (educational games) berbasis komputer untuk siswa sekolah dasar*. E-Indonesia initiative 2009
- Henry, Samuel. (2010), *Cerdas dengan Game: Panduan Praktis Bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama
- Idham Sumirat, "Model Pembelajaran Membaca dan Menulis Bahasa Jawa di Sekolah Dasar" dalam <http://urangkurai.blogspot.com> diakses pada tanggal 25 Oktober 2018
- Ilham, Muhammad, "Antar Muka Pengguna User Interface" dalam <https://muhammadilhamx.wordpress.com/2016/02/18/antarmuka-pengguna-user-interface/> diakses pada tanggal 9 Agustus 2019
- Ismail, Andang. (2006). *Education Games*. Yogyakarta : Pilar Media.
- KBBI online – "Bahasa" dalam <https://kbbi.web.id/bahasa> diakses pada tanggal 7 November 2018
- Kusrini, M.kom dan Andri Koniyo, (2007), *Tuntunan Praktis membangun sistem informasi Akuntansi Dengan Visual Basic dan Microsoft SQL Server*, Yogyakarta : ANDI.
- Ladjamudin, bin Al-Bahra. (2005). *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Lauthfi, "Definisi Desain Grafis" dalam lauthfi.wordpress.com/2008/08/21/definisi-desain-grafis/ diakses pada tanggal 9 Agustus 2019
- Marjono, Ichsan. (2015). *Kulina Basa Jawa Kangge Kelas 1 SD/MI*. Klaten: Intan Pariwara
- Muslich, Masnur. (2008). *Fonologi Bahasa Indonesia Tinjauan Deskriptif Sistem Bunyi Bahasa Indonesia*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Nafisah, Syifaun. (2003), *Grafika Komputer dengan Borland C++ B Builder Profesional*. Indonesia: Gria Ilmu.
- Noviriesca, Vega (2017). *Perancangan Card Game Sebagai Media Permainan Dan pembelajaran Dengan Materi Pengenalan unggah-Ungguh Basa Jawa*

- Petter Salim dalam Dahlan Y. (2000). Kamus Induk Istilah Ilmiah. Surabaya: Target Press.
- Piaget, Jean. (2010). Psikologi anak. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Poedjosoedarmo, Soepomo. (1979). Tingkat Tutar Bahasa Jawa. Jakarta: Pusat Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Dep Dik Bud.
- Russel, Verrill. (1986). Otto Klepprer's Advertising Procedure: SAGE
- Sadiman. (1993). Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Schell, Jesse. (2008). The Art of Game Design. United States of America : Morgan Kaufmann Publishers.
- Soekidjo Notoatmodjo. (2003). Pendidikan dan Perilaku Kesehatan. Jakarta: PT Rineka Cipta.