

# PERANCANGAN MEDIA UNTUK MENARIK MINAT ANAK TERHADAP SEJARAH PASAR TRADISIONAL JOHAR DI KOTA SEMARANG MELALUI GAME

Nadila Ulfa, Dimas Irawan Ihya' Ulumuddin

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro  
E-mail: ndulfa@gmail.com, dimas.irawan.ihya'.ulumuddin@dsn.dinus.ac.id

---

## INFO ARTIKEL

---

### Riwayat Artikel :

Diterima : 14 Februari 2020

Disetujui : 17 Maret 2020

---

### Kata Kunci :

game edukasi, Kota Semarang, pasar, pasar Johar, sejarah.

---

## ABSTRAK

Pasar tradisional lekat dengan perkembangan tiap daerah, seperti Kota Semarang yang memiliki Pasar Johar sebagai pasar yang turut berperan sebagai saksi sejarah. Pada usia 10-12 tahun, anak-anak cenderung gemar bermain *game mobile* daripada mendalami pengetahuan sejarah karena dianggap membosankan. Melalui perancangan game edukasi yang adalah media pembelajaran yang dikemas menggunakan permainan, informasi pembelajaran berupa sejarah pasar Johar dilakukan. Dalam perancangan ini digunakan metode pengumpulan data melalui kuesioner, wawancara, dan dianalisa menggunakan 5W+1H, sementara perancangan game ini menggunakan teori milik Luther, *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) sebagai metodenya. Perancangan ini akan menghasilkan *game* yang dapat membantu anak-anak untuk lebih bisa memahami sejarah mengenai berbagai pasar tradisional di Kota Semarang.

---

## ARTICLE INFO

---

### Article History :

Received : 14 February 2020

Accepted : 17 March 2020

---

### Keywords:

educational games, markets, Johar market, history, Semarang City.

---

## ABSTRACT

*Traditional markets are closely related to the development of each region, such as the city of Semarang which has Johar Market as a market that also plays a role as a historical witness. At the age of 10-12 years, children tend to like playing mobile games rather than steeped in historical knowledge because they were considered boring. Through the design of educational games which are learning media that are packaged using games, learning information in the form of Johar's market history is carried out. In this design, the data collection method is used through questionnaires, interviews, and analyzed using 5W+ 1H, while the design of this game uses Luther's theory, Multimedia Development Life Cycle (MDLC) as the method. This design will produce games that can help children to better understand the history of various traditional markets in the city of Semarang*

## 1. PENDAHULUAN

Edukasi atau biasa disebut juga sebagai pendidikan, adalah usaha yang dilakukan untuk mewujudkan suasana dan proses pembelajaran yang dapat membuat peserta didik menjadi aktif mengembangkan potensi dirinya. Mendorong peserta didik untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (UU SISDIKNAS 2003). Pasar selalu disebut sebagai tempat dimana pembeli dan penjual melakukan transaksi pertukaran.

Contohnya saja Pasar Johar di Semarang yang sudah berdiri sejak tahun 1860. Menurut budayawan dan peneliti Semarang, Djawahir Muhammad saat itu banyak pedagang yang menjajakan dagangannya di alun-alun Semarang bagian timur. Banyak keluarga tahanan yang membeli barang dagangan di bawah deretan pohon Johar sembari menunggu jam besuk. Banyak yang tidak tahu bahwa sebenarnya dulunya Pasar Johar adalah gabungan dari Pasar Pedamaran, Beteng, Jurnatan, dan Pekojan yang dijadikan satu pada tahun 1931. Selain memiliki latar belakang sejarah yang panjang, pasar Johar memiliki keistimewaan lainnya yaitu pernah menjadi pasar terbesar se-Asia Tenggara, dan di nobatkan sebagai cagar budaya oleh Kementrian Pendidikan dan Budaya pada tahun 2010 (NO REGNAS: RNCB.20100108.02.000305). Menurut survey yang penulis lakukan kepada beberapa murid SD, sebanyak 96% menyatakan tidak mengetahui sama sekali mengenai sejarah pasar tradisional Johar.

Sejarawan David McCullough dalam seminarnya menyatakan, “Sejarah adalah sumber kekuatan, pengingat akan keberanian orang lain di saat-saat yang lebih sulit dan menyakitkan daripada yang kita alami saat ini”. Sejarah penting untuk diajarkan kepada anak-anak karena dengan belajar sejarah, anak-anak akan ditunjukkan bagaimana sesuatu hal dapat berubah dari masa lalu yang berpengaruh ke masa sekarang (Ryan Paul kurator Frontier Homestade State Park Museum) (Wadsorth 2017). Melihat sejarah melalui bangunan secara langsung bukan hanya membantu anak-anak untuk belajar tentang apa yang sudah terjadi, tetapi juga membuat anak menyadari betapa baiknya konstruksi bangunan yang dibangun pada masa sekarang dengan teknologi modern. Seharusnya pengetahuan mengenai sejarah ini tidak diabaikan begitu saja, karena dari sejarah anak-anak dapat belajar untuk lebih mengenal dan menghargai bagaimana suatu tempat terbentuk. Seiring berkembangnya zaman, teknologi semakin maju, harusnya informasi dapat lebih mudah untuk diperoleh. Namun, anak-anak masih enggan untuk mencari tahu mengenai sejarah pasar tradisional Johar. *Image* “membosankan” yang kian melekat pada kata “sejarah” membuat anak-anak kekurangan minat untuk mencari tahu. Mereka lebih gemar menggunakan teknologi untuk bermain *game*.

Dengan alasan inilah perlu adanya sarana atau media baru yang lebih menyenangkan untuk meningkatkan minat anak terhadap pasar tradisional, khususnya untuk lebih menarik minat belajar sejarah. Dengan tertariknya anak – anak untuk mempelajari sejarah pasar tradisional di Semarang, maka diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan tentang perkembangan teknologi dan peradaban dimasa lampau dan sekarang. Penulis mengajukan media berupa *game*, karena menurut psikologi kebanyakan manusia lebih suka bermain daripada belajar secara serius. Proses pembelajaran melalui *game* ini dapat disebut sebagai *game* edukasi. Melalui *game* inilah pembelajaran dilakukan secara interaktif dan menyenangkan. Pembelajaran dilakukan melalui *learning by doing*.

## 2. METODE PENELITIAN DAN PERANCANGAN

Dalam pengumpulan data, menggunakan metode analisis kualitatif dengan cara melakukan wawancara secara langsung kepada klien untuk memenuhi data primer, sedangkan untuk memenuhi data sekunder dilakukan secara tidak langsung, seperti melalui artikel atau jurnal. Selanjutnya, semua data akan diolah kembali menggunakan teori analisis 5W+1H. Hasil dari analisis tersebut akan diolah kembali agar dapat menciptakan visualisasi media yang diinginkan. Perancangan ini akan menghasilkan *game* yang dapat membantu anak-anak untuk lebih bisa memahami sejarah mengenai berbagai pasar tradisional di Kota Semarang. *Game* ini menggunakan teori milik Luther, *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) sebagai metode perancangannya .

Tabel 1. Teori *Multimedia Development Life Cycle* (MLDC)  
 [Sumber: Nadila Ulfa]

1.	Concept (Konsep)	Konsep dibuat untuk menentukan tujuan dari sebuah perancangan, berupa mempermudah sistem pembelajaran sejarah untuk anak-anak Sekolah Dasar pada usia 10-12 tahun, membantu menambah pengetahuan diluar pembelajaran di sekolah dengan harapan anak-anak dapat lebih mengenal sejarah pasar Johar Semarang. Media yang digunakan berupa game pada perangkat android yang dikemas dengan visual menarik.
2.	Design (Desain/Rancangan)	Setelah konsep dibuat, dilanjutkan dengan pembuatan flowchart sebagai acuan utama berupa hal-hal yang dibutuhkan dalam game.
3.	Material Collecting (Pengumpulan Materi)	Pengumpulan materi mengenai sejarah pasar Johar didapatkan dari jurnal sejarah, serta sumber-sumber yang beredar di internet
4.	Assembly (Pembuatan)	Dalam tahapan assembly, semua dilakukan sesuai dengan flowchart yang sudah dibuat. Pembuatan asset design dimulai dengan sketsa lalu dilanjutkan menggunakan menggunakan software Adobe Illustration. Setelah semua asset berupa visual dan music selesai, kemudian digabungkan melalui proses coding menggunakan <i>software</i> Construct2 agar dapat menjadi kesatuan sebagai game mobile.
5.	Testing (Uji Coba)	Pada tahap ini dilakukan pengujian yang dilakukan oleh prorammer serta designer secara bersamaan. Pengecekan dilakukan untuk melihat game sudah berfungsi sesuai yang diarahkan, untuk meminimalisir terjadinya error ketika sudah di publikasikan.
6.	Distribution (Penyebar Luasan)	Game yang sudah lolos uji coba serta sudah dinyatakan sesuai dengan tujuan pembuatan dapat melakukan distribusi. Distribusi dilakukan dengan cara mengupload ke Google Play Store.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGANGAME

Tujuan perancangan media game ini adalah untuk mengajak anak-anak belajar mengenal sejarah pasar tradisional, proses belajar yang menggunakan media game diharapkan dapat mengurangi rasa bosan yang biasa dialami anak-anak ketika belajar. Dengan media game ini diharapkan anak-anak lebih sadar pentingnya mengenal sejarah yang ada di pasar-pasar tradisional khususnya di Kota Semarang. Sedangkan, untuk target audiensnya sebagai berikut:

Tabel 2. Target Audiens  
 [Sumber: Nadila Ulfa]

Segmentasi Demografis	Siswa sekolah dasar usia 10-12 tahun berjenis kelamin laki-laki dan perempuan.
Segmentasi Geografis	Siswa sekolah dasar di area Kota Semarang.
Segmentasi Psikografis	Siswa sekolah dasar yang sudah mulai memahami penggunaan game melalui ponsel pintar, suka mencoba hal baru. Masyarakat menengah kebawah

Segmentasi Behaviour	Siswa sekolah dasar yang menyukai
----------------------	-----------------------------------

Visualisasi dalam game Se-Johar menggunakan ilustrasi 2D, dengan gaya desain karakter low poly. Game ini menampilkan ilustrasi perkembangan pasar Johar di Semarang. Dari awal mula berdirinya di bagian timur alun-alun Semarang, pembelinya justru dari kalangan keluarga yang sedang antre menjenguk ataupun yang hendak pulang. Para penjual melayani pembeli dibawah deretan pohon Johar, dari sinilah nama pasar Johar tercipta. Hingga saat ini pasar Johar terus melakukan perbaikan. Setiap memulai level, pemain akan mendapatkan pengetahuan baru tentang perkembangan sejarah pasar Johar.

Dalam game ini, penggambaran ilustrasi karakter dibuat terinspirasi dari karakter yang berada pada website 16personalities. Karena karakternya terlihat ramah untuk anak-anak, dan menarik jika di personalisasikan sebagai anak sekolah dasar. Website yang berfokus kepada tes kepribadian ini berasal dari Inggris, jadi pemilihan warna kulit karakter mengikuti di negara aslinya yaitu *cool tone*, hal ini yang turut diubah untuk di adaptasikan ke game Se-Johar dengan pemilihan warna *warmtone* agar sesuai dengan *target audience* di Indonesia khususnya Semarang. Perubahan ekspresi karakter masih dapat ditangkap oleh anak-anak.

Dalam perancangan ini game dibuat menggunakan software Construct2, software yang digunakan untuk mengembangkan game 2D berbasis HTML5 dengan output media berupa game android. Sistem pengendalian yang digunakan dalam game yaitu menggunakan gesture. Untuk ukuran layar game menggunakan format landscape 16:9, dengan ukuran 1366pixel x 768pixel. Resolusi gambar yang digunakan yaitu sebesar 72pixel per inch untuk media utama.



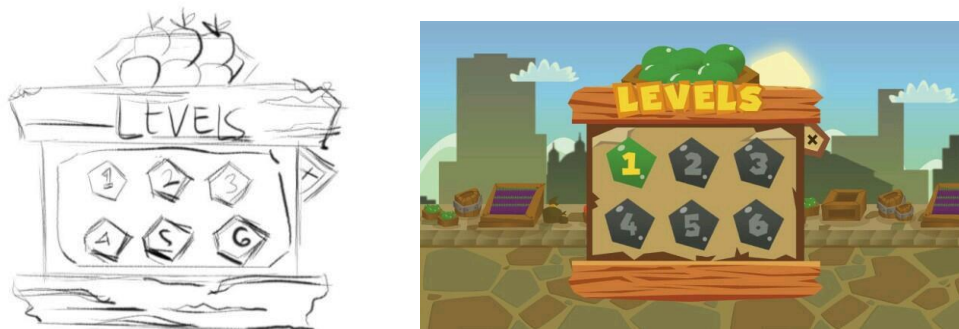
Gambar 1. Karakter Utama  
[Sumber: Nadila Ulfa]



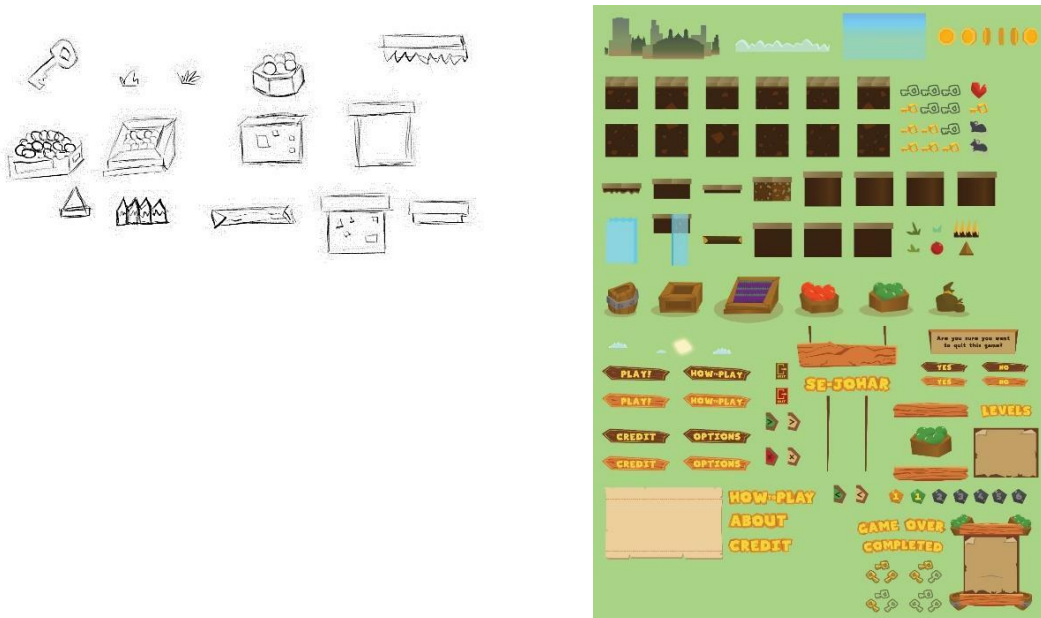
Gambar 2. Game Icon  
[Sumber: Nadila Ulfa]



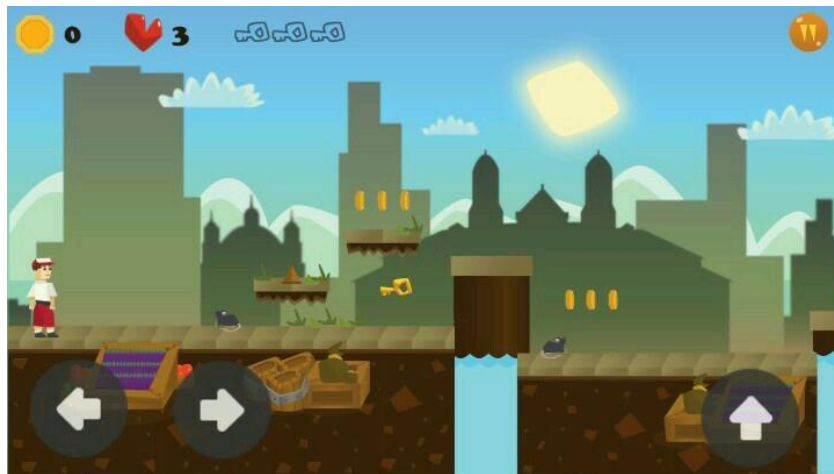
Gambar 3. Homescreen  
[Sumber: Nadila Ulfa]



Gambar 4. Levels  
[Sumber: Nadila Ulfa]



Gambar 5. Assets  
[Sumber: Nadila Ulfa]



Gambar 6. Visualisasi Gameplay  
[Sumber: Nadila Ulfa]



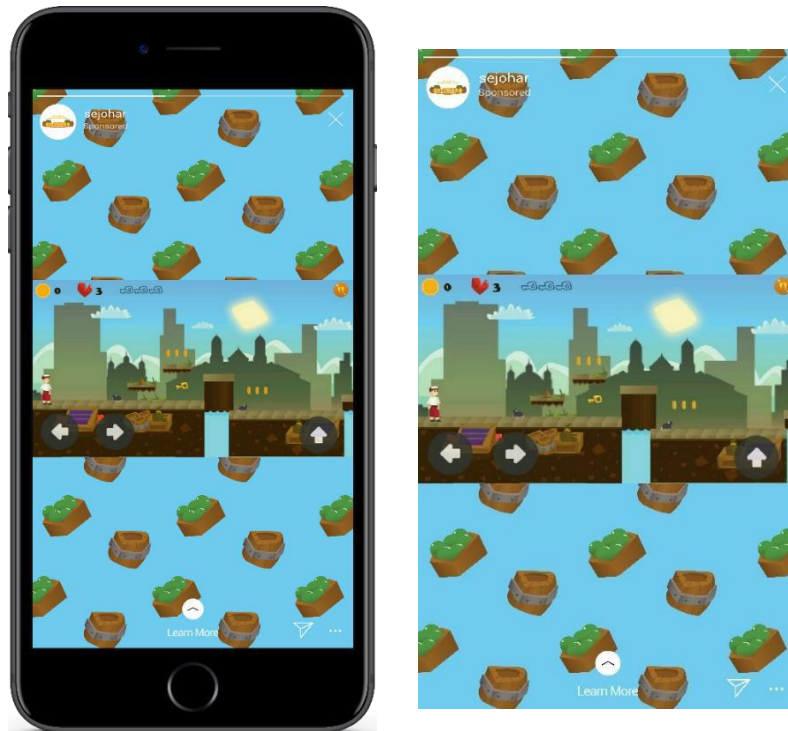
Gambar 7. Visualisasi Media Utama  
[Sumber: Nadila Ulfa]

Dalam perancangan ini, selain media utama penulis juga menggunakan media pendukung. Berupa sticker, iklan instagram story, publikasi melalui Google Playstore.

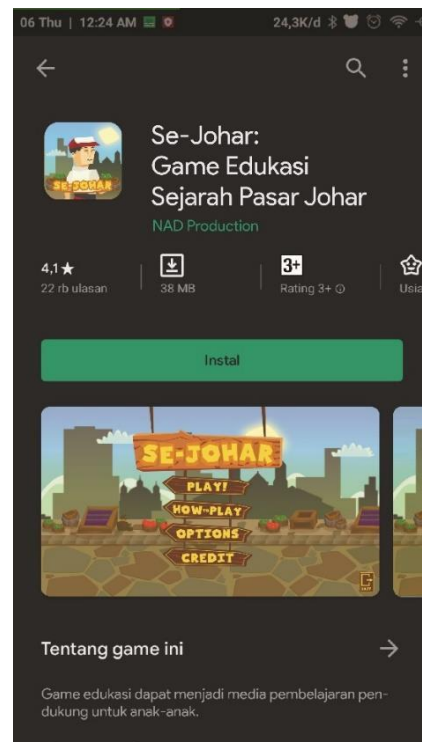


Gambar 8. Stiker  
[Sumber: Nadila Ulfa]





Gambar 9. Iklan Instagram Story  
[Sumber: Nadila Ulfa]



Gambar 10. Publikasi Google Play Store  
[Sumber: Nadila Ulfa]

## 4. PENUTUP

### 4.1. Kesimpulan

Menurut hasil dari analisis data pada laporan ini, yang akan digunakan sebagai media pendukung dalam pembelajaran tentang sejarah pasar Johar adalah game edukasi melalui smartphone. Karena smartphone dinilai dekat dengan masyarakat umum, banyak anak-anak dan orangtua yang memiliki smartphone sebagai media komunikasi sehari-hari. Dengan membuat game edukasi mobile, anak-anak dapat lebih mudah mengakses game karena dapat di download secara langsung melalui Google Play Store serta mendapatkan pengawasan orangtua secara langsung.

Game edukasi Se-Johar adalah game mobile yang dibuat sebagai media pembantu dalam pembelajaran sejarah. Khususnya untuk memperkenalkan anak-anak kepada sejarah pasar Johar di Semarang. Game ini dirancang untuk memiliki 6 level stage, yang masing-masing stagenya memiliki potongan pop-up cerita sejarah pasar Johar yang berbeda namun di tampilkan secara berurutan. Tiap level memiliki perbedaan pada latar game, seperti suasana pasar yang semakin tinggi level maka akan semakin terlihat modern.

Se-Johar dibuat untuk meningkatkan pengetahuan sejarah anak-anak. Meskipun nama pasar Johar sudah sangat akrab di telinga masyarakat Kota Semarang, namun menurut data yang diperoleh ternyata banyak anak-anak yang belum mengetahui sejarah pasar Johar.

Dalam pengujian yang dilakukan, masih ditemukan beberapa fungsi yang error. Namun dengan pengembangan dan pengecekan secara berkala diharapkan akan terus dapat meningkatkan kualitas game dan mengurangi sistem error.

### 4.2. Saran

Game "Se-Johar" diharapkan tidak dijadikan acuan utama dalam pembelajaran, karena masih diperlukan penelitian lebih lanjut mengenai sejarah yang ditampilkan dalam game. Game ini hanya dibuat sebagai media pendukung dalam pembelajaran, dengan tampilan visual yang menarik agar anak-anak tidak merasa bosan ketika belajar sejarah pasar Johar.

## 5. DAFTAR PUSTAKA

- Assauri. 2018. "Scribd Inc." *Scribd Inc Web site*. April 24. Accessed November 3, 2018.  
<https://id.scribd.com/document/377240165/reazki>.
- Mubarak, Munzalan. 2015. *SIMOMOT*. 05 11. <https://simomot.com/2015/05/11/sejarah-pasar-johar-semarang/>.
- Muhammad, Djawir. 2015. *Riwayat Pasar Johar, Pernah Disebut Pasar Terbaik Asia Tenggara*.  
<https://www.liputan6.com/news/read/2229370/riwayat-pasar-johar-terbaik-asia-tenggara>.
- Rozi, Zulfadli Fahrul. 2010. "Ultimate Game Desain Building RPG Games Using Adobe Flash Action Script." 6. Yogyakarta: Andi Percetakan.
- Setiawan, A. (2018). *Metodologi Desain*.
- n.d. *Situs Budaya*. Accessed Agustus 2019. <https://situsbudaya.id/sejarah-pasar-johar-semarang/>.