

PERANCANGAN GAME “JELAJAH SATWA” UNTUK MENGENALKAN PERMAINAN PAPAN TRADISIONAL

Rizky Nur Annisa, Khamadi, Yanuar Rahman, Dibyo Adi Wibowo

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro
414202100054@mhs.dinus.ac.id

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel :

Diterima : 10 Oktober 2021
Disetujui : 07 Desember 2021

Kata Kunci :

Board Game, Permainan
Tradisional, Satwa.

ABSTRAK

Pengenalan anak terhadap permainan tradisional khususnya permainan jenis olah pikir seperti permainan papan bas-basan sepur sangat kurang. Anak lebih mengenal permainan papan digital atau digital board game karena mudah diakses. Pentingnya nilai budaya dan sosial dalam permainan tradisional menjadi alasan utama dalam upaya proses pelestarian. Penelitian ini bertujuan untuk mengenalkan permainan tradisional bas-basan sepur dengan mengadaptasikan board game modern. Metode penelitian secara deskriptif kualitatif dengan metode analisis menggunakan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang terdiri dari *Concept, Design, Material, Assembly, Testing, dan Distribution*. Hasil penelitian berupa permainan papan digital yang mengadaptasikan aturan dan desain bas-basan sepur dengan memberikan unsur cerita pengenalan satwa endemic Indonesia sebagai konten permainan agar menarik minat anak.

ARTICLE INFO

Article History :

Received : October 10, 2021
Accepted : December 07, 2021

Keywords:

Animal, Board Game, Traditional
Game.

ABSTRACT

Children's knowledge of traditional games, especially games of the mind type, such as board games, is very lacking. Children are more familiar with digital board games because access is easier. The importance of cultural and social values in traditional games is the main reason for efforts to preserve them. This study aims to introduce the traditional bas-basan sepur game by adapting it to a modern board game. The research method is descriptive qualitative with analytical methods using the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) which consists of Concept, Design, Material, Assembly, Testing, and Distribution. The results is a digital board game which adapts the rules and design of Bas-basan Sepur by providing story elements introducing Indonesian endemic animals as game content to attract children's interest.

1. PENDAHULUAN

Era globalisasi telah menciptakan tatanan kehidupan manusia yang baru. Jika dulu sistem kehidupan manusia serba manual kini dengan perkembangan teknologi dan informasi kehidupan manusia menjadi serba terkomputerisasi. Kehidupan masyarakat telah berkembang menjadi kehidupan masyarakat modern. Teknologi juga berkembang semakin cepat setelah ditemukan teknologi digital yang menggantikan teknologi analog. Kemajuan teknologi dan informasi saat ini dapat dilihat dari produk-produk teknologi digital yang dihasilkan seperti handphone, komputer, hingga permainan ‘game’ yang kian marak dan digemari masyarakat. Kemajuan ini juga menjadi ciri peradaban budaya manusia modern, dimana semua aktivitas dan kebutuhan manusia dapat dipenuhi dengan bantuan alat yang serba canggih tersebut.

Dengan segala jenis kemajuan tersebut khususnya kemajuan teknologi digital menjadikan hidup manusia tumbuh ‘berubah dan berkembang’. Berubah dari hidup yang mengandalkan kerja manusia menjadi kerja alat. Dan berkembang karena tuntutan hidup untuk selalu mengikuti perkembangan teknologi dan informasi agar tidak ketinggalan jaman. Perubahan juga terlihat dari kebiasaan masyarakat yang menginginkan segala sesuatunya dengan lebih mudah dan lebih cepat. Ciri-ciri masyarakat modern ini nyatanya dengan cepat menguasai masyarakat saat ini. Salah satu dampaknya adalah masyarakat selalu berusaha bergerak maju ke ‘depan’ dan meninggalkan budayanya di ‘belakang’. Kini masyarakat sering melupakan identitas budaya mereka. Budaya modern telah menghapus corak budaya masing-masing daerah. Masyarakat lebih suka memperhatikan perkembangan teknologi yang sedang berkembang. Akhirnya, masyarakat tidak lagi memperhatikan budaya daerah yang telah lama hidup disekeliling mereka, seperti kerajinan tradisional kesenian tradisional, dan permainan tradisional. Dari ketiga budaya daerah tersebut, permainan tradisional dirasa budaya yang telah diabaikan oleh masyarakat. Jika kerajinan dan kesenian rakyat seperti kerajinan ukir-ukiran, kesenian reog dan wayang kulit masih sering dipamerkan atau dipentaskan pada event-event tertentu, permainan tradisional yang merupakan budaya yang diwarisi turun temurun dan beredar secara lisan telah terputus dengan banyaknya permainan modern yang baru yang lebih menarik untuk dimainkan oleh anak-anak.

Dharmamulya (2008) melihat fenomena perubahan pada permainan tradisional dan merumuskannya dalam tiga pola perubahan, yakni: pertama, menurunnya popularitas jenis-jenis permainan tradisional tertentu karena sudah jarang dimainkan lagi mungkin karena terputusnya pewarisan antar generasi atau menyempitnya tempat bermain, yang mungkin pada akhirnya akan sampai pada “kepunahan” jenis permainan tersebut. Kedua, munculnya jenis-jenis permainan tradisional tertentu yaitu diciptakannya jenis permainan anak-anak yang baru dengan pola yang mirip dengan jenis-jenis permainan tradisional. Dan ketiga, masuknya jenis permainan baru yang modern yang dengan sendirinya menggeser daya tarik permainan tradisional, sehingga tidak mengherankan jika lama-kelamaan permainan tersebut tidak lagi dikenal karena tidak pernah dimainkan (cf. Abdul-rahman, 1983). Permainan modern pada dasarnya tidaklah negatif karena ada yang bersifat mengajak si anak untuk bermain lebih baik, untuk mencapai hasil yang lebih tinggi, untuk memenangkan pertandingan dan sebagainya. Dan dari segi pendidikan, permainan semacam ini memang cocok untuk sebuah masyarakat yang telah mengenal teknologi tertentu, yang memang menuntut keahlian tertentu pula.

Melihat kenyataan ini, upaya pelestarian menjadi sebuah strategi budaya melawan arus hegemoni budaya modern agar permainan tradisional tetap hidup dan setidaknya dikenal oleh anak-anak saat ini. Identifikasi dan dokumentasi permainan tradisional merupakan salah satu upaya yang telah dilakukan sejauh ini. Identifikasi dilakukan untuk mengetahui jenis-jenis unsur budaya yang masih ada dan mengelompokkannya ke dalam beberapa kategori. Pengelompokan ini diperlukan untuk menentukan cara pelestariannya. Dokumentasi permainan tradisional berupa film, video, foto dan tulisan dilakukan agar generasi mendatang masih dapat mengetahui jenis permainan tradisional yang mungkin sudah tidak akan pernah lagi hadir dalam kehidupan masyarakatnya. Dokumentasi menjadi langkah awal terpenting dalam setiap usaha pelestarian permainan tradisional yang diperkirakan sudah akan punah nantinya. (Dharmamulya, 2008)

Menurut Ahimsa-Putra dalam Dharmamulya (2008) cara pelestarian di atas termasuk pelestarian dalam bentuk statis. Pelestarian juga dapat dilakukan secara dinamis dengan mengajarkan bagaimana unsur budaya tertentu digunakan atau dimainkan. Pada permainan tradisional pelestarian secara dinamis dapat dilakukan dengan mengajarkan kepada generasi muda bagaimana permainan yang belum mereka kenal tersebut dimainkan sehingga permainan tradisional dapat dirasakan secara langsung. Cara lain adalah dengan mengadakan lomba atau festival penggunaan atau pementasan suatu permainan tradisional tertentu. Ini merupakan langkah lanjutan setelah generasi muda diajarkan dan menguasai dengan baik suatu permainan tradisional. Selain untuk memamerkan kemampuannya juga untuk menimbulkan kebanggaan terhadap permainan tradisional yang merupakan salah satu warisan budaya Indonesia.

Di era perkembangan teknologi informasi saat ini, kedua cara pelestarian di atas masih dirasa sebagai langkah konvensional yang belum benar-benar menyentuh penggunaan media digital sebagai media baru yang menjanjikan kecepatan penyampaian informasi kepada masyarakat. Meski cara dokumentasi sudah menggunakan media film, video, dan foto, tetapi pada kenyataannya informasi mengenai permainan tradisional hanya sebatas mereka yang benar-benar tertarik untuk mempelajari permainan tradisional, belum menjangkau masyarakat keseluruhan, bahkan anak-anak sebagai target utama pewarisan permainan tradisional.

Dan salah satu langkah untuk melestarikan keberadaan permainan tradisional di era perubahan ini adalah mengadaptasikan permainan tradisional ke dalam permainan digital modern untuk mengangkat kembali kepopuleran permainan tradisional bagi anak-anak. Namun, pada proses transformasi ini, tidak semua jenis permainan tradisional dapat diadaptasi dengan tetap mempertahankan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Sebelumnya permainan tradisional terbagi menjadi tiga jenis permainan yaitu permainan dengan bernyanyi dan berdialog, adu ketangkasan, dan olah pikir. Kemudian dari ketiga jenis permainan tradisional tersebut, jenis permainan olah pikir dirasa paling mudah untuk beradaptasi dengan permainan modern dan masih dapat mempertahankan nilai-nilai 'kebenaran' dan aturan permainannya. Beberapa contoh permainan olah pikir adalah Bas-basan Sepur, Macanan, Mul-mulan, dan Congklak. Dan dari beberapa jenis permainan tersebut, Bas-basan Sepur memiliki keunikan tersendiri dari model papan permainannya hingga aturan permainannya sendiri.

Bas-basan Sepur mempertandingkan kemampuan strategi dari dua pemain, tetapi seperti kebanyakan permainan papan pada umumnya, Bas-basan Sepur tidak memiliki cerita besar yang menjadikannya monoton untuk sekali dimainkan apalagi jika kemampuan pemain lawan pun tak sebanding dengan kemampuan kita. Sehingga dalam perancangan *game* ini, permainan Bas-basan Sepur akan diberikan sebuah cerita besar *game* yang juga berbasis pada pengenalan kekayaan alam Indonesia kepada anak-anak. Jadi tidak hanya mengenalkan kebudayaan daerah yang berupa permainan tradisional tetapi juga kekayaan alam Indonesia yang dapat menciptakan perasaan bangga anak terhadap kehebatan negerinya, Indonesia. Kekayaan alam Indonesia sendiri bermacam-macam contohnya karena telah diketahui Indonesia sebagai negara kepulauan memiliki sangat banyak wilayah dengan pesona alam yang patut dibanggakan dan dijaga kelestariannya, seperti sanitasi alam, dan flora dan faunanya. Dan disesuaikan dengan target perancangan *game* yaitu anak-anak usia sekolah dasar, maka pengenalan kekayaan alam berupa fauna atau satwa Indonesia dirasa lebih sesuai sebagai konten cerita besar dalam *game*, karena anak-anak lebih familiar dengan jenis dan kehidupan hewan disekitarnya dibanding dengan jenis tumbuhan ataupun jenis sanitasi alam di Indonesia. Atas dasar pemikiran tersebut, maka dirancanglah sebuah *game* modern yang didasarkan pada permainan tradisional bas-basan sepur untuk mengenalkan kepada anak-anak permainan tradisional itu sendiri dan mengenalkan satwa-satwa Indonesia khususnya satwa endemik dan satwa langka Indonesia. Dalam perancangan *game* ini juga mengadaptasi permainan papan modern (*Board Game*) seperti *Might & Magic*; *Clash Of Heroes*, *Magic The Gathering*, dll. Sehingga *game* "Jelajah Satwa" adalah sebuah perpaduan dua jenis permainan yaitu tradisional dan modern yang masing-masing masih mempertahankan nilainya masing-masing.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif menurut Sugiyono (2012), yaitu menyajikan gambaran tentang objek perancangan yaitu permainan tradisional Bas-basan Sepur. Dengan metode tersebut akan dipaparkan situasi dan fenomena permainan tradisional Bas-basan Sepur pada saat ini dengan mengambil lokasi penelitian di wilayah pedesaan Jawa dimana kebudayaan tradisi masih terjaga dengan baik. 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 Bas-basan Sepur. Selanjutnya data disusun secara sistematis kemudian dianalisis dan dibuat kesimpulan sementara. (2) Hasil analisis kemudian dikembangkan menjadi konsep

perancangan melalui metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) yang terdiri dari *Concept, Design, Material, Assembly, Testing, dan Distribution*. Namun, dalam perancangan ini hanya sampai pada tahap *Assembly* atau pembuatan aplikasi berdasarkan *flowchart* dan navigasi pada tahap desain.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. *Concept*

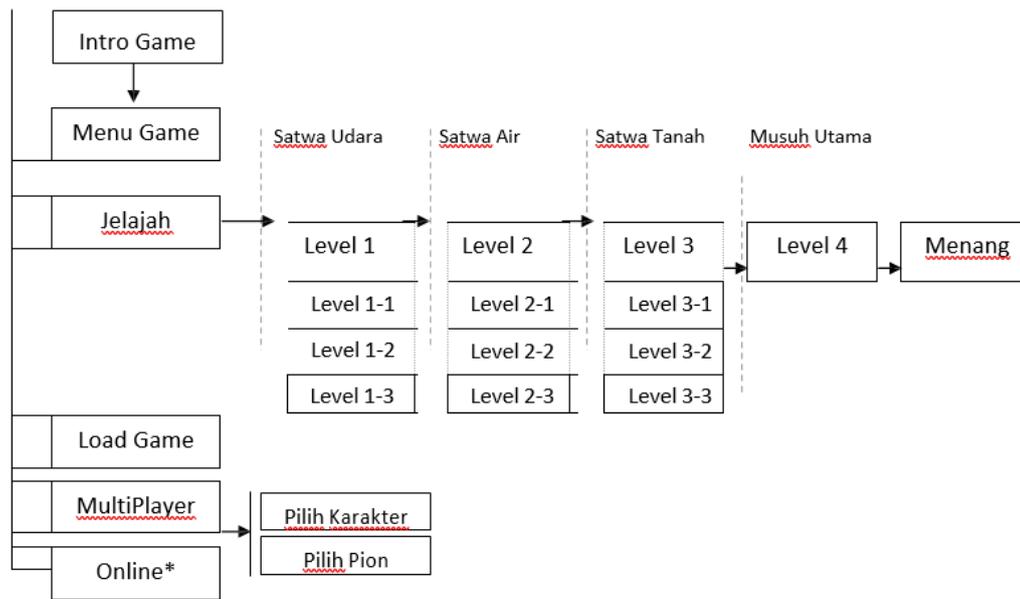
Perancangan *game* “Jelajah Satwa” adalah perancangan *board game* modern dengan tema tradisional yaitu berbasis pada jenis permainan papan tradisional bas-basan sepur dengan mempertahankan aturan permainan sebenarnya dan penambahan sedikit variasi permainan yang disesuaikan dengan tipe *board game* yang disukai saat ini, yaitu dengan pemberian konten cerita tentang pengenalan satwa endemik dan satwa langka Indonesia, dimana masing- masing satwa yang ditampilkan memiliki atribut karakter masing-masing yang disesuaikan dengan jenis, habitat, dan keunikan masing-masing satwa sehingga pesan pengenalan satwa sampai kepada pemain.

Kemudian pada konten satwa Indonesia ini akan dikelompokkan pada tiga tipe satwa berdasarkan habitatnya yaitu satwa udara, satwa air, dan satwa tanah. Pada satwa udara mengacu pada jenis burung yang hidup terbang di udara (langit). Satwa air mengacu pada jenis amphibi, reptil air, ikan, dan mammalia air yang juga dikelompokkan pada tiga habitat yang berbeda yaitu habitat sungai, rawa, dan laut. Kemudian pada satwa tanah mengacu pada mammalia darat dan juga beberapa reptil darat seperti komodo, yang juga akan terbagi pada tiga habitat yaitu pegunungan, hutan, dan padang rumput. Sehingga pada tingkat pe-level-an dalam *game* terbagi dalam level satwa udara, level satwa air, dan level satwa tanah. Dimana dalam masing-masing level akan terbagi lagi dalam tiga sublevel yang disesuaikan dengan environment habitat masing- masing satwa. Dan pada setiap sublevelnya, stage atau arena permainan dalam *game* menggunakan bentuk arena permainan papan bas-basan sepur. (lihat konsep visual). Arena papan seperti ini merupakan arena permainan yang sebelumnya hampir belum pernah digunakan pada *board game* populer saat ini. Sehingga permainan ini memiliki nilai keunikan pada arena dan aturan permainan yang baru dengan permainan *board game* sebelumnya.

Jadi, dengan konsep perancangan seperti di atas, *game* “Jelajah Satwa” akan mengenalkan salah satu jenis permainan papan tradisional yang (dirasa) baru yaitu bas-basan sepur dari segi arena dan aturan mainnya, serta mengenalkan satwa-satwa Indonesia yang berlaku sebagai pion dalam *board game* ini kepada anak-anak, mulai dari jenis, habitat, serta keunikan satwa tersebut.

3.2. *Design*

Perancangan *game* “Jelajah Satwa” ini memberikan pilihan kepada pemain untuk memainkan dalam konten sebuah cerita tentang penyelamatan satwa pada mode ‘jelajah’ atau pun bermain dengan pemain lain pada mode ‘multiplayer’. Pada mode ‘jelajah’ pemain akan bermain sesuai dengan misi-misi yang diberikan dalam setiap level jelajahnya. Pada mode ‘multiplayer’ pemain dapat memilih karakter dan pion yang akan dipakai dalam permainannya dengan syarat pion-pion itu telah didapatkan pada mode ‘Jelajah’ dengan melawan setiap karakter yang diberikan pada mode tersebut. Atau dapat dikatakan untuk mendapatkan karakter ikonik pion secara komplit, pemain harus memainkan mode ‘Jelajah’ terlebih dahulu. Pemetaan perancangan *game* “Jelajah Satwa” dapat dijelaskan melalui hierarki atau *flowchart* di bawah ini;



Gambar 1. Flowchart game “Jelajah Satwa”
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

3.3. Material

Perancangan game “Jelajah Satwa” yang memiliki target anak-anak usia sekolah memiliki konsep visual dengan memperhatikan kesukaan anak terhadap *game-game* saat ini yang juga disesuaikan dengan tingkat pemahaman anak terhadap masing-masing karakter yang akan disampaikan dalam *game*. Gaya visual yang akan dipakai merujuk pada gaya visual yang dimiliki oleh *game* Angry Bird. Hal ini didasarkan pada bagaimana Angry Bird dengan tampilan visual dan *gameplay* yang sederhana telah menunjukkan popularitasnya dalam masyarakat. Selain itu bentuk-bentuk karakter dalam Angry Bird yang simple dan lucu juga mampu menampilkan keunikan masing-masing karakter yang direpresentasikan, yaitu karakter burung dan karakter babi. Kemudian dengan merujuk pada gaya visual tersebut, *game* “Jelajah Satwa” menambahkan identitas budaya dan corak ke-indonesia-an pada karakter juga pada *environment game*, yaitu:

- Visualisasi karakter utama dan karakter lainnya disesuaikan dengan minat visual anak usia sekolah dasar.



Gambar 2. Karakter-karakter dalam game “Jelajah Satwa”
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

- b. Visualisasi karakter satwa dibuat dengan lebih mengedepankan ciri khas yang dimiliki masing-masing satwa.



Gambar 3. Karakter-karakter ikonik satwa udara yang tampil dalam *game*
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

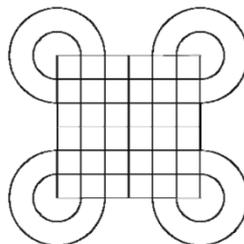


Gambar 4. Karakter-karakter ikonik satwa air yang tampil dalam *game*
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 5. Karakter-karakter ikonik satwa tanah yang tampil dalam *game*
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

- c. Visualisasi arena permainan yang berdasarkan model permainan papan bas-basan sepur menggambarkan perwakilan habitat asli satwa yang ada di Indonesia.



Gambar 6. Arena dasar permainan bas-basan sepur
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 7. Arena permainan dalam *game* yang mewakili habitat satwa
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Kemudian visualisasi desain navigasi menggunakan ornamen-ornamen khas Indonesia, begitu juga dengan template-template ilustrasi dalam *game* disesuaikan dengan tema *game* yang mencirikan budaya tradisional Indonesia.

3.4. Assembly

Pada konsep permainan ini sendiri, media digital yang dipilih adalah media digital *GAME*. Pemilihan media digital *Game* dibanding media digital lain (animasi, e-book, dll) untuk mengenalkan permainan tradisional anak dirasa paling sesuai dikarenakan proses adaptasi yang terjadi akan lebih menarik dan menuntut interaksi yang lebih dari pemain serta keduanya dalam satu genre sebagai sebuah *game* (permainan). Selain itu pecinta media *game* dibanding media digital lainnya adalah yang paling banyak. Hal ini karena *game* bersifat *addict* dan menyenangkan. Kemudian melihat target utama dari permainan ini yang merupakan anak-anak, menjadikan media *game* sebagai media terbaik untuk menarik minat anak, karena seperti yang diketahui dunia anak adalah dunia bermain. Dan dalam anak bermain (memainkan *game*), akan lebih mudah menyisipkan pembelajaran dengan menanamkan pengetahuan secara tidak langsung yang tersirat dalam permainan.



Gambar 8. Tampilan *intro game*
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Pada *game* Jelajah Satwa ini menggunakan visualisasi karakter dan environment dalam *2D bitmap image* berupa *sprite image*. Pada setiap *intro game* diberikan animasi. Sedangkan untuk platform *game* sendiri adalah PC (Personal Computer dimensi 1024 x 768 pt) yang disesuaikan dengan kemampuan anak-anak memainkan piranti teknologi. Selain itu pilihan mobile device dirasa masih kurang menyentuh semua anak-anak karena pertimbangan tidak semua anak memiliki/diperbolehkan memiliki mobile device sendiri oleh pihak tertentu seperti orang tua.



Gambar 9. Tampilan *ingame*
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

4. PENUTUP

4.1. Kesimpulan

Bas-basan Sepur sebagai permainan tradisional masih kurang dikenal masyarakat khususnya anak. Melalui adaptasi ke dalam permainan digital yaitu bentuk visual arena permainan dan cara bermain sebagai keunikan permainan ini, maka Bas-basan Sepur memiliki daya tarik untuk dimainkan anak. Aturan permainan dipertahankan sesuai dengan aturan dasar permainan. Demikian pula bentuk arena permainan. Namun, untuk meningkatkan pengalaman bermain, biji pion yang biasa digunakan menggunakan kerikil, kecil, dan sebagainya diganti dengan desain karakter yang menarik. Sehingga dalam permainan dihadirkan unsur cerita untuk memotivasi pemain agar terus bermain dari level ke level. Cerita yang dibuat menggunakan pendekatan pengenalan satwa endemik Indonesia. Sehingga pion dibuat menggunakan visualisasi karakter hewan endemik yang terbagi menjadi satwa air, darat, dan laut.

Akhirnya pengenalan permainan tradisional Bas-basan Sepur yang diadaptasikan ke dalam permainan digital yang digemari anak perlu memperhatikan unsur visual yang menarik, unsur bermain yang unik, dan penguatan cerita yang menarik untuk diikuti atau diselesaikan. Sehingga dengan anak memainkan permainan ini, secara tidak langsung anak mengenali jenis permainan papan Bas-basan Sepur dari bentuk arena dan cara bermain.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Dharmamulya, S; dkk. 1993. *Transformasi Nilai Melalui Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta*. Yogyakarta: Dept. of Education and Culture.
- Dharmamulya, S; dkk . 2008. *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press Puri Arsita A-6.
- Misbah, I.H. 2007. *Peran Permainan Tradisional Yang Bermuatan Edukatif Dalam Menyumbang Pembentukan Dan Identitas Bangsa*. Bandung: IPI.
- Purwaningsih, E . 2006. *Permainan Tradisional Anak:Salah Satu Khasanah Budaya Yang Perlu Dilestarikan*. Jantra History and Culture Jurnal, Vol 1[1], 40-46. Yogyakarta: Dept. of Culture and Tourism.
- Sukirman, dkk. 2004. *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press