

GAME KEBUDAYAAN SEBAGAI SALAH SATU BENTUK PELESTARIAN KEBUDAYAAN DAN MEDIA PEMBELAJARAN

Ekaprana Wijaya¹, Yunita Kemala Sari², Etika Kartikadarma³

¹Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro, Semarang 50185

E-mail : Eka_badboys@yahoo.co.id, m33nyun@gmail.com, etika@dosen.dinus.ac.id

ABSTRAK

Generasi muda sebagai generasi penerus bangsa adalah penerus tradisi budaya Indonesia juga. Namun, pengaruh budaya asing yang semakin gencar, membuat generasi muda tidak tertarik untuk mempelajari budaya tradisional, bahkan sedikit demi sedikit telah menjauhi dan mulai melupakan budaya tradisional bangsa. Berkurangnya minat generasi muda dalam hal ini generasi muda untuk mempelajari budaya juga karena belum adanya media belajar budaya yang menarik. Materi ajar tentang budaya masih didominasi dalam bentuk media cetak yang membutuhkan minat baca tinggi pada generasi muda.

Manfaat lain adalah aspek kecerdasan dan reflek saraf yang sebenarnya juga sedikit banyak terasah dalam sebuah game, terutama game yang bersifat kompetitif. Dengan belajar melalui visualisasi yang menarik, diharapkan semangat untuk belajar tentang budaya akan lebih termotivasi.

Adapun beberapa tujuan dibuatnya Game Kebudayaan sebagai Salah Satu Bentuk Pelestarian Kebudayaan dan Media Pembelajaran ini adalah terwujudnya sebuah game yang digunakan sebagai media belajar budaya yang menarik dan menyenangkan untuk menumbuhkan rasa kecintaan, rasa menghargai dan rasa ikut memiliki dan bangga terhadap kekayaan budaya bangsa sendiri sejak dini, melestarikan kebudayaan yang ada di Indonesia. serta melatih syaraf sensorik anak, karena user memerlukan keterampilan memainkan keyboard dan mouse dalam memainkan game virtual kebudayaan ini.

Kata kunci : Multimedia, Game, Budaya

1. LATAR BELAKANG

Generasi muda sebagai generasi penerus bangsa adalah penerus tradisi budaya Indonesia juga. Namun, pengaruh budaya asing yang semakin gencar, membuat generasi muda tidak tertarik untuk mempelajari budaya tradisional, bahkan sedikit demi sedikit telah menjauhi dan mulai melupakan budaya tradisional bangsa. Penggunaan pakaian adat, serta menyanyikan lagu daerah hanya sebatas pada acara-acara tertentu saja, misalnya acara pernikahan, acara adat tradisional, dan sebagainya. Bangunan tempat tinggal juga tidak terlepas dari pengaruh budaya asing, terbukti semakin banyaknya masyarakat membangun rumah tidak sesuai dengan bentuk rumah adat di daerahnya. Bahkan hal ini tidak saja terjadi di daerah perkotaan, tetapi juga di daerah pedesaan yang biasanya lebih kuat memegang tradisi. Hal ini mengakibatkan perhatian terhadap budaya semakin berkurang. Berkurangnya minat generasi muda dalam hal ini generasi muda untuk mempelajari budaya juga karena belum adanya media belajar budaya yang menarik.

Game dapat dimanfaatkan oleh masyarakat dan kaum pendidik sebagai media untuk menyampaikan berbagai jenis pendidikan dan pembelajaran tentang budaya yang menarik dan menyenangkan. Manfaat lain adalah aspek kecerdasan dan reflek saraf yang sebenarnya juga sedikit banyak terasah dalam sebuah *game*, terutama *game* yang bersifat kompetitif. Dengan belajar melalui visualisasi yang menarik, diharapkan semangat untuk belajar tentang budaya akan lebih termotivasi. Karena selalu dimainkan berulang ulang dan terus menerus sampai para pemain *game* merasa puas, maka dengan sendirinya materi-materi yang disampaikan akan mudah dicerna dan dimengerti oleh pemain *game* (Jayakanthan, R,2002).

2. METODE

2.1 Jenis Data

Jenis data yang penulis gunakan dalam penyusunan karya tulis ini adalah data primer dan data sekunder. Data-data tersebut penulis dapatkan secara langsung (interview) maupun data dalam bentuk jadi (literatur). Data yang penulis gunakan berupa data gambar rumah adat, gambar pakain adat, gambar senjata tradisional, dan audio lagu daerah. Data ini diperoleh dalam bentuk jadi tanpa penulis melakukan penelitian terlebih dahulu. Data ini diperoleh dari literatur-literatur yang ada seperti kumpulan artikel-artikel, Jurnal kebudayaan dan internet. Data ini, kemudian disebut Data Sekunder atau data tambahan

2.2 Teknik Pengumpulan Data

Dalam menyusun karya tulis ini, Penulis menggunakan beberapa cara, yaitu dengan pengumpulan data dengan cara menghimpunnya secara langsung dari kumpulan gambar, dan audio. Selain itu, penulis juga melakukan interview dengan cara melakukan tanya jawab diikuti dengan konfirmasi dengan sumber informasi secara langsung dari dinas pariwisata dan kebudayaan.

2.3 Teknik Pengolahan Data dan Analisis – Sintesis

Dalam mengolah data ke dalam tulisan, Penulis menggunakan metode penulisan secara kualitatif, yaitu telaah yang tidak menggunakan model matematik. Proses penulisan analisis dan sintesis dimulai dengan menyusun asumsi dasar dan aturan berpikir, kemudian dituangkan secara sistematis dan terstruktur dalam pengumpulan data dan memberikan argumen-argumen yang sesuai dengan kondisi yang ada saat ini.

2.4 Teknik Penarikan Kesimpulan

Teknik penarikan kesimpulan yang penulis gunakan berdasarkan pada hukum deduktif yang berasal dari hal-hal yang umum dan khusus, tetapi hal khusus tersebut harus merupakan bagian dari hal umum. Kesimpulan yang penulis buat ini merupakan kesimpulan deduktif.

3. PEMBAHASAN

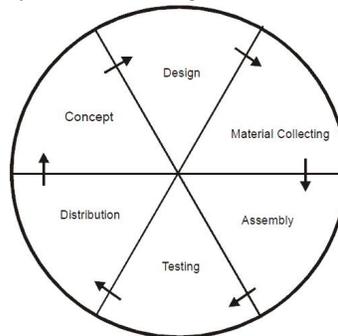
Game Kebudayaan

Game Kebudayaan merupakan *game flash* yang berisi tentang kebudayaan Indonesia, meliputi rumah adat, pakaian adat, dan lagu daerah. *Game* ini dikemas dalam 3 bentuk, yaitu pencarian gambar yang sama untuk pakaian adat yang hanya dapat ditampilkan dalam bentuk permainan menyesuaikan gambar, yaitu user mencocokkan gambar yang ada, ini sebagai bonus level dalam *game* tersebut. Selain itu ada juga yang dikemas dalam bentuk pencarian lagu.

Setiap akhir pada *game* ini, user harus menyelesaikan rangkaian *puzzle* rumah adat. *Game* ini terdiri dari 33 level yang dimana pada level kelipatan 3 akan ada bonus level untuk menambah score. Di setiap halang rintang yang ada dari satu pulau ke pulau lain berbeda-beda, sesuai dengan keadaan sesungguhnya. Jika seluruh level terlampaui, akan mendapatkan sebuah piala penghargaan sebagai raja atau ratu kebudayaan.

Metode Pengembangan Sistem

Tahap-tahap dalam pembuatan *Game* Kebudayaan adalah sebagai berikut



Gambar 1 : Tahap pembuatan game kebudayaan

Konsep / Concept

Concept merupakan tahap awal pada pembuatan produk multimedia. Pada tahap ini, tujuan dan user dari *game* kebudayaan ini ditentukan. Tujuan dari pembuatan *game* kebudayaan ini adalah untuk melestarikan kebudayaan Indonesia agar tidak punah, selain itu juga untuk media pembelajaran anak. Sedangkan untuk user pada *game* ini adalah untuk generasi muda dari seluruh lapisan. *Game* ini terdiri dari 3 macam permainan, yaitu *game* pencarian lagu, *game* menyesuaikan gambar, dan *game puzzle*. Pada tahap ini disetiap halang rintang yang ada dari satu pulau ke pulau lain berbeda-beda, sesuai dengan keadaan sesungguhnya.

Rancangan / Design

Dalam tahap ini dibuat desain visual tampilan *screen*, *interface*, *script* atau cerita, *storyboard* dan struktur navigasi yang ada di dalam *game* ini.

Storyboard

Storyboard merupakan gambaran skenario yang dibuat secara bertahap yakni setiap scene dalam *game*. *Storyboard* ini yang nantinya akan menerangkan susunan dari materi *game* yang dibuat.

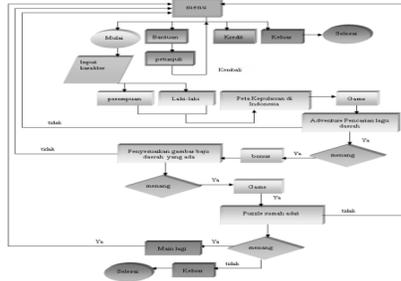
Storyboard berupa pengembangan dari setiap materi yang akan disampaikan dalam *game*, yakni :

- Scene* 1 - Intro, menampilkan tampilan pembukaan dan *loading* pada *game*.
- Scene* 2 - *Menu* utama, menampilkan *sub menu* dimana terdapat tombol pilihan yakni masuk, bantuan, pengaturan, level, dan keluar.
- Scene* 3 - Bantuan, menampilkan petunjuk dan tata cara dalam memainkan *game*.
- Scene* 4 - Kredit, menampilkan profil atau biodata dari si penulis.
- Scene* 5 - *Input* Karakter, menampilkan tampilan opsi karakter yang akan dimainkan.
- Scene* 6 - *Game* I, menampilkan *scene game* pencarian lagu .

- g) *Scene 7 - Game II*, menampilkan *scene game* menyesuaikan gambar .
- h) *Scene 8 - Game III*, menampilkan *scene game puzzle*.
- i) *Scene 9 - Game over*, menampilkan kondisi kalah.
- j) *Scene 10 - Win*, menampilkan kondisi menang.
- k) *Scene 11 - Score*, menampilkan nilai dari hasil memainkan *game*.
- l) *Scene 12 - Exit*, menampilkan kondisi untuk keluar dari permainan.

Flowchart View

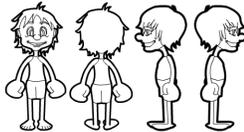
Flowchart View merupakan bahasan dari diagram tampilan yang menjelaskan gambaran alur dari satu scene ke scene yang lainnya. Dalam *Flowchart View* terdapat penjelasan yang terdapat pada setiap scene yang terlihat dalam setiap komponennya.



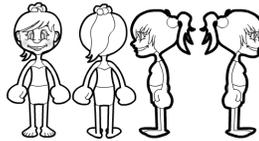
Gambar 2 : Flowchart Game

Desain Karakter

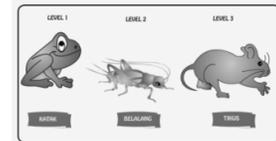
Contoh karakter Pemain dan Musuh



Gambar 3 : Desain Karakter Laki-laki

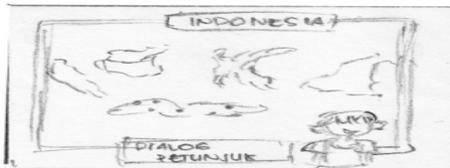


Gambar 4 : Desain Karakter Perempuan



Gambar 5 : Desain Karakter Musuh

Environment Design



Gambar 6 : Environment Design : kepulauan Indonesia



Gambar 7 : Environment Design : menu utama



Gambar 8 : Environment Design : menyesuaikan gambar

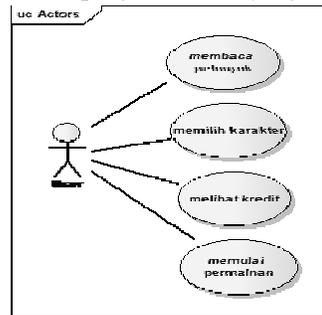


Gambar 9 : Environment Design : Map

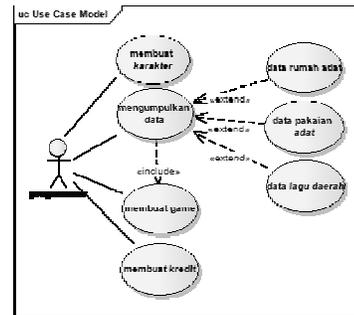
Aktor merupakan user atau sistem eksternal yang berinteraksi dengan sistem yang akan dibuat. Adapun dalam sistem ini aktor-aktor yang terlibat antara lain sebagai berikut :

- a. *User*
User merupakan pengguna dari *game* kebudayaan itu sendiri. Pada *game* ini, user yang dibidik adalah generasi muda.
- b. *Programmer*

Programmer bertugas merancang dan membuat keseluruhan sistem agar sistem berjalan dengan baik. Administrator melakukan pengumpulan dan pengolahan data yang terdapat dalam game ini.



Gambar 10 : Use case user



Gambar 10 : Use case programmer

Pengumpulan Materi / Material Collecting

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan bahan seperti *image*, animasi, audio dan video berikut pembuatan gambar, grafik, dan lain-lain yang diperlukan untuk tahap berikutnya. Adapun bahan-bahan yang dibutuhkan adalah sebagai berikut :

- Teks : Type font yang digunakan untuk teks adalah Hobo Std, Arial Rounded MT Bold dan Aharoni.
- Gambar : Semua gambar yang digunakan bertipe .jpg kemudian dijadikan objek *symbol graphics* di dalam aplikasi Flash.
- Audio : File audio yang digunakan dalam game ini bertipe .wav dan .mp3
- Animasi : Obyek animasi yang digunakan adalah animasi karakter laki-laki, karakter Perempuan dan karakter Musuh (Katak, Belalang dan Tikus)
- Tombol : Tombol-tombol dibuat dan digunakan sebagai petunjuk navigasi pada keseluruhan game.

4. KESIMPULAN

Dari pemaparan yang telah disampaikan dapat disimpulkan bahwa :

1. *Game* kebudayaan ini berisi tentang permainan-permainan sederhana yang berisikan pengetahuan tentang kebudayaan Indonesia yang dapat digunakan pula sebagai media dokumentasi kebudayaan Indonesia, khususnya tentang rumah adat, pakaian adat, dan lagu daerah.
2. *Game* dapat dijadikan sebagai alat bantu pembelajaran yang komunikatif dan menyenangkan bagi masyarakat baik anak-anak maupun dewasa. Aplikasi *game* edukatif ini dapat dijadikan sebagai sarana hiburan sekaligus melestarikan warisan budaya di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Kristanto, Andri. 2003. *Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya*. Yogyakarta : Gava Media
- [2] Nugroho, Adi. 2005. *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi dengan Metodologi Berorientai Objek*. Bandung : Penerbit Informatika
- [5] Suindarti. 2011. *Game Edukasi Meningkatkan Daya Ingat Anak "Bermain Bersama Dido" Dengan Macromedia Director*. [Online] 25 nov 2011. http://repository.amikom.ac.id/files/Publikasi_07.12_.2212_.pdf
- [6] Pusformas. 2010. "Kemenbudpar Tetapkan Branding dan Tema Pariwisata 2011", <http://www.budpar.go.id/page.php?ic=511&id=5790>, diakses tanggal 27 Februari 2011
- [7] Al-Aziz, Muhammad Zakii. 2010. "Cinta dan Pelestarian Kebudayaan Indonesia", <http://edukasi.kompasiana.com/2010/08/23/cinta-dan-pelestarian-kebudayaan-indonesia/>, diakses tanggal 27 Februari 2011
- [8] L.Hakim, Alif. 2008. "Refleksi Budaya Atas Teknologi", <http://aliflukmanulhakim.wordpress.com/2008/09/06/refleksi-budaya-atas-teknologi/>, diakses tanggal 27 Februari 2011
- [10] Chalduh, Ahmad, "Pustaka Budaya Indonesia Bhinneka Tunggal Ika", Surabaya : Karya Pembina Swajaya, 2008.
- [11] Jayakanthan, R., "Application of computer games in field of education. *Emerald*. Vol. 20. No. 2. , 2002, pp. 98-102