

PUZZLE GAME TOKOH WAYANG PUNAKAWAN SEBAGAI MEDIA UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN BUDAYA JAWA PADA ANAK

Renna Yanwastika Ariyana¹, Rosalia Arum Kumalasanti², Muhamad Mansyur³

Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Institut Sains & Teknologi AKPRIND Yogyakarta

Jl. Kalisahak 28, Komplek Balapan 55222 Telp. 0274 563029

Email: rena@akprind.ac.id¹

Abstrak

Di era globalisasi budaya bangsa dihadapkan pada dinamika perkembangan budaya barat yang dianggap lebih populer oleh masyarakat. Kesenian wayang kulit yang merupakan salah satu bagian budaya, kini sangat jarang di pertunjukkan sehingga banyak anak-anak yang tidak mengetahuinya kesenian tradisional ini. Mengangkat tokoh wayang punakawan melalui media game merupakan salah satu alternative untuk memperkenalkan budaya Jawa pada anak. Melalui tokoh pewayangan anak-anak dapat mengetahui tradisi dan budaya yang melekat pada masyarakat, khususnya kebiasaan adat masyarakat Jawa. Dalam penelitian ini, digunakan jenis game puzzle dimana model permainan yaitu memilih dan mencocokkan gambar acak agar menjadi satu kesatuan yang utuh. Terdapat 3 level pada game, masing-masing level memiliki tingkat kesulitan yang berbeda-beda. Pada tiap level yang dimenangkan akan diberikan teks dan narasi singkat tentang karakter tokoh wayang punakawan sebagai pengetahuan budaya Jawa pada anak. Penelitian menghasilkan sebuah aplikasi puzzle game tentang tokoh wayang punakawan sebagai media untuk meningkatkan pemahaman budaya, agar anak lebih paham tentang budaya Jawa dan lebih termotivasi untuk mengenal serta mencintai budaya lokal.

Kata kunci: *Budaya Jawa; Punakawan; Puzzle Game; Tokoh Wayang*

Pendahuluan

Budaya bangsa yang memiliki nilai seni tinggi kini dihadapkan pada dinamika budaya barat yang dianggap lebih populer oleh masyarakat. Masyarakat menganggap budaya barat lebih modern, ketimbang budaya sendiri yang kuno dan ketinggalan zaman. Saat ini banyak ditemukan ketidakcintaan generasi muda terhadap budaya sendiri. Mereka lebih suka terhadap produk dan budaya dari luar daripada mengakrabkan diri pada budaya yang berasal dari Sabang sampai Merauke (Munasiroh, 2017). Pada salah satu halaman media online yang terbit pada 7 maret 2019 menyebutkan nilai budaya Indonesia mulai luntur, hal ini disebabkan kurangnya kesadaran akan tingginya nilai kebudayaan sebagai rasa cinta pada negara. Masyarakat sudah dipengaruhi oleh budaya asing yang lebih banyak dikembangkan dari dunia barat. Dengan adanya trend yang beredar pada masyarakat akan memberikan dampak dari mulai kalangan anak-anak, remaja, bahkan orang dewasa, untuk mengikuti tanpa mempertimbangkan baik buruknya trend yang beredar tersebut (Sriatun, 2019). Indonesia sebagai negara kepulauan memiliki beraneka ragam kekayaan budaya yang sudah melekat dalam masyarakat. Budaya melalui pendekatan deskriptif merupakan, keseluruhan yang kompleks termasuk di dalamnya kesenian yang lahir, tumbuh, dan berkembang sesuai dengan pola pikir, pandangan hidup, nilai, norma, serta aspek kehidupan lain dalam masyarakat (Liliweri, 2002). Kebudayaan merupakan hal yang sudah melekat dalam diri masyarakat, oleh karena itu masyarakat Indonesia mempunyai hak atas pelestarian budaya yang seharusnya menjadi identitas bangsa. Pengenalan tokoh Pewayangan pada anak-anak merupakan salah satu cara yang dapat dilakukan untuk melestarikan budaya. Melalui tokoh pewayangan anak-anak dapat mengetahui tradisi dan budaya yang melekat pada masyarakat, khususnya kebiasaan adat masyarakat Jawa. Di Pulau Jawa, mitologi wayang merupakan tradisi dan budaya yang telah mendasari dan berperan besar dalam pembentukan karakter dan eksistensi bangsa Indonesia (Nurgiyantoro, 2003). Dalam Kamus besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online, wayang merupakan boneka tiruan orang yang terbuat dari pahatan kulit atau kayu dan sebagainya yang dapat dimanfaatkan untuk memerankan tokoh dalam pertunjukan drama tradisional (Bali, Jawa, Sunda, dan sebagainya), biasanya dimainkan oleh seseorang yang disebut dalang (Anonim, 2019). Mengangkat tokoh punakawan pada kesenian tradisional wayang yang divisualisasikan dengan memberikan sentuhan teknologi adalah salah satu media terbaik untuk mengenalkan budaya kepada anak-anak. Sangat disayangkan jika tokoh wayang punakawan yang merupakan kesenian masyarakat Jawa hilang dari ingatan masyarakat, karena tergusur oleh kebudayaan asing ataupun diklaim oleh negara lain. Dilihat dari perkembangan teknologi informasi saat ini, industri game merupakan salah satu yang berkembang pesat dan menarik perhatian masyarakat luas. Tidak dapat dipungkiri, bahwa hal tersebut telah menjadi bagian dari masyarakat.

Menurut data yang diposting pada halaman techinasia, industry game Indonesia berada pada posisi ke-16 dalam daftar pasar game terbesar di dunia (versi Newzoo) dengan jumlah pemain hingga 43,7 juta (Maulana, 2018).

Beberapa penelitian terdahulu yang memperkenalkan tokoh pewayangan melalui media game yaitu, pada penelitian Samuel (2016) membuat *game* edukasi dengan mengangkat tokoh punakawan sebagai karakter utama. Game digunakan untuk menumbuhkan sikap kepedulian terhadap kebersihan lingkungan. Misi didalam game mengumpulkan sampah-sampah yang bertebaran dilingkungan sekitar yaitu meliputi rumah, halaman, kantor, dan perkotaan. Pada setiap level memiliki tingkat kesulitan dan ciri khas sampah yang harus dikumpulkan sesuai dengan jenisnya, semakin banyak sampah yang dikumpulkan dan dimasukkan kedalam kotak sampah yang sesuai maka point akan bertambah (Gunanto, 2016). Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Bijahika (2017) dimana game yang dibuat memanfaatkan teknologi 3 dimensi dengan tujuan untuk memperkenalkan tokoh wayang punakawan dan cerita bagong labuh pada anak. Jenis permainan dalam game berupa pemilihan item dan mencocokkan item yang terdapat didalam game. Player harus mengumpulkan point sebanyak-banyaknya untuk dapat berpindah menuju stage berikutnya (Kohri Rijal, 2017). Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Heru, dkk (2016) membuat game aksara Jawa dengan mengangkat tokoh-tokoh wayang untuk memperkenalkan aksara Jawa pada anak sekolah. Pengembangan game pada penelitian ini menggunakan metode waterfall, game memiliki dua bagian yaitu media pembelajaran aksara Jawa dan permainan edukatif dengan materi aksara Jawa. Hasil pengujian UAT menunjukkan aplikasi yang dibuat layak untuk digunakan sesuai dengan hasil quisioner yang digunakan yaitu 70% responden sangat setuju aplikasi mudah dioperasikan, 51% responden setuju tata letak tampilan aplikasi menarik, 43% sangat setuju isi materi mudah dipelajari, 70% sangat setuju aplikasi dapat membantu belajar mengenal aksara Jawa dan 67% sangat setuju aplikasi ini dapat meningkatkan keinginan untuk mempelajari aksara Jawa (Supriyono, Rahmadzani, Adhantoro, & Susilo, 2016).

Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu, membangun game dengan mengadopsi tokoh wayang punakawan yang digunakan sebagai media untuk meningkatkan pemahaman budaya Jawa pada anak. Game ini juga digunakan sebagai media untuk memberikan pengetahuan budaya lokal agar anak lebih termotivasi untuk mengenal dan mencintai budaya Jawa.

Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini dapat digunakan sebagai:

1. Salah satu media untuk melestarikan kebudayaan lokal, sebagai kebudayaan Indonesia.
2. Refrensi dalam pengembangan game kebudayaan Indonesia khususnya budaya lokal.
3. Pedoman dalam mengembangkan game kebudayaan lokal Indonesia, agar nilai-nilai budaya luhur dapat tersampaikan kepada anak-anak, karena melalui tokoh wayang punakawanyang dikemas melalui game bisa membangun kecerdasan emosional.
4. Adanya karakter yang akan menjadi panutan dan mudah diingat oleh anak-anak.

Tinjauan Pustaka

1. Pengertian Game

Menurut Nilwan (2002) dalam (Suryadi, 2017) *game* merupakan permainan komputer yang dibuat menggunakan teknik maupun metode animasi. Jika ingin mendalami penguasaan animasi haruslah memahami pembuatan *game* dan sebaliknya, sebab keduanya saling berkaitan. *Game* berasal dari kata dalam Bahasa Inggris yang memiliki arti dasar permainan. Permainan merujuk pada kelincahan intelektual (*intellectual playability*). Game dapat diartikan sebagai arena keputusan dan aksi pemain, karena terdapat target-target yang harus dicapai oleh pemainnya (Asmiatun & Putri, 2017). Pemain dalam game harus mengikuti aturan-aturan tertentu yang menentukan menang atau kalah, sebagai media untuk menganalisa interaksi pemain yang menunjukkan strategi-strategi yang rasional.

2. Genre Game

Menurut Henry (2015) dalam buku (Asmiatun & Putri, 2017) terdapat beberapa genre game yaitu:

- | | |
|------------------------------|---|
| a. <i>Maze game</i> | j. <i>Turn Based Strategy (RTS)</i> |
| b. <i>Board game</i> | k. <i>Real-time strategy game</i> |
| c. <i>Crad game</i> | l. <i>Simulation video game</i> |
| d. <i>Quiz game</i> | m. <i>First Person Shooter (FPS)</i> |
| e. <i>Puzzle game</i> | n. <i>First Person Shooter (FPS) 3D</i> |
| f. <i>Short them up</i> | o. <i>Thrid Person 3D game</i> |
| g. <i>Side scroller game</i> | p. <i>Role Playing Game (RPG)</i> |
| h. <i>Fighting game</i> | q. <i>Action adventure</i> |
| i. <i>Racing game</i> | r. <i>Sport game</i> |
| | s. <i>Arcade game</i> |

3. Tokoh Wayang Punakawan

Tokoh wayang punakawan adalah kisah empat tokoh wayang yang terkenal ditanah Jawa. Punakawan berasal dari kata *pana* yang berarti paham dan *kawan* yang berarti teman. Punakawan dapat diartikan sebagai kawan yang menyaksikan atau pengiring (Achmad, 2019). Dalam website Universitas Surabaya yang diposting pada tahun 2012 tokoh wayang punakawan terdiri dari Semar Badranaya, Nala Gareng, Petruk Kanthong Bolong, dan Bagong. Tokoh punakawan memiliki karakter dan bentuk sesuai dengan sifat masing-masing (Yuwanto, 2012).

Metode Pengumpulan Data

Pada penelitian ini membutuhkan data yang cukup banyak sehingga perlu dikumpulkan berbagai unsur pewayangan yang perlu diketahui anak-anak. Selain karakter tokoh wayang punakawan yang akan dijadikan sebagai karakter dalam game, terdapat beberapa kebudayaan yang akan ditampilkan dalam game ini meliputi, bentuk karakter wayang, sifat, serta beberapa info pengetahuan pewayangan Jawa yang akan ditampilkan dalam bentuk teks maupun gambar. Metode pengumpulan data yang akan dilakukan sebagai berikut:

1. **Study Literatur** : mengumpulkan data dari buku-buku maupun sumber referensi lain yang berkaitan dengan tokoh wayang punakawan, jenis game puzzle, khususnya pada konteks kebudayaan. Metode ini digunakan untuk mempertegas teori serta keperluan analisis untuk mendapatkan data yang digunakan dalam membangun game kebudayaan.
2. **Observasi dan Wawancara** : dilakukan dengan mendatangi langsung budayawan yang paham tentang budaya Jawa, serta mengunjungi museum wayang untuk mengamati dan mendokumentasikan bentuk tokoh-tokoh wayang punakawan. Proses wawancara dilakukan dengan dalang, sebagai pihak yang paham cerita pewayangan khususnya tokoh wayang punakawan. Wawancara dilakukan untuk mengetahui berbagai kebutuhan fungsional yang akan digunakan untuk membangun game.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian yang dibahas yaitu, analisis dan pembuatan “*puzzle game* tokoh wayang punakawan untuk meningkatkan pemahaman budaya Jawa pada anak”. Penelitian ini akan membangun sebuah aplikasi *game desktop* menggunakan jenis *puzzle* dengan memanfaatkan tokoh wayang punakawan untuk meningkatkan pemahaman budaya Jawa kepada anak yang akan diimplementasikan dalam bahasa action script 2.0 pada Adobe Flash CS6.

Analisis User

User yang akan menggunakan sistem dikhususkan untuk anak taman kanak-kanak dan sekolah dasar dengan rentang usia antara 5-9 tahun, namun tidak menutup kemungkinan untuk dimainkan oleh usia di atasnya sebagai sarana untuk lebih mengenal budaya Jawa. Dengan adanya game yang berisi tokoh wayang punakawan ini dapat membantu membentuk pola pikir untuk mencintai dan melestarikan budaya Jawa terutama pewayangan.

Hasil dan Pembahasan

Analisis kebutuhan sistem

Merupakan Teknik yang digunakan untuk menguraikan komponen dengan mempelajari seberapa benar komponen didalam sistem bekerja dan berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan. Analisis sistem merupakan merupakan tahap yang penting, karena kesalahan dalam tahap ini juga akan menyebabkan kesalahan di tahap selanjutnya. Tahap analisis dilakukan setelah tahap perancangan sistem dan sebelum tahap desain sistem dilakukan.

Tahapan analisis kebutuhan sistem dimulai dengan mempersiapkan data-data yang berhubungan dengan tokoh-tokoh wayang punakawan yang didapatkan dari studi literatur, hasil observasi dan wawancara. Data tersebut diolah menjadi data yang sesuai untuk diimplementasikan kedalam sistem dan menyesuaikan kebutuhan dalam mengenalkan tokoh wayang punakawan, agar dapat dengan mudah dipahami oleh anak-anak melalui game. Pengenalan tokoh wayang punakawan merupakan tujuan dari pembuatan game, oleh karena itu diperlukan spesifikasi kebutuhan pemakai pada umumnya. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam memenuhi kebutuhan *user*, yaitu:

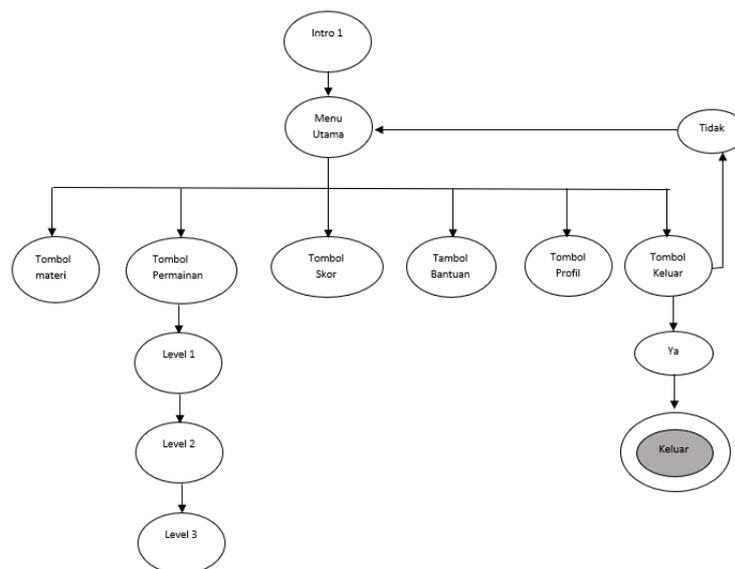
- a. Aplikasi yang dibuat mampu menghasilkan game bergendre puzzle tentang tokoh wayang punakawan.
- b. Kemampuan multimedia seperti gambar, suara, teks, video dan animasi dapat membuat aplikasi lebih menarik dan mengurangi kebosanan.
- c. Aplikasi yang dihasilkan dapat diterima dengan baik oleh *user*.

Perancangan Game

Proses perancangan game yang dibuat meliputi beberapa tahapan sebagai berikut:

- a. **Perancangan Konsep** : pada tahapan ini digunakan untuk menyusun berbagai element dasar yang bersifat krusial yang digunakan dalam membangun game puzzle, diantaranya seperti penentuan tema, target audience, teknologi yang digunakan, jenis game dan berbagai batasan lain yang dibutuhkan.
- b. **Perancangan gameplay** : digunakan untuk merancang pola aturan interaksi pemain dengan game yang dibuat.

- c. Perancangan asset dan level design : merupakan tahapan dalam penyusunan konsep dari semua karakter dan asset yang digunakan. Tahapan ini juga digunakan untuk menyusun level dari game yang dibuat, mulai dari level 1 yang mudah sampai dengan level 3 yang sulit.
- d. Perancangan Menu : merupakan tahapan penyusunan menu-menu yang ada didalam game yang dibuat, dimana dalam game yang dibuat terdapat beberapa fasilitas menu diantaranya:
- 1) Menu loading : berisi animasi loading dengan bentuk kepala para punakawan yang berjalan dari kanan kekiri.
 - 2) Menu Utama : berisi menu pengenalan tokoh wayang, menu permainan, menu skor, menu profil, dan menu petunjuk.
 - 3) Menu pengenalan tokoh wayang : berisi profil, gambar dan karakter dari masing-masing tokoh wayang punakawan.
 - 4) Menu permainan : berisi *puzzle game* yang terdiri dari 3 level, setiap level memiliki kesulitan yang berbeda, dari yang mudah sampai yang sulit.
 - 5) Menu skor : berisi nilai yang didapatkan oleh pemain yang memainkan *puzzle game*.
 - 6) Menu profil : berisi data diri dari pembuat game
 - 7) Menu petunjuk : berisi petunjuk penggunaan aplikasi
 - 8) Menu keluar : berisi button “Ya” untuk keluar dari sistem dan “Tidak” untuk kembali kepermainan.
- e. Perancangan Struktur Navigasi : merupakan tahapan untuk merancang alur menu yang telah dibuat sebelumnya, menu-menu yang dibuat nantinya akan berhubungan satu dengan yang lainnya. Dalam membangun *puzzle game* digunakan bentuk navigasi menu datar. Struktur navigasi menu yang terdapat dalam *puzzle game* tokoh wayang punakawan seperti pada gambar 1 berikut.



Gambar 1. Struktur Navigasi Menu

- f. Perancangan *Storyboard* : merupakan tahapan yang digunakan untuk membuat gambaran lengkap dari game yang akan dibuat, dimana *storyboard* ini digunakan oleh seluruh tim pengembang untuk memudahkan proses komunikasi didalam tim.

Implementasi Sistem

Merupakan tahapan pembangunan dan pengembangan dari *game* sesuai dengan *storyboard* yang telah dirancang. Bagian ini meliputi pembuatan *asset* yang mendukung semua dialog didalam *game*, membuat animasi sesuai dengan tema *game*, membuat teks yang digunakan untuk menyampaikan pesan. Semua *file* yang telah dibuat nantinya akan digabungkan kedalam Adobe Flash CS6 sebagai *software* final. Berikut hasil akhir dari *game* tokoh wayang punakawan untuk anak-anak.



Gambar 2. Halaman Loading

Pada gambar 2 menunjukkan halaman *loading* didalam *puzzle game* tokoh wayang punakawan. Halaman *loading* akan muncul ketika pertamakali membuka aplikasi game, dimana pada halaman ini terdapat animasi kepala tokoh punakawan yang bergerak dari kanan kekiri.



Gambar 3. Halaman Menu Utama

Pada gambar 3 menunjukkan halaman menu utama *puzzle game* tokoh wayang punakawan. Halaman ini merupakan halaman inti dimana semua menu akan menghubungkan halaman satu dengan yang lainnya yang terdapat didalam menu utama.



Gambar 4. Halaman Pengenalan Tokoh Punakawan

Pada gambar 4 menunjukkan materi yang digunakan untuk memperkenalkan para tokoh wayang punakawan. Semua pengetahuan seputar wayang punakawan dibahas dalam menu ini.



Gambar 5. Halaman Permainan

Pada gambar 5 menunjukkan menu permainan. Dalam menu ini pengguna harus menyusun potongan-potongan gambar menjadi satu kesatuan yang utuh, sehingga menjadi gambar dari tokoh-tokoh wayang punakawan.

Pengujian

Tahapan terakhir yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu melakukan tahap pengujian terhadap anak-anak usia taman kanak-kanak. Berdasarkan hasil evaluasi dapat disimpulkan, bahwa *puzzle game* tokoh wayang punakawan cukup menarik dan anak-anak mengetahui tokoh pewayangan terutama tokoh wayang punakawan.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Telah dibuat aplikasi puzzle game tokoh wayang punakawan sebagai media untuk meningkatkan pemahaman budaya Jawa pada anak.
2. Telah dilakukan uji coba terhadap program puzzle game tokoh wayang punakawan menunjukkan bahwa aplikasi yang telah dibuat dapat diterima dan berjalan dengan baik.

Daftar Pustaka

- Achmad , F. B. (2019, Maret 30). *Tribun News*. Retrieved from Kisah Wayang Punakawan Kreasi Sunan Kalijaga, Asal Muasal Semar Gareng Petruk dan Bagong: <http://jateng.tribunnews.com/2019/03/27/kisah-wayang-punakawan-kreasi-sunan-kalijaga-asal-muasal-semar-gareng-petruk-dan-bagong>
- Anonim. (2019, Mei 8). *KBBI Online*. Retrieved from Wayang: <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/wayang>
- Asmiatun, S., & Putri, A. N. (2017). *Belajar Membuat Game 2D dan 3D Menggunakan Unity* (1st ed.). Yogyakarta: Deepublish.
- Gunanto, S. G. (2016). Penciptaan Permainan Digital Edukatif Berbasis Wawasan Budaya Dan Pendidikan Karakter. *Journal of Animation and Games Studies*, 207-228.
- Kohri Rijal , B. M. (2017). Game 3D Punakawan Guna Mengenalkan Tokoh Punakawan dan Cerita Bagong Labuh Berbasis Android . *Jurnal of Information and Technology*, 125-131.
- Liliwari, A. (2002). *Makna Budaya dalam Komunikasi Antar Budaya*. Yogyakarta: LKIS Yogyakarta.
- Maulana, R. (2018). *Tantangan dan Peluang Startup Game di Indonesia pada Tahun 2018*. Retrieved April 8, 2019, from <https://id.techinasia.com/tantangan-peluang-startup-game-indonesia-tahun-2018>
- Munasiroh. (2017). *Mengakrabkan Anak dengan Budaya Lokal*. Retrieved April 8, 2019, from <https://sahabatkeluarga.kemdikbud.go.id/laman/index.php?r=tpost/xview&id=4358>
- Nurgiyantoro, B. (2003). Wayang Dalam Fiksi Indonesia. *Humaniora*, 1-14.
- Pambayun, A., Perdana, E. G., & Mega M, R. I. (2015). Pandawa Lima Game Pewayangan Legenda Mahabharata Unt . *e-Proceeding of Applied Science* , 1152-1162.
- Sriatun, W. (2019). *Lunturnya Budaya Anak Bangsa*. Retrieved April 5, 2019, from <https://www.kompasiana.com/winda34519/5c81303212ae9448716f1d25/lunturnya-budaya-anak-bangsa>
- Supriyono, H., Rahmadzani, R. F., Adhantoro, M. S., & Susilo, A. K. (2016). Rancang Bangun Media Pembelajaran dan Game Edukatif Pengenalan Aksara Jawa "Pandawa". *The 4th University Research Colloquium* , 1-12.
- Suryadi , A. (2017). Perancangan Aplikasi Game Edukasi Menggunakan Model Waterfall. *Jurnal PETIK*, 03(1), 8-13.
- Yuwanto, L. (2012, September 09). *Universitas Surabaya*. Retrieved from Model Belajar Dari Karakter Punakawan: https://www.ubaya.ac.id/2014/content/articles_detail/53/Model-Belajar-dari-Karakter-Punakawan.html