

## ABSTRAK

### PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF UNTUK MEMPERKENALKAN PERMAINAN TRADISIONAL BERUNSUR NASIONALISME BAGI ANAK-ANAK

Oleh  
**Sharon Winnata**  
**NRP 1064020**

Dalam tujuh (7) tahun terakhir ini, terdapat sebuah fenomena fundamentalisme kapitalis yang mampu membawa perubahan pola kehidupan berbangsa dan bernegara, bahkan cenderung merusak nilai-nilai persatuan dan kesatuan bangsa. Fenomena tersebut dapat diatasi melalui pemupukan rasa kebersamaan, gotong-royong, dan jiwa patriotik, salah satunya melalui permainan tradisional berunsur nasionalisme. Dalam setiap jenis permainan tradisional yang ada, terdapat filosofi atau makna yang tidak diketahui oleh generasi muda (anak-anak) bahkan orang tua.

Maka dari itu, tujuan perancangan ini adalah untuk tetap menjaga, mengingatkan, dan mengedukasi anak-anak melalui permainan tradisional Indonesia dengan cara yang lebih kreatif yakni melalui media interaktif supaya tetap lestari. Manfaat perancangan ini adalah agar anak-anak dapat mengingat dan tergerak untuk memelihara permainan tradisional yang merupakan budaya Bangsa Indonesia.

Metode perancangan adalah dengan teknik kuantitatif melalui survey kuesioner responden dan teknik kualitatif melalui analisis literatur terkait permainan tradisional, yang digunakan untuk merancang *game* edukasi serta *gimmick* disertai ilustrasi menarik sebagai media utamanya. Sedangkan media pendukung melalui promosi berupa poster dan *x-banner*. Melalui perancangan *game* edukasi permainan tradisional berunsur nasionalisme ini, diharapkan anak-anak dapat mengenal budaya bangsa dan makna yang terkandung di dalamnya, serta tergerak untuk menjaga dan mengetahui makna yang ada dalam permainan tradisional berunsur nasionalisme sebagai kekayaan Bangsa Indonesia.

**Kata Kunci:** *Game* edukasi, media interaktif, nasionalisme, permainan tradisional

## **ABSTRACT**

### ***DESIGNING AN INTERACTIVE MEDIUM TO INTRODUCE TRADITIONAL GAMES WITH A SENSE OF NATIONALISM***

*by*  
**Sharon Winnata**  
**NRP 1064020**

*In the past seven years, there is a capitalistic fundamentalistic phenomenon which brings about a change in the Indonesian's life. It even corrupts the unity of the nation. Such a condition can be overcome by cultivating a sense of togetherness, cooperation and patriotism. One of the ways is through traditional games which bring about a sense of nationalism. In each traditional game there is philosophy and meaning unknown to the young generation (children), even to the older one (parents).*

*This design aims at preserving, reminding and educating children using Indonesian traditional games by means of interactive media. The benefit of this design is that children will remember the Indonesian traditional games and encouraged to preserve them as a national heritage.*

*This design uses both the quantitative and qualitative methods. The quantitative methods consists of survey and questionnaire, while the qualitative method consists of a literary analysis of traditional games. It is used to design educational games and gimmick complimented with illustration as its main medium. The additional media are posters, x-banners and brochures.*

*The design of this educational game with a sense of nationalism is expected to help children get acquainted with their culture and its meaning, so that they will feel it necessary to know and preserve the meaning behind the traditional games with a sense of nationalism as Indonesian cultural heritage.*

*Keywords: educational game, interactive media, nationalism, traditional game*

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA DAN LAPORAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR ISTILAH</b> .....	<b>xv</b>
<b>BAB I : PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
<b>1.1 Latar Belakang</b> .....	<b>1</b>
<b>1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup</b> .....	<b>2</b>
1.2.1 Rumusan Masalah .....	2
1.2.2 Ruang Lingkup .....	3
<b>1.3 Tujuan Perancangan</b> .....	<b>3</b>
<b>1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data</b> .....	<b>3</b>
1.4.1 Sumber Data Primer .....	3
1.4.2 Sumber Data Sekunder .....	4
1.4.3 Teknik Pengumpulan Data .....	4
<b>1.5 Skema Perancangan</b> .....	<b>5</b>
<b>BAB II : LANDASAN TEORI</b> .....	<b>7</b>
<b>2.1 Definisi Nasionalisme</b> .....	<b>7</b>
<b>2.2 Permainan</b> .....	<b>8</b>
2.2.1 Permainan Modern .....	8
2.2.2 Permainan Tradisional .....	9
<b>2.3 Media</b> .....	<b>11</b>

2.3.1	Media Konvensional .....	11
2.3.2	Media Digital .....	11
<b>2.4</b>	<b>Game .....</b>	<b>12</b>
2.4.1	Educational Game .....	12
2.4.2	Struktur Game .....	13
<b>2.5</b>	<b>Psikologi Anak .....</b>	<b>14</b>
 <b>BAB III : DATA DAN ANALISIS MASALAH .....</b>		<b>17</b>
<b>3.1</b>	<b>Data dan Fakta .....</b>	<b>17</b>
3.1.1	Lembaga Terkait .....	17
3.1.2	Hasil Observasi terhadap Permainan Tradisional berunsur Nasionalisme di Kota Bandung .....	20
3.1.3	Hasil Wawancara .....	23
3.1.4	Hasil Kuesioner .....	28
3.1.5	Tinjauan Terhadap Persoalan Sejenis .....	37
<b>3.2</b>	<b>Analisis Terhadap Permasalahan Berdasarkan Data dan Fakta .....</b>	<b>39</b>
3.2.1	Identifikasi STP .....	39
3.2.2	Analisis SWOT .....	40
 <b>BAB IV : PEMECAHAN MASALAH .....</b>		<b>42</b>
<b>4.1</b>	<b>Konsep Komunikasi .....</b>	<b>42</b>
<b>4.2</b>	<b>Konsep Kreatif .....</b>	<b>42</b>
<b>4.3</b>	<b>Konsep Media .....</b>	<b>43</b>
<b>4.4</b>	<b>Hasil Karya .....</b>	<b>44</b>
 <b>BAB V : PENUTUP .....</b>		<b>113</b>
<b>5.1</b>	<b>Simpulan .....</b>	<b>113</b>
<b>5.2</b>	<b>Saran .....</b>	<b>113</b>

## DAFTAR PUSTAKA

## LAMPIRAN

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Skema Perancangan .....	6
Gambar 3.1	Logo Studio Agate .....	17
Gambar 3.2	Logo Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia .....	19
Gambar 3.3	Hasil Kuesioner tentang Usia Responden .....	29
Gambar 3.4	Hasil Kuesioner tentang Kegiatan Responden saat Waktu Senggang .....	29
Gambar 3.5	Hasil Kuesioner tentang Kesenangan Responden dalam Bermain .....	30
Gambar 3.6	Hasil Kuesioner tentang Pentingnya Budaya Indonesia .....	30
Gambar 3.7	Hasil Kuesioner tentang Pentingnya Nasionalisme .....	31
Gambar 3.8	Hasil Kuesioner tentang Makna Perlombaan .....	32
Gambar 3.9	Hasil Kuesioner tentang Dampak Tidak Diajarkannya Permainan Tradisional .....	32
Gambar 3.10	Hasil Kuesioner tentang Usia Responden .....	34
Gambar 3.11	Hasil Kuesioner tentang Kesenangan Responden dalam Bermain .....	35
Gambar 3.12	Hasil Kuesioner tentang Tujuan Belajar dan Bermain Permainan Tradisional .....	35
Gambar 3.13	Hasil Kuesioner tentang Pentingnya Pembelajaran Permainan Tradisional .....	36
Gambar 3.14	<i>Mini Game</i> mengenai Permainan Tradisional .....	37
Gambar 3.15	<i>Game Digital</i> mengenai Balap Karung .....	38
Gambar 4.1	Logo TRAGA .....	44
Gambar 4.2	<i>Font Chlorinar</i> .....	45
Gambar 4.3	<i>Font Fabada</i> .....	46
Gambar 4.4	<i>Font Diavlo</i> .....	46
Gambar 4.5	<i>Font Munkeyshine</i> .....	47
Gambar 4.6	<i>Font Gitchgitch</i> .....	48

Gambar 4.7	Karakter Arif .....	48
Gambar 4.8	Karakter Titin .....	49
Gambar 4.9	Karakter Andi .....	50
Gambar 4.10	Karakter Rio .....	50
Gambar 4.11	Karakter Timmy .....	51
Gambar 4.12	Perbandingan Ukuran Karakter .....	52
Gambar 4.13	Sprite Arif .....	52
Gambar 4.14	Sprite Titin .....	53
Gambar 4.15	Sprite Andi .....	54
Gambar 4.16	Sprite Rio .....	55
Gambar 4.17	Sprite Timmy .....	55
Gambar 4.18	Struktur <i>Game</i> .....	57
Gambar 4.19	Makan Kerupuk .....	58
Gambar 4.20	Koin Pepaya .....	59
Gambar 4.21	Sepeda Lambat .....	61
Gambar 4.22	Batok Kelapa .....	63
Gambar 4.23	Pindah Belut .....	64
Gambar 4.24	Balon Hadiah .....	66
Gambar 4.25	Bakiak .....	68
Gambar 4.26	Tarik Tambang .....	69
Gambar 4.27	Perepet Jengkol .....	71
Gambar 4.28	Kelereng Sendok .....	73
Gambar 4.29	Egrang .....	74
Gambar 4.30	Balap Karung .....	76
Gambar 4.31	Koin Tepung .....	78
Gambar 4.32	Joget Balon .....	79
Gambar 4.33	Perang Bantal .....	80
Gambar 4.34	Panjat Pinang .....	81
Gambar 4.35	<i>User Interface Game</i> .....	83
Gambar 4.36	<i>User Interface Game 2</i> .....	84
Gambar 4.37	<i>PC Game Icon</i> .....	85
Gambar 4.38	<i>Splash Menu</i> .....	85

Gambar 4.39	Menu Utama .....	86
Gambar 4.40	<i>Load Game</i> .....	86
Gambar 4.41	Pengaturan .....	87
Gambar 4.42	Pengaturan Jenis Kelamin .....	88
Gambar 4.43	Pengaturan Wajah .....	89
Gambar 4.44	Pengaturan Pakaian .....	90
Gambar 4.45	<i>Stage</i> .....	91
Gambar 4.46	<i>Sub-Stage</i> .....	93
Gambar 4.47	Tampilan Menu dalam Permainan .....	98
Gambar 4.48	Tampilan Menu dalam Permainan Pindah Belut .....	99
Gambar 4.49	<i>Hidden Stage</i> .....	100
Gambar 4.50	Tampilan Menu <i>Level Complete</i> dan <i>Failed</i> .....	103
Gambar 4.51	<i>Name Stickers</i> .....	104
Gambar 4.52	<i>Mouse Pad</i> .....	104
Gambar 4.53	<i>Tissue Cover</i> .....	105
Gambar 4.54	<i>Cubee Crafts</i> .....	106
Gambar 4.55	Pensil .....	106
Gambar 4.56	Penghapus .....	106
Gambar 4.57	Pin .....	107
Gambar 4.58	Blangkon .....	108
Gambar 4.59	Tameng .....	108
Gambar 4.60	Waktu .....	109
Gambar 4.61	Selendang .....	109
Gambar 4.62	Poster .....	110
Gambar 4.63	<i>X-banner</i> .....	111

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Jenis-jenis Permainan Tradisional Berunsur Nasionalisme ....	21
Tabel 3.2	Tema Kurikulum yang Diajarkan di Sekolah .....	26
Tabel 4.1	Tema Pembelajaran yang Dipilih .....	54
Tabel 4.2	Informasi Tingkatan Pemain .....	92
Tabel 4.3	Pemaparan Makna melalui <i>Game</i> .....	94
Tabel 4.4	Pemaparan Pertanyaan dalam <i>Game</i> .....	100
Tabel 4.5	<i>Budgeting</i> Pengenalan Permainan Tradisional melalui Permainan Digital .....	112

## DAFTAR ISTILAH

<b>Istilah</b>	<b>Definisi</b>	<b>Pertama pada Halaman</b>
Avatar	karakter yang ada dalam permainan	42
First Person Shooter	sudut pandang orang pertama dalam bermain	43
Game Icon	lambang / ikon permainan	83
Gameplay	segala sesuatu yang ada dalam sebuah permainan (cara bermain, pengaturan, sistem)	43
Gimmick	cinderamata yang diberikan sebagai promosi suatu hal	43
Level	tingkatan-tingkatan yang ada dalam permainan (biasanya semakin tinggi level, semakin susah permainan)	53
Stage	pengelompokan permainan dalam satu seri atau tema	43
Sub-stage	pengelompokan permainan yang lebih spesifik dibandingkan dengan stage	58
Third Point of View	sudut pandang orang ketiga dalam permainan	43
Useful Item	alat-alat yang sangat berguna dalam permainan	62
User Interface	semua aspek dari interaksi pengguna dan komputer, tidak hanya hardware tapi semuanya yang terlihat dilayar	83