

PEMANFAATAN APLIKASI GAME SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DAN PENGENALAN PELAJARAN SEJARAH

Studi kasus: Perancangan Game Falsafah Raden Intan II

Dimas Krisna Aditya

Fakultas Industri Kreatif Universitas Telkom
deedeeaditya@telkomuniversity.ac.id

ABSTRACT

One of the challenges in education in the 4.0 industrial revolution is to synergize the delivery of teaching material through media innovation and information and communication technology. History is one of the subjects that must answer this challenge. The weakness of history lessons is that they still use conventional media such as textbooks and the delivery of material with communication that is still rigid. Through qualitative research methods by collecting data using interviews and questionnaires to several middle school students in the city of Lampung, it was found that school students now no longer know one of Lampung's historical figures namely Raden Intan II and the philosophy of life of the Lampung tribe which is held firmly by him. By studying theories related to the game as educational media, a multi-platform adventures game based on an android application was made with the figure Raden Intan II casts as the main hero, and hope that the players, the teenagers, want to relearn this heroic figure with the moral values he carried.

Keywords: Games Applications Games, Raden Intan II, History

ABSTRAK

Salah satu tantangan dalam pendidikan pada revolusi industri 4.0 ini adalah mensinergikan penyampaian materi pengajaran melalui inovasi media dan teknologi informasi dan komunikasi. Pelajaran sejarah merupakan salah satu mata pelajaran yang harus menjawab tantangan ini. Kelemahan pelajaran sejarah adalah masih menggunakan media konvensional seperti buku ajar serta penyampaian materi dengan komunikasi yang masih kaku. Melalui metode penelitian kualitatif dengan pengumpulan data menggunakan wawancara serta kuisioner terhadap beberapa siswa sekolah menengah di kota Lampung, didapati bahwa murid sekolah sekarang sudah tidak lagi mengenal salah satu tokoh sejarah Lampung yaitu Raden Intan II dan falsafah hidup suku Lampung yang dipegang teguh olehnya. Dengan mempelajari teori-teori terkait game sebagai media edukasi, maka dibuatlah sebuah game multi-platform adventures berbasis aplikasi android dengan tokoh Raden Intan II dengan harapan para pemainnya, yaitu para remaja mau mempelajari kembali sosok pahlawan ini dengan nilai moral yang dibawanya.

Kata Kunci: Aplikasi Permainan, Games, Raden Intan II, Sejarah

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Perancangan iniberangkat dari fenomena, di mana pelajar saat ini sering menggunakan gawai ponsel pintar secara umum, maka, penelitian ini melihat perlunya dirancang sebuah media pembelajaran alternatif yang menekankan pada komunikasi visual bagi remaja agar proses penyampaian materi pelajaran sejarah serta nilai tuntunan moral dan kepahlawanan di balik materi tersebut disampaikan dengan bahasa universal dan lebih gampang dimengerti dan dicerna bagi mereka. Pelajaran sejarah seringkali dianggap sebagai mata pelajaran yang membosankan karena media dan cara penyampaian yang masih dianggap kaku.

Raden Intan II

Raden Intan II atau Raden Inten II, dikenal sebagai pahlawan dari daerah Lampung memiliki keperibadian yang pantang menyerah, dan gagah berani dalam berjuang menghadapi pasukan Belanda pada masa kolonial.

Pada saat Radin Intan II, ayahnya, Radin Imba II, ditangkap oleh Belanda dan dibuang ke P. Timor, akibat memimpin perlawanan bersenjata menentang kehadiran Belanda yang ingin menguasai Lampung. Pemerintahan Keratuan Lampung dijalankan oleh Dewan Perwalian yang dikontrol oleh Belanda. Radin Inten II tidak pernah mengenal ayah kandungnya tersebut, tetapi ibunya, Ratu Mas menceritakan perjuangan ayahnya sehingga pada saat dinobatkan sebagai Ratu Negara, Radin Intan II melanjutkan perjuangan ayahnya memimpin rakyat di daerah Lampung untuk mempertahankan kedaulatan dan keutuhan wilayahnya. Perjuangannya mendapatkan dukungan secara luas oleh rakyat di Lampung, serta mendapatkan bantuan dari wilayah di luar Lampung, salah satunya adalah kesultanan Banten

Raden Intan II juga merupakan sosok pahlawan muda. Ia lahir pada tahun 1834. Berjuang melawan Belanda pada umur 15 tahun hingga wafat tahun 1858 pada umur 24 tahun (Laskito, 2003)

METODE PENELITIAN

Untuk merancang sebuah game berbasis latar belakang sejarah, maka diperlukan sebuah penelitian yang nantinya hasilnya akan digunakan dalam pembuatan konsep permainan, dan konsep visualnya. Karena penelitian ingin membuat game dan segala asset visualnya seperti karakter, latar belakang dan interface, maka penelitian ini akan menggunakan penelitian metodologi visual. Istilah visual di sini, merujuk pada segala sesuatu yang dilihat dan dibuat oleh manusia, seperti lukisan, gambar, poster, iklan, dan juga patung, monumen dan konstruksi. Hal-hal itu diciptakan oleh manusia dengan pesan-pesan yang dapat ditafsirkan. (Soewardikoen, 2019)

Penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif, yang memerlukan kualitas data. Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan mengumpulkan data visual terkait sejarah dan masa di mana Raden Intan II hidup, melakukan wawancara pada guru sejarah di beberapa sekolah di kota Lampung dan juga menyebarkan kuisioner kepada sejumlah siswa sekolah menengah di kota Lampung tentang seberapa jauh mereka mengenali sosok Raden Intan II dan falsafah hidup suku Lampung. (Rahmat Panji Wirayudha, 2019)

Game Sebagai Media Pembelajaran Interaktif

Penggunaan permainan oleh siswa yang meluas dan integrasi mereka dalam pendidikan formal oleh sejumlah guru perintis menciptakan kebutuhan akan kerangka pikir yang berbeda untuk melihat proses pembelajaran yang ditawarkan oleh pengalaman pembelajaran yang ditingkatkan dengan teknologi inovatif tersebut.

Media pembelajaran bisa menjadi sangat menarik apabila menggunakan dan menerapkan bentuk media interaktif. Media interaktif dalam konteks ini adalah media yang menyajikan materi informasi sekaligus memberikan stimulus untuk melakukan interaksi bagi para penggunanya dengan memanfaatkan teknologi. Dengan kata lain, media pembelajaran interaktif merupakan media perantara sebagai penyampai pesan komunikasi dalam bentuk visual, audio atau teks dengan menggunakan teknologi informasi

Game bisa dikatakan sebagai media pembelajaran interaktif. Kegiatan belajar menggunakan permainan atau Game dikatakan sebagai metode belajar dengan cara bermain. Menurut Hudaya Latuconsina, terdapat 3 aspek dalam metode ini

yaitu 1) Menciptakan atmosfer belajar menjadi menyenangkan, 2) Menggunakan alat permainan dan yang dikenal dan bisa dimainkan oleh anak-anak dan 3) Melakukan gerakan bermain yang melatih indera. (Latuconsina 2014)

Game dapat menawarkan pengalaman pembelajaran (learning experience) yang kuat, menggunakan bantuan alat internal dan eksternal. Game juga bisa dimanfaatkan sebagai alat bantu pembelajaran dan edukasi, terlebih karena game dianggap mampu untuk menjadi katalisator bagi percepatan daya pikir anak. (Samuel 2010)

PERANCANGAN KONTEN GAME

Proyek Perancangan Game: Falsafah Raden Intan II

Proyek game aplikasi Falsafah Raden Intan II yang dikembangkan oleh mahasiswa Desain Komunikasi Visual Universitas Telkom dibuat berangkat dari fenomena di mana para remaja di Lampung sudah kurang mengenali tokoh Raden Intan II.. Raden Intan II sendiri dikenal sangat menjunjung tinggi falsafah hidup suku Lampung. Dalam falsafah hidup suku Lampung itu sendiri terdapat lima nilai utama, yaitu: 1) *Pi'il Pesenggir* (malu melakukan pekerjaan yang dilarang menurut agama dan menjaga harga diri), 2) *Julu Adok* (berkepribadian yang sesuai dengan gelar adat yang disandangnya), 3) *Nemui Nyimah*, (murah hati dan ramah dalam tutur kata serta bersikap sopan santun terhadap semua orang di sekitar), 4) *Nengah Nyampur* (membuka diri, aktif bergaul di masyarakat, 5) *Sakai Sambaian* (bekerja sama, saling membantu dengan anggota masyarakatlainnya dalam berbagai hal). Tujuan dari proyek game ini adalah para remaja mengenal kembali tentang sosok Raden Intan II dan falsafah suku Lampung yang pegangnya, apalagi usia Raden Intan II yang cukup muda pada masa perjuangannya diharapkan bisa menjadi motivator dan panutan bagi para target audience game ini. (Rahmat Panji Wirayudha, 2019)

Sebenarnya sejarah tentang Raden Intan II dan juga falsafah hidup suku Lampung ini telah diajarkan di jenjang SD dan SMP di kota Lampung, akan tetapi materi ajar yang konvensional dan cara pengajaran yang kaku membuat materi yang disampaikan membuatnya menjadi kurang menarik untuk di simak. Proyek game ini juga bertujuan untuk memberikan alternatif solusi tentang bagaimana menyampaikan materi tentang sosok Raden Intan II menggunakan media yang menarik bagi remaja milenial.

Platform game dalam proyek ini menggunakan aplikasi smartphone. Hal ini menjadi pertimbangan pengembang mengingat bahwa remaja di era milenial ini sangat bergantung pada gawai, terutama pada smart phone, terlebih aplikasi permainan atau game yang dimainkan remaja saat ini lebih banyak ditemukan pada smartphone karena sifatnya yang menawarkan opsi tidak berbayar.

Sebagai sebuah game, proyek game Falsafah Raden Intan II ini sudah memiliki persyaratan yang harus dimiliki oleh sebuah game: 1) Pemain, 2) Aturan Permainan, 3) Tujuan Permainan, 4) Pilihan dan konsekuensi dari pilihan tersebut, 5) Kondisi yang menentukan menang atau kalah. (Mc.Guire, 2009)

Konsep Perancangan Game

Game Falsafah Raden Intan II menggunakan genre *multiplatform adventures*, di mana pemain bermain sebagai Raden Intan II dan menyelesaikan tantangan yang ada di tiap level yang disediakan. Visualisasi permainan ini menggunakan *side scrolling view* yang umum ditemui pada sejumlah game di smartphone, seperti game *Ninja Revenge* yang dikembangkan oleh DIVMOB.

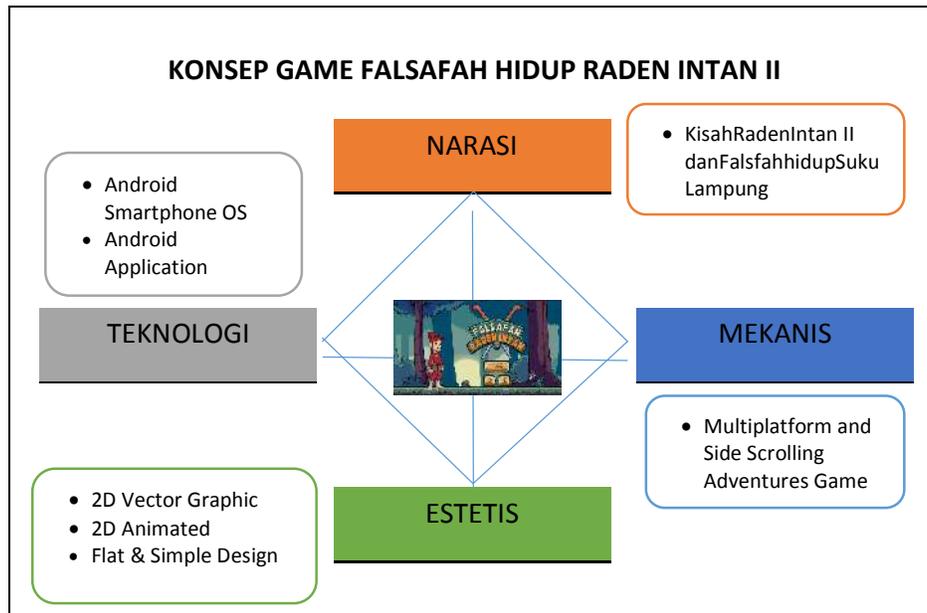
Kriteria perancangan game ini sesuai dengan pengertian '*adventures game*' itu sendiri. Secara umum game petualangan adalah program perangkat lunak yang menyajikan lingkungan buatan yang dengannya pengguna harus berinteraksi

untuk menyelesaikan masalah yang disajikan dalam dunia game. Dunia game biasanya seperti cerita, di mana pemain memainkan peran sebagai karakter utama. Pemain bergerak melalui masalah penyelesaian cerita dan berinteraksi dengan karakter non-pemain lainnya (NCP) dan objek di dunia game.(Dillon, n.d.)



Gambar 1. Tampilan Navigasi Gameplay Falsafah Hidup Raden Intan II
Sumber: Rahmat Panji Wirayudha (2019)

Konsep game Falsafah Raden Intan II sudah memenuhi empat unsur penting dalam perancangan sebuah game(Schell 2019). Keempat unsur tersebut dapat dilihat pada gambar berikut ini: (Gambar 2)



Gambar 2. Konsep Game Falsafah Hidup Raden Intan II
Sumber: Dimas Krisna Aditya, 2020

Pada tahap pengembangan game ini, pemain akan memainkan sosok Raden Intan II, yang harus menyelesaikan empat misi utama yang mewakilfalsafah suku Lampung secara tidak langsung. Walaupun demikian, pada akhir level pemain akan mendapatkan informasi tentang makna dari tiap falsafah yang diwakili oleh misi yang harus diselesaikan.. Tiap level memiliki 4 stages dengan tingkat kesulitan berbeda yang membuatnya menjadi tantangan untuk diselesaikan.

Hubungan antara narasi dengan mekanisme game pada Falsafah Raden Intan II bisa disimak pada tabel 1 :

Tabel 1. Hubungan elemen dramatis game dengan narasi sejarah dan falsafah suku Lampung dalam game Falsafah Raden Intan II

Level	Falsafah	Misi
Level 1	<i>Nemui Nyimah</i>	<p>Mencari tahu tentang keberadaan markas tentara Belanda dengan bertanya kepada orang-orang selama perjalanan. Pemain dihadapkan pada pilihan tutur kata selama melakukan percakapan, agar mendapatkan petunjuk untuk menyelesaikan misi.</p> 
Level 2	<i>Julu Adok</i>	<p>Menguji jiwa kepemimpinan dan pengayom masyarakat. Pada level ini pemain harus menyelamatkan warga yang ditahan oleh tentara Belanda di dalam gua. Pemain harus melewati rintangan dengan melewati sejumlah binatang buas serta berhadapan dengan tentara Belanda dengan senjata modern. Pemain harus mengambil kunci terlebih dahulu sebelum bisa membebaskan warga yang ditangkap</p> 
Level 3	<i>Nemui Nyiman</i>	<p>Pada misi ini pemain diharuskan mengumpulkan buah lada. Pada narasi game ini, buah lada ini nantinya akan dikirimkan untuk membantu logistik pasukan Banten. Dalam perjalanannya Pemain akan berhadapan dengan sejumlah binatang buas yang ada di sekitar hutan perkebunan lada</p> 
Level 4	<i>Sakai Sambayan</i>	<p>Pada misi ini pemain diharuskan menemui dan mengajak warga yang ditemui dalam perjalanan untuk bergabung dan membebaskan tempat-tempat yang dikuasai oleh pasukan Belanda</p> 

Sumber: Rahmat Panji Wirayudha, 2019

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Walaupun masih dalam beta test, permainan ini berfungsi dan dapat dimainkan sebagai game yang menghibur, namun juga memberikan pembelajaran mengenai sosok Raden Intan II dan juga memahami falsafah hidup suku Lampung melaluinya. Secara keseluruhan, game ini masih memiliki kekurangan karena masih dalam tahap pengembangan, dan akan terus disempurnakan agar bisa tercapai tujuannya.

Diharapkan ke depannya, penelitian dan perancangan ini bisa memotivasi para game desainer local untuk mengembangkan permainan sejenis dengan materi yang berbeda terutama dalam menyampaikan materi edukasi mengenai sejarah perjuangan bangsa.

REFERENSI

- Dillon, Teresa. n.d., *Adventure Games for Learning and Storytelling*. Future Labs. [online], (https://www.academia.edu/2518717/Adventure_Games_for_Learning_and_Storytelling_A_Futurelab_prototype_context_paper_Adventure_Author)
- Laskito, Oki, 2003, '*Sejarah Perjuangan Pahlawan Nasional Radin Inten II*', Lampung: Proyek Pembinaan Kebudayaan Daerah Lampung.
- Latuconsina, Hudaya, 2014, '*Pendidikan Kreatif, Menuju Generasi Kreatif Dan Kemajuan Ekonomi Kreatif Di Indonesia*', Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Mc.Guire, Morgan, 2009, '*Creating Games Mechanics, Content, and Technology*', CRC Press.
- Rahmat Panji Wirayudha, Dimas Krisna Aditya, 2019, 'Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Tentang Falsafah Hidup Suku Lampung Melalui Cerminan Kehidupan Tokoh Raden Intan II', [online], (<https://openlibrary.telkomuniversity.ac.id/pustaka/151825/perancangan-media-pembelajaran-interaktif-tentang-falsafah-hidup-suku-lampung-melalui-cerminan-kehidupan-tokoh-raden-intan-ii.html>)
- Samuel, hendry, 2010, '*Cerdas Dengan Game Panduan Praktis Bagi Orangtua Dalam Mendampingi Anak Bermain Game*', Gramedia Pustaka Utama.
- Schell, Jesse, 2019, *The Art of Game Design: A Book of Lenses, 3rd Edition*. *The Art of Game Design: A Book of Lenses, 3rd Edition*, [online], (<https://doi.org/10.1201/b22101>)
- Soewardikoen, Didit Widiatmoko, 2019, '*Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual*'. Edited by Bayu Anangga.', Jakarta: PT Kanisius.