

## PERANCANGAN BADGES DENGAN KONSEP TEMA PANCA MAHABUTHA

Dewa Putu Yudhi Ardiana<sup>1)</sup>, Luciana Hendrika Loekito<sup>2)</sup>

<sup>1)</sup>STMIK STIKOM Indonesia  
[dewayudhi@stiki-indonesia.ac.id](mailto:dewayudhi@stiki-indonesia.ac.id)

<sup>2)</sup>Universitas Pendidikan Ganesha  
[lucianahendrika7@gmail.com](mailto:lucianahendrika7@gmail.com)

### ABSTRACT

*Gamification aims to increase motivation and user engagement. Gamification has many game mechanics, one of them is badges which aim to show the user's achievement when completed a task or goal. This study aims to design badges with the Panca Mahabutha concept. There are 5 badges that designed in this study, namely akasa, bayu, teja, apah, and perthiwi. Each badge will be obtained by the user after successfully completing his task. Each badge will function as opening the next level. The use of the concept of Panca Mahabutha in badges aims to preserve Balinese culture.*

Keywords: *Gamification, Game Mechanic, Badges, Panca Mahabutha*

### ABSTRAK

*Gamification bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan pengguna. Gamification mempunyai banyak game mechanic salah satunya adalah badges yang bertujuan untuk menunjukkan pencapaian pengguna dalam menyelesaikan sebuah tugas ataupun tujuan. Penelitian ini bertujuan untuk merancang badges dengan konsep Panca Mahabutha. Terdapat 5 badges yang dirancang pada penelitian ini yaitu akasa, bayu, teja, apah dan perthiwi. Setiap badges akan didapatkan pengguna setelah berhasil menyelesaikan tugasnya. Setiap badges akan berfungsi sebagai pembuka tingkatan selanjutnya. Penggunaan konsep panca mahabutha pada badges bertujuan untuk melestarikan budaya Bali.*

Kata Kunci: *Gamification, Game Mechanic, Badges, Panca Mahabutha*

### PENDAHULUAN

*Game* dipercaya mempunyai kelebihan dapat membuat pemain yang memainkannya senang. Kelebihan tersebut diimplementasikan pada media *non-game* untuk tujuan membuat pengguna media tersebut senang dan motivasinya meningkat. Pendekatan ini dipopulerkan oleh Nick Pelling dengan istilah gamifikasi (*Gamification*) pada tahun 2002. *Gamification* dapat diterapkan diberbagai bidang. Salah satu diantaranya adalah pendidikan. *Gamification* memberikan pendekatan pembelajaran yang menggunakan elemen-elemen *game* dengan tujuan meningkatkan motivasi belajar pada proses pembelajaran sehingga memaksimalkan perasaan senang dan keterlibatan pengguna yang berdampak pada memotivasi pengguna dalam belajar dan menginspirasi untuk terus melakukan pembelajaran (Jusuf, 2016). Tujuan dari *Gamification* adalah membuat aktifitas *non-game* menjadi menarik dan menyenangkan (Sazaki dkk., 2015). Dengan *gamification* belajar seperti bermain *game* sehingga menyenangkan dan tidak membosankan (Sari dkk., 2015). *Gamification* menawarkan potensi yang lebih besar dalam upaya meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam belajar melalui kompetisi dan pemberian hadiah dengan cara menyenangkan (Heryadi dan Muli Amin, 2017). Hal tersebut sejalan dengan kelebihan game yaitu membuat menyenangkan.

*Gamification* mengintegrasikan *game design*, *game thinking* dan *game mechanic* untuk membuat proses belajar menjadi lebih menarik (Pramana, 2015). Dalam

gamification terdapat banyak game mechanic diantaranya *Points, Badges, Leaderboards, Challenges, Level, Ulockable Content, Competition* dan *Social Status* (Marczewski, 2012). *Game mechanic* digunakan sebagai blok untuk membangun gamifikasi dalam upaya mencapai keterlibatan positif dari pengguna yang berulang (Kumar dan Herger, 2017). Pada penelitian ini berfokus pada satu *game mechanic* yaitu *Badges*. Penggunaan *Badges* sebagai *game mechanics* diperuntukkan untuk menunjukkan penguasaan terhadap suatu tugas penting ataupun tujuan utama (Bunchball, 2019). Beberapa perusahaan seperti sosial media plurk dan marketplace Tokopedia menggunakan *Badges* untuk menunjukkan pencapaian pengguna ketika mencapai suatu kondisi tertentu.

• What is badges?



These special little medals!  
You can earn various badges on Plurk.

Gambar 1. Badge Plurk  
Sumber: Plurk.com, 2020

• Meningkatkan Badge Reputasi dalam Jangka Waktu Tertentu

Mulai tanggal 5 Juli 2018, tambahan reputasi akan diberikan kepada toko yang berhasil meningkatkan badge reputasinya dalam jangka waktu tertentu.

Yuk lihat detailnya pada tabel berikut ini:

| Kenaikan Tingkat Reputasi | Jangka Waktu | Tambahan Poin Reputasi |
|---------------------------|--------------|------------------------|
| No Badge - Bronze         | 10 Hari      | +2                     |
| Bronze - Silver           | 140 Hari     | +15                    |
| Silver - Gold             | 366 Hari     | +130                   |
| Gold - Diamond            | 459 Hari     | +950                   |

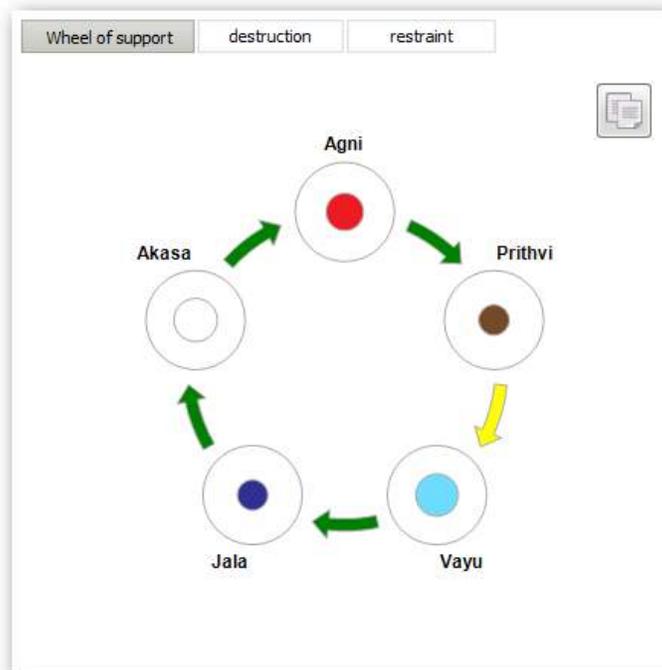
Gambar 2. Badge Reputasi Tokopedia dalam Jangka Waktu Tertentu  
Sumber: <https://seller.tokopedia.com/edu/cara-menambahkan-poin-reputasi/>, 2018

Pada Tokopedia, *badge* yang akan didapatkan oleh *seller* tentu akan menjadi pertimbangan pembeli ketika ingin bertransaksi dengan *seller*. *Badges* pada penelitian ini akan dipergunakan saat pengguna dapat menyelesaikan suatu tahapan pembelajaran dalam *e-learning*. *Badges* menunjukkan penguasaan pengguna dalam suatu materi dan telah menyelesaikan tantangan pada materi tersebut.

Pulau Bali sebagai tempat pariwisata terkenal baik lokal maupun internasional mempunyai budaya yang kaya dan khas sehingga mempunyai daya tarik untuk wisatawan lokal ataupun asing. Budaya di Bali erat kaitannya dengan agama

Hindu (Ardiana dan Suryawan, 2020). Salah satu konsepsi fundamental dalam budaya Bali adalah *Panca Mahabutha*. Konsepsi ini berkembang di Bali berdasarkan ajaran agama Hindu yang telah diadaptasi dengan budaya lokal (Paramadhyaksa, 2016). *Panca Mahabutha* berdasarkan kata sanksekerta yang berarti lima elemen utama. Konsepsi ini disebut sebagai penyusun dari makro kosmos (*Bhuana Agung*) dan Mikro Kosmos (*Bhuana Alit*). *Panca Mahabutha* terdiri dari lima unsur dari yang paling halus sampai yang paling kasar yaitu, *akasa*, *bayu*, *teja*, *apah/jala* dan *perthiwi* (Sumarya, 2010). Dalam kaitannya *Panca Mahabutha* sebagai pencita *Bhuana Agung* yaitu alam semesta sebagai berikut,

- *Akasa*, merupakan elemen yang paling halus berupa ruang kosong dan hampa. Tidak mempunyai wujud dan tidak tampak. *Akasa* merupakan dasar penyusun semesta dengan ruang yang tidak terbatas berisi isi alam semesta.
- *Bayu*, merupakan elemen yang masih halus tetapi dibawah dari *Akasa*. Tidak mempunyai wujud dan rupa tapi dapat dirasakan keberadaannya. Sebagai dasar penyusun semesta, elemen ini berfungsi sebagai penggerak. *Bayu* sering digambarkan dalam wujud udara.
- *Teja*, merupakan elemen yang tidak mempunyai wujud tetapi rupa masih dapat dilihat. Elemen ini berupa sinar atau cahaya yang bertugas dalam menyinari isi dari alam semesta. Elemen ini sering digambarkan dalam wujud api.
- *Apah/jala*, merupakan elemen yang sudah kasar dan berwujud cair. Elemen ini bertugas membentuk cairan yang ada di alam semesta.
- *Perthiwi*, merupakan elemen yang paling kasar dan berbentuk padat. Elemen ini merupakan pembentuk benda padat dan tetap yang ada pada alam semesta.



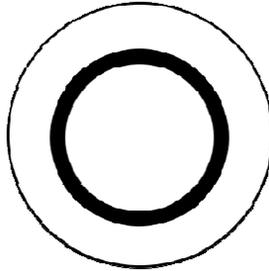
Gambar 3. *Wheel of Support Panca Mahabutha*  
 Sumber: (VedaPulse, 2013)

Konsepsi *Panca Mahabutha* pada penelitian ini digunakan sebagai desain dari badges yang dirancang untuk *game mechanics* pada *gamification e-learning*. Dimana pada *e-learning* yang dikembangkan akan mempunyai lima tingkatan. Setiap tingkatan tersebut akan ada sebuah tugas yang harus diselesaikan. Jika satu tingkatan diselesaikan maka pengguna akan mendapatkan badges dan membuka tingkatan yang lainnya. *Badges* disini digunakan sebagai pencapaian pengguna terhadap penyelesaian atau penguasaan dari suatu tingkatan.

## PEMBAHASAN

*Badges* dirancang dengan style flat design dan berbentuk lingkaran.

*Badges Akasa* yang menyimbolkan ruang. Warna Badge diambil warna putih dan dengan gambar lingkaran ditengahkan. Gambar lingkaran ditengah dimaksudkan karena lingkaran tidak mempunyai ujung sama seperti alam semesta yang luas yang mampu menampung seluruh isi alam semesta.



Gambar 4. *Badge Akasa*  
Sumber: Dokumen Pribadi

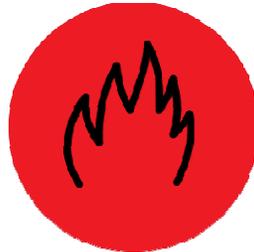
*Badges Bayu* yang menyumbulkan udara. Warna *badge* diambil warna biru muda dengan kode hexa #6edcff. Gambar ditengah *badge* merupakan gambaran hembusan udara yang ditengahnya dibuat spiral yang menandakan terdapat tenaga didalamnya. Karena udara yang kencang dapat membuat sebuah tornado ataupun puting beliung.



Gambar 5. *Badge Bayu*  
Sumber: Dokumen Pribadi

*Badge Teja* menyimbolkan cahaya dan sering diwujudkan dengan api. Warna *badge* menggunakan warna merah dengan kode hexa #ed1b24. Gambar ditengah

badged menyimbulkan kobaran api, karena salah satu sumber dari cahaya adalah api dan beberapa referensi merujuk *teja* berkaitan dengan panas.



Gambar 6. *Badge Teja*  
Sumber: Dokumen Pribadi

*Badge Apah* menyimbulkan cairan. Warna *badge* menggunakan warna biru dengan kode hexa #2e3192. Gambar ditengah badged menyimbulkan aliran cairan yang saling mengisi.



Gambar 7. *Badge Apah*  
Sumber: Dokumen Pribadi

*Badge Perthiwi* menyimbulkan zat padat. Warna *badge* menggunakan warna coklat dengan kode hexa #744b28. Gambar ditengah spiral adalah simbol kuno dari Rahim. Di Indonesia *perthiwi* diidentikan dengan kata ibu *perthiwi*.



Gambar 8. *Badge Perthiwi*  
Sumber: Dokumen Pribadi

## KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

*Gamification* merupakan pendekatan penggunaan elemen *games* pada media *non-games* yang digunakan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan pengguna. Salah satu elemen dari *gamification* adalah *game mechanic* yang bertugas untuk mengatur keterlibatan pengguna. Penelitian ini menggunakan konsepsi *panca mahabutha* yang berarti lima elemen utama sebagai desain *badges* pada *game mechanic gamification e-learning*. *Badges* akan digunakan sebagai bentuk pencapaian pengguna *e-learning* dalam menyelesaikan setiap tingkatan dan membuka tingkatan selanjutnya. Penggunaan konsep *Panca Mahabutha* pada *badges* bertujuan untuk melestarikan budaya Bali. Pengembangan selanjutnya adalah penggunaan konsepsi *panca mahabutha* dalam *game rules* dari *gamification*.

## REFERENSI

- Ardiana, D. P. Y., dan Suryawan, I. W. D. 2020. "PELESTARIAN TEKA-TEKI PERIBAHASA BALI MELALUI GAME TRIVIA CECIMPEDAN BERBASIS". *Jurnal Teknologi Informasi dan Komputer*, 6(2), 183–194.
- Bunchball 2019. "What are Game Mechanics?". diambil dari <https://www.bunchball.com/gamification/game-mechanics>.
- Heryadi, Y., dan Muli Amin, K. 2017. "Gamification of M-Learning Mandarin as Second Language". *1st International Conference on Game, Game Art, and Gamification (ICGGAG)*.
- Jusuf, H. 2016. "Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran". *Jurnal TICOM*, 5(1), 1–6.
- Kumar, J., dan Herger, M. 2017. "Gamification at Work: Designing Engaging Business Software".
- Marczewski, A. 2012. "A Simple Gamification Framework / Cheat Sheet". diambil 15 November 2019, dari <https://www.gamified.uk/gamification-framework/>.
- Paramadhyakasa, I. N. W. 2016. "Konsepsi Panca Mahabhuta dalam Perwujudan Arsitektur Tradisional Bali". *Jurnal Archigreen*, 3(5), 1–14.
- Pramana, D. 2015. "Perancangan Aplikasi Perpustakaan Dengan Konsep Gamification". *Konferensi Nasional Sistem & Informatika 2015*, 9–10.
- Sari, B. W., Utami, E., dkk. 2015. "Pembelajaran Tenses Bahasa Inggris Berbasis Web". *Jurnal Ilmiah SISFOTENIKA*, 5(2), 155–166.
- Sazaki, Y., Nurrohman, F. F., dkk. 2015. "Dampak Gamification dalam Meningkatkan Kualitas Belajar Mahasiswa". *Annual Research Seminar (ARS)*, 49–52.
- Sumarya, I. M. 2010. "Panca Mahabhuta Sebagai Anasir Dasar Penyusun Alam Semesta". diambil dari [https://phdi.or.id/artikel/panca-mahabhuta-sebagai-anasir-dasar-penyusun-alam-semesta?\\_cf\\_chl\\_captcha\\_tk\\_=1d71d395ebf4583cf53ddefafe77e2d818a44514-1581422235-0-AQCOTuXKSdbYJ8FBdjiMk2-bxRa5ojn2AdvC5g\\_70zYDbUMMrnqq4tSsMfLAhz2S1rzRYm1TDOi-ooQQzC3t6BjobvTk](https://phdi.or.id/artikel/panca-mahabhuta-sebagai-anasir-dasar-penyusun-alam-semesta?_cf_chl_captcha_tk_=1d71d395ebf4583cf53ddefafe77e2d818a44514-1581422235-0-AQCOTuXKSdbYJ8FBdjiMk2-bxRa5ojn2AdvC5g_70zYDbUMMrnqq4tSsMfLAhz2S1rzRYm1TDOi-ooQQzC3t6BjobvTk).
- VedaPulse 2013. "Pancha Maha Bhuta". diambil dari <https://vedapulse.com/pancha-maha-bhuta>.