

PERANCANGAN GAME “GALAH ASIN” UNTUK MEMPERKENALKAN BUDAYA TRADISIONAL JAWA BARAT

Rama Dwissa Wiana, Intan Rizky M., Alvanov Zpalanzani

Institut Teknologi Bandung

ABSTRACT

Galah Asin is a cultural product that is gradually displaced along with the changing time. This is due to the discontinuation of cultural inheritance that made the previous generation. Traditional children’s games as a product of cultural tradition are not registered, nor socialized to the succeeding generation. The advancement of various electronic media also distract the public, especially children, who tend to leave traditional games that are not considered practical, because they often require a game field. PC gaming is one of the popular media among urban community that can be used as a medium for introducing traditional games in a digital form. Designing game of Galah Asin for children 6-12 years on the PC platform aims to reintroduce Galah Asin as West Java traditional game through more interesting and fun media. Interesting and fun because by playing, players are not only obtaining verbal information, but also, but game is also capable of displaying simulation that is roughly equal to the original game, although not replace the experience of playing the original game. The methodology of design / research conducted was descriptive qualitative, research with problem solving orientation. The methods adopted including data searching, data processing, designing games (pre-production), game development (production), testing the game (post-production), and then draw conclusions from the findings. From this research, Galah Asin game application is produced which ready for socialization or can be developed further. We came to the conclusion that the existence of digital games can be used as a more interesting and fun medium of publication of information about traditional games. Thus, information about the traditional culture would be preserved, even in the demands of sustainable era.

Keyword: galah asin, game, Sundanese culture, traditional game, West Java

1. PENDAHULUAN

Permainan tradisional merupakan salah satu produk budaya yang keberadaannya semakin tergusur oleh perkembangan zaman. Namun yang tidak kalah pentingnya adalah akibat terputusnya pewarisan budaya yang dilakukan generasi sebelumnya. Unsur yang terdapat di dalamnya menjadikan permainan tradisional sangat penting untuk dilestarikan. Selain menyuguhkan unsur kesenangan dan sebagai metode pendidikan, permainan tradisional memberikan kesempatan untuk bersosialisasi dan bekerjasama dalam kelompok. Rentang usia permainan tradisional yang bersifat kelompok umumnya dimainkan oleh anak usia 6-12 tahun. Karena secara psikologis, usia 6-12 tahun adalah usia bersosialisasi yang mulai mengenal keterikatan dengan teman, selain usia ini juga sebagai usia bermain.

Game digital atau biasa disebut game merupakan salah satu hal yang tidak asing lagi di dunia anak sebagai alat atau media bermain. Umumnya anak usia 6-12 tahun memiliki ketertarikan yang tinggi pada game. Keberadaan game layak dimanfaatkan sebagai media untuk memperkenalkan kebudayaan tradisional. Masalah yang ditemukan pada awal penelitian adalah minimnya media yang bermuatan permainan tradisional Indonesia. Oleh karenanya, dalam penelitian ini, permasalahan difokuskan pada upaya memperkenalkan kembali permainan "Galah Asin" sebagai permainan tradisional Jawa Barat bagi anak usia 6-12 tahun.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperkenalkan kembali cara dan aturan bermain Galah Asin sebagai permainan tradisional masyarakat Jawa Barat kepada anak usia 6-12 tahun melalui *Personal Computer (PC) game*.

1.2 Metode Penelitian

Metodologi yang akan digunakan adalah

penelitian deskriptif kualitatif yang berorientasi pada pemecahan masalah, dengan langkah sebagai berikut :

a. Pencarian Data

Studi literatur dilakukan dengan melakukan pencarian data di internet, buku, karya tulis ilmiah dan karya yang telah dipublikasikan kepada umum.

b. Pengolahan Data

Setelah data dikumpulkan, lalu dianalisis sebagai landasan dalam melakukan perancangan.

c. Perancangan Game

Perumusan konsep perancangan dalam bentuk *game design document* yang dijadikan dasar pemikiran dan panduan dalam pelaksanaan *game development*. Di dalamnya termasuk menentukan *software* yang digunakan, fitur yang akan ditampilkan, aturan-aturan teknis yang dapat diimplementasikan, ide cerita (alur, *setting*, karakter) dan *gameplay*.

d. Pengembangan Game

Pembuatan audio, visual, *user interface*, *programming*, sehingga menjadi sebuah aplikasi/program.

e. Pengujian Game

Setelah aplikasi (*game*) siap, maka dilakukan uji coba untuk mengetahui bahwa game ini siap untuk diimplementasikan dan mencapai tujuan penelitian.

2. PERMAINAN TRADISIONAL DAN GAME SEBAGAI FENOMENA BUDAYA

Untuk mengetahui permainan tradisional, terlebih dahulu kita uraikan arti kata permainan tradisional. Permainan adalah bagian dari sebuah kebudayaan. Definisi permainan berbeda-beda di setiap kebudayaan. Umumnya permainan menunjuk pada sebuah kegiatan dan fungsinya. Di Jawa Barat, seperti disebutkan dalam Naskah *Siksa Kanda Ng Karesian*, permainan disebut sebagai sebuah cara mendidik (Danasasmita, 1986). Johan Huizinga (1990) dalam *Homo Ludens* menyebutkan bahwa permainan adalah

suatu perbuatan atau kegiatan suka rela, yang dilakukan dalam batas-batas ruang dan waktu tertentu yang sudah ditetapkan, menurut aturan yang telah diterima secara suka rela tapi mengikat sepenuhnya, dengan tujuan dalam dirinya sendiri, disertai oleh perasaan tegang dan gembira, dan kesadaran “lain daripada kehidupan sehari-hari”. Sedangkan kata “tradisional” berasal dari kata tradisi, mempunyai arti segala yang dituturkan turun temurun (Wodjowasito, 1972)

Dari pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional merupakan sebuah gagasan yang lahir berupa kegiatan yang berdasarkan suka rela yang di dalamnya berisi aturan-aturan untuk tujuan tertentu dalam sebuah sistem bermasyarakat yang dilakukan dalam kurun waktu yang lama secara turun temurun.

2.1 Peran Permainan dalam Sistem Sosial Masyarakat Jawa Barat

Selain bertujuan mencapai kesenangan, permainan tradisional merupakan sebuah metoda pendidikan. Dalam pendidikan tradisional, penghargaan terhadap seorang anak sangat penting. Hal ini seperti diungkapkan dalam Naskah *Siksa Kanda Ng Karesian* bahwa anak pun bisa menjadi teladan untuk orang dewasa ungkapannya yaitu bahwa mendapat ilmu dari *anak* disebut *guru rare*. Mendapat pelajaran dari kakek disebut *guru kaki*, mendapat pelajaran dari kakak disebut *guru kakang*, mendapatkan pelajaran dari *toa* disebut *guru ua*. Mendapat pelajaran di tempat bepergian, di kampung di tempat bermalam, di tempat berhenti, di tempat menumpang, disebut *guru hawan*. Mendapat pelajaran dari ibu dan bapak disebut *guru kamulan* (Danasasmita, 1986: 104). Apa yang ditulis dalam naskah *Siksa Kanda Ng Karesian* merupakan sebuah bukti bahwa bagi masyarakat Sunda, permainan tidak semata-mata hanya pelengkap, namun

permainan sebagai sebuah cara untuk mendidik.

2.2 Permainan Tradisional Jawa Barat

Nandang Rusnandar (2004:286) dalam Sistem Pengetahuan Masyarakat Sunda -Makna Pendidikan di Balik Permainan Anak mengungkapkan bahwa permainan merupakan ungkapan pertumbuhan kognitif dan emosional si anak. Dalam permainan anak tradisional Sunda, di sini dapat dikategorikan menjadi beberapa bentuk, yaitu :

1. Permainan pengenalan dan latihan yang dilakukan oleh anak yang termasuk kategori bayi, seperti permainan menggigit-gigit.
2. Permainan simbolik imajinatif, biasanya si anak menciptakan “dunia” dalam imajinasinya. Sehingga dia dapat bermain, misalnya dengan balok kayu yang dia ciptakan menjadi mobil-mobilan. Penciptaan “dunia” imajinatif ini, merupakan penciptaan kembali dunia nyata / realita sesuai dengan imajinya dari dunia tidak nyata.
3. Permainan dengan aturan-aturan. Permainan ini mulai dilakukan oleh seorang anak hingga dewasa. Pengenalan aturan-aturan permainan memungkinkan si anak mampu untuk *sharing* dengan sesamanya.

Dari berbagai sumber pustaka yang mengupas topik permainan tradisional anak-anak Jawa Barat, dapat dikatakan bahwa permainan tradisional anak Jawa Barat relatif sama antara satu daerah dengan daerah lainnya. Beberapa contoh permainan tradisional Jawa Barat, antara lain : *bebentengan, congkak, dogdog lojor, ecor, gatrik, kobak, meong bongkok, ngadu karbit, ngadu muncang, oray-orayan, palpalan/ maen kaleci, prangpring, pacublek-cublek uang, sur-sar, serok, susumpitan, turih oncom, ucing kalangkang, ucing peungpeun, ucing kuriling, galah*

(Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Sejarah dan Nilai Tradisional Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah, 1980/1981).

Johan Huizinga, seorang profesor, teoritis budaya dan sejarawan Belanda menyebut manusia sebagai “makhluk bermain” atau *Homo Ludens*, makhluk yang suka bermain atau menciptakan permainan (Huizinga, 1990). Karena permainan merupakan bagian dari kebudayaan, jenis maupun bentuk permainan selalu terkait erat dengan perkembangan budaya masyarakat setempat. Seiring waktu, manusia dan kebudayaan tidaklah stagnan. Permainan sebagai produk kebudayaan turut bertransformasi, maka setiap jaman memiliki tipikal permainannya sendiri.

Game digital atau biasa disebut *game* merupakan salah satu bentuk kreativitas atau gagasan yang lahir seiring perkembangan teknologi. Lahirnya produk peralatan seperti komputer memberikan peluang kepada gagasan lainnya, salah satunya permainan untuk bertransformasi. *Game* merupakan kata dalam bahasa Inggris yang berarti permainan, yaitu sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah. Katie Salen dan Erick Zimmerman (2004:80) mendefinisikan *game* sebagai sebuah sistem, yang berarti pemain menetapkan konflik buatan, menetapkan aturan main sekaligus mengukur hasil pemilihan sebagai hasil permainan.

Game atau *video game* dapat dikategorikan ke dalam beberapa jenis berdasarkan *platform* atau peralatan (*hardware*) yang digunakannya. Kevin Oxland (2004) membagi *platform hardware game* dalam : *PC, Handheld, Console*. Jenis-jenis *game* lebih dikenal dengan istilah *genre*, yaitu format atau gaya dari sebuah *game*. Kata ‘genre’ sendiri berasal dari bahasa Prancis yang berarti *type* atau jenis. Kevin Oxland (2004) mengemukakan dalam

bukunya *Game Play and Design* (2004) bahwa pengkategorian atau *genre* ini lahir karena industri. Pengembang dituntut untuk menawarkan produk game kepada massa, dan *genre* membantu pasar untuk memahami apa yang mereka beli.

3. GALAH ASIN SEBAGAI PERMAINAN TRADISIONAL MASYARAKAT JAWA BARAT

Secara umum banyak literatur mengungkapkan bahwa istilah Jawa Barat berasal dari orang Belanda sebagai terjemahan dari istilah *West Java*. Istilah itu muncul pada abad ke-19 Masehi, ketika pulau Jawa telah dikuasai sepenuhnya oleh pemerintah kolonial Belanda. Penamaan ini dipergunakan berkaitan dengan kepentingan administrasi pemerintahan dan militer.

Provinsi Jawa Barat mencakup wilayah daratan seluas 3.710.061,32 hektar, secara topografis dapat dibagi menjadi tiga kawasan, yaitu daerah dataran rendah di kawasan utara, daerah berbukit-bukit di kawasan selatan dan dataran tinggi bergunung-gunung di kawasan tengah. Penduduk yang menepati daerah Jawa Barat biasa dikenal dengan istilah suku atau orang Sunda.

Representasi mengenai profil suku bangsa Sunda tradisional banyak dikaitkan dengan orang Kanekes atau orang Baduy. Kelompok masyarakat adat Sunda tersebut selama ini dianggap sebagai prototipe manusia Sunda. Pemukiman mereka berlokasi di kaki pegunungan Kendeng di desa Kanekes, Kecamatan Leuwidamar, Kabupaten Lebak, Rangkasbitung, Banten, berjarak sekitar 40 km dari kota Rangkasbitung.

Wacana tentang Jawa Barat tidak dapat dilepaskan dari pembahasan tentang Sunda. Sejauh ini pengertian Jawa Barat hanya mengandung pengertian wilayah yang berkaitan erat dengan pembagian wilayah administrasi pemerintahan,

sementara pengertian Sunda mengandung pengertian yang sangat kompleks, termasuk di dalamnya kebudayaan.

Pemakaian istilah Sunda juga dikaitkan secara erat dengan kebudayaan. Dijelaskan oleh Ekadjati (2005:8) bahwa ada yang dinamakan kebudayaan Sunda, yaitu kebudayaan yang hidup, tumbuh dan berkembang di kalangan orang Sunda yang pada umumnya berdomisili di tanah Sunda.

Pembelajaran dalam tradisi Sunda sudah mulai diterapkan sejak anak usia dini. Karena alam sekitar yang sangat mendukung bagi orang tua untuk memberikan pelajaran secara tidak langsung kepada si anak, baik si anak masih di dalam kandungan maupun sudah dilahirkan. Karuhun Sunda, dalam memberikan pelajarannya untuk mengenal alam dan manusia sekelilingnya, bahkan mengenal Tuhan sekaligus, diterapkan dalam bentuk simbol-simbol yang ada dalam kehidupan kesehariannya, sehingga bentuk permainan yang ada disesuaikan dengan usia anak. (Rusnandar, 2004:286) Sistem Pengetahuan Masyarakat Sunda yang bermukim di Jawa Barat dewasa ini sebagian masih menggunakan sistem pengetahuan yang diturunkan untuk hal-hal tertentu. Seiring perubahan jaman, teknologi yang berkembang, informasi dari luar yang mudah didapat, maka alam dan kebutuhan masyarakat berubah, hal itu mendorong keniscayaan perubahan pola pikir manusia.

3.1 Permainan Galah Asin

Kegiatan bermain adalah sebuah cara dalam mempelajari sesuatu juga mencerap nilai-nilai. Kegiatan mempelajari suatu hal dalam suasana bermain atau dalam bentuk permainan yang di dalamnya mengandung unsur rekreatif dan menyenangkan memudahkan penyampaian sebuah pengetahuan. Keberadaan permainan tradisional, khususnya di kota-kota besar di Jawa Barat sulit untuk dijumpai karena

pesatnya pembangunan infrastruktur yang mengakibatkan keterbatasan lahan bermain.

Permainan Galah atau dikenal sebagai Galah Asin atau *gobak sodor* merupakan permainan yang membutuhkan lahan yang cukup luas, artinya pada saat ini dimana lahan serba terbatas, Galah Asin terancam punah. Padahal nilai yang terkandung dalam permainan beregu ini dapat menjadi bekal bagi anak dalam menjalani kehidupannya. Nilai yang terkandung dalam permainan Galah Asin, yakni: melatih *skill* motorik, melatih strategi, melatih kerja sama, sportifitas. (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Sejarah dan Nilai Tradisional Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah, 1980/1981)

Galah Asin merupakan permainan yang mengutamakan kerja sama dan ketangkasan dalam memainkannya. Tujuan utama permainan Galah Asin adalah dapat melewati hadangan lawan yang berada di garis lapangan kemudian kembali ke tempat semula. Adapun aturan permainan Galah Asin :

- 1) Pemain dibagi menjadi 2 kelompok, penjaga dan pemeran.
- 2) Kelompok penjaga bertugas menghadang kelompok lawan agar tidak bisa lolos melewati garis ke baris terakhir secara bolak-balik, dan untuk meraih kemenangan seluruh anggota regu harus secara lengkap melakukan proses bolak-balik dalam area lapangan yang telah ditentukan.
- 3) Anggota kelompok yang mendapat giliran untuk menjaga lapangan ini terbagi dua, yaitu anggota kelompok yang menjaga garis batas horizontal dan garis batas vertikal. Bagi anggota kelompok yang mendapatkan tugas untuk menjaga garis batas horisontal, maka mereka berusaha untuk

menghalangi lawan mereka yang juga berusaha untuk melewati garis batas. Bagi anggota kelompok yang mendapatkan tugas untuk menjaga garis batas vertikal (hanya satu orang), mempunyai akses untuk keseluruhan garis batas vertikal yang terletak di tengah lapangan.

- 4) Jika kelompok pemeran berhasil lolos dari penjagaan kelompok penjaga, maka kelompok pemeran dinyatakan menang.
- 5) Satu putaran permainan adalah ketika semua pemain berhasil ke seberang lapangan yang dijaga oleh tim lawan, lalu kembali ke tempat semula.
- 6) Jika kelompok penjaga berhasil menyentuh badan kelompok lawannya, maka permainan diulang dan pemain lawannya yang mendapat giliran menjaga.

Permainan Galah Asin di ibu kota Jawa Barat, Bandung, umumnya dimainkan di lapangan voli atau bulu tangkis. Tidak terbatas lapangan olah raga tersebut saja, pada intinya, untuk memainkan permainan ini dibutuhkan tempat yang cukup luas.

Permainan Galah Asin selain merupakan permainan *outdoor* juga merupakan permainan kerjasama yang dimainkan secara berkelompok. Maka permainan Galah Asin cenderung dimainkan dan disukai oleh anak-anak. Masa kanak-kanak sering disebut sebagai masa bermain, karena sebagian besar waktunya dihabiskan untuk bermain. Dewasa ini pilihan utama anak-anak di perkotaan pada umumnya adalah memainkan *game digital*. Penelitian ini memfokuskan pada perancangan *game* untuk anak usia 6-12 tahun. Kemampuan intelektual pada masa ini sudah cukup menjadi dasar diberikannya berbagai kecakapan yang dapat mengembangkan daya pikir atau daya nalarnya. Anak sudah

dapat diberikan dasar-dasar keilmuan, seperti membaca, menulis, berhitung. Disamping itu, anak diberikan juga pengetahuan tentang manusia, hewan, lingkungan alam sekitar dan sebagainya.

Berdasarkan hasil pengkajian data yang berkaitan dengan Jawa Barat dan kebudayaan Sunda, didapat berbagai informasi dan gambaran mengenai kebudayaan, demografi, dan sistem pengetahuan masyarakat Jawa Barat. Informasi tersebut akan diimplementasikan kedalam perancangan *game*, dengan mempertimbangkan berbagai informasi seputar anak usia 6 – 12 tahun. Dengan memperhatikan relasi antara kebudayaan, permainan tradisional Jawa Barat, jenis dan keberadaan *game*, serta anak usia 6-12 tahun sebagai target sasarnya diharapkan dapat dihasilkan pemecahan masalah untuk penelitian dan perancangan yang sedang dilakukan. Yaitu merancang dan membuat aplikasi *game* untuk memperkenalkan permainan tradisional kepada anak usia 6 – 12 tahun.

4. KONSEP PERANCANGAN GAME GALAH ASIN

Galah Asin sebagai permainan tradisional yang biasa dimainkan secara tim menarik untuk diterjemahkan menjadi permainan yang berbasis teknologi digital. Untuk menterjemahkan permainan Galah Asin ke dalam format digital maka perlu dipertimbangkan hal-hal terkait pada platform, visualisasi dan karakter sasaran yang dituju. Selain mempertimbangkan konsep *game play* ke dalam *leveling*, *stage*, *user interface*, maupun interaksinya.

Interaksi yang terbangun antara *game* dengan *user* merupakan sebuah pola interaksi manusia dan mesin, di mana konsep perancangan selalu berpijak pada aspek psikologis sasaran pengguna (*user*) dan aspek kinerja mesin (*game*) atau *ergonomy*.

Sasaran pengguna atau *users* dari *game* ini adalah anak-anak usia 6-12 tahun dengan jenis kelamin laki-laki maupun perempuan. Wilayah penyebaran meliputi kota-kota di Propinsi Jawa Barat yang terkoneksi internet. Tujuan dari perancangan *game* Galah Asin adalah sebagai berikut:

- a. Memperkenalkan kembali permainan tradisional Jawa Barat kepada anak usia 6-12 tahun melalui *game*.
- b. Membuat *game* bertema permainan tradisional Jawa Barat yang dapat dimainkan pada *Personal Computer (PC)*.
- c. *Game* Galah Asin menjadi sebuah *pilot project* untuk penelitian yang lebih lanjut dalam rangka dokumentasi dan penyebaran informasi beragamnya kebudayaan tradisi terutama yang terancam punah.

4.1 Strategi Komunikasi

Game Galah Asin merupakan *game* yang mengutamakan ketangkasan dalam memainkannya. *Game* Galah Asin termasuk ke dalam *genre skill and action strategy*. *Game* dimainkan dengan mode *single player* atau dimainkan secara individual pada *platform personal computer (PC)*, dengan menggunakan sistem operasi Windows di dalamnya.

Untuk mencapai tujuan memperkenalkan Galah Asin pada media *game* yang komunikatif, maka *game* dibuat dengan strategi komunikasi sebagai berikut:

- a. Menggunakan Judul yang secara langsung menyebutkan nama permainan 'Galah Asin', kata yang singkat, mudah diingat, merujuk langsung pada nama asli permainannya, diharapkan dapat membangun *awareness* di benak *user*.
- b. Visualisasi *user interface* dan *assets* yang meliputi *character* dan *world design* dalam *game* dibuat dengan pendekatan corak kebudayaan Sunda dipadu dengan kultur Jawa Barat modern.

- c. Bahasa verbal yang digunakan adalah Bahasa Indonesia.. Walaupun *game* ini ditujukan terutama untuk masyarakat Jawa Barat, tetapi penggunaan bahasa Sunda hanya untuk hal-hal tertentu, seperti penyebutan istilah khusus dalam permainan.
- d. Untuk membangkitkan rasa keingintahuan pemain, maka dirancang konsep interaktifitas yang tertuang dalam alur permainan juga tingkat kesulitan permainan pada setiap level.

4.2 Konsep Cerita dan Interaktifitas

Cerita pada *game* ini merupakan cerita fiksi. Dengan kata kunci 'menolong', 'mencari', 'mempertaruhkan' merupakan ide untuk meningkatkan rasa empati, menumbuhkan sikap ksatria, sportif, dan optimisme pada anak usia 6-12 tahun.

Plot atau jalan cerita atau alur cerita dari awal, tengah dan akhir. Secara garis besar konsep cerita pada *game* ini terbagi dalam tiga bagian yaitu:

- a. Pengantar
Memaparkan Misi yang harus dijalani oleh Karakter Giri, yaitu mendapatkan Kujang Pusaka ayahnya yang pernah ia pertaruhkan saat bermain Galah Asin
- b. Isi
Giri, dibantu oleh keempat temannya Adhi, Lilis, Anjas, Hadi (inisial nama jika disingkat : GALAH) bertualang menyusuri tempat memainkan Galah Asin dengan taruhan Kujang yang Giri pertaruhkan saat kalah judi dahulu. Petualangan mereka dimulai dari Bandung, lalu ke Sumedang, Garut, Cirebon, Subang, Banten dan Gunung Gede.
- c. Akhir
Giri berhasil mengalahkan lawannya bermain Galah Asin dan mendapatkan kembali kujangnya.

Gameplay pada game Galah Asin merupakan adaptasi dari permainan aslinya. Dalam permainan Galah Asin, terutama ditekankan pada ketangkasan motorik dan koordinasi dengan kelompok, khas permainan beregu. Namun pada platform digital ini, yang lebih diutamakan adalah pengenalan aturan main Galah Asin. Aturan Permainan :

1. Pemain dibagi menjadi 2 kelompok, 'penjaga' dan 'pemeran'. Dalam format *game single player* ini, pemain hanya memainkan peran sebagai 'pemeran'. Dalam memainkan peran pemeran, pemain dapat mengatur dan memilih karakter untuk menggerakkan karakter, satu per satu.
2. Kelompok penjaga (yang dijalankan oleh program computer/kecerdasan buatan atau *artificial intelligence/ai.*) bertugas menghadang kelompok lawan agar tidak bisa lolos melewati garis ke baris terakhir secara bolak-balik.
3. Anggota kelompok yang mendapat giliran untuk menjaga lapangan ini terbagi dua, yaitu anggota kelompok yang menjaga garis batas horizontal dan garis batas vertikal.
4. Jika kelompok pemeran berhasil lolos dari penjagaan kelompok penjaga, maka kelompok pemeran dinyatakan menang.
5. *Game* ini terdiri dari 1 putaran setiap levelnya. 1 putaran permainan adalah ketika semua pemain berhasil ke seberang lapangan yang dijaga oleh tim lawan, lalu kembali ke tempat semula. Jika pemain memenangkan satu putaran, maka pemain berhak melanjutkan *game* pada level berikutnya, begitu seterusnya hingga semua level berhasil dimenangkan dan *game* selesai.
6. Jika kelompok penjaga berhasil menyentuh badan kelompok lawannya, maka permainan diulang. Pemain

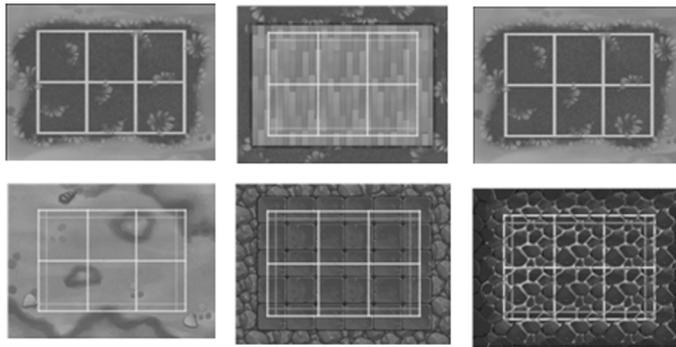
mendapatkan tiga kali kesempatan. Jika kesempatannya habis, pemain dinyatakan kalah dan selesai (*game over*).

Level dalam *game* Galah Asin dibuat dengan pendekatan tingkat kesulitan yang terus meningkat. Setiap lawan pada permainan memiliki kemampuan lebih dibandingkan level sebelumnya. Demikian halnya dengan arena permainan, setiap level ditandai dengan tempat permainan yang berbeda, dengan tingkat kesulitan terus meningkat yang diakibatkan dari kondisi arena/lapangan.

Navigasi pada *game* Galah Asin dapat diakses oleh *user* dengan cara mengarahkan *cursor mouse* di atas *guide user interface*. *Game* dilengkapi dengan *help guidance* atau panduan yang dapat diakses pada setiap halaman.

Sedangkan untuk pergerakan karakter digerakkan dengan menekan tombol panah atas, bawah, kiri, kanan pada *keyboard*, dan tombol 1, 2, 3, 4, 5 untuk memilih karakter yang dimainkan.

Tidak cukup hanya menarik perhatian pemain, atau memenuhi fungsi estetika, konsep *audio visual* harus memiliki fungsi komunikasi, artinya *audio visual* mampu menyampaikan informasi, dengan kata lain sebagai medium penyampai pesan dalam bentuk audio visual. Bunyi atau audio dalam konteks perancangan *game* diaplikasikan menjadi *voice over*, *sound effects*, *backsound*, dan *theme song*, yang kesemuanya menjadi pendukung yang membangun suasana permainan. *Sound effect* pada *game* Galah Asin dipilih *sound effect* yang menyerupai suara aslinya, seperti : langkah kaki, tepukan tangan, sorak sorai penonton. Dalam aspek penataan musik, musik disesuaikan dengan tempat atau *setting* ketika *game* dimainkan. Setiap tempat memiliki *background music* yang unik yaitu lagu tradisional (*mix* tradisional-



Gambar 1. World/ Arena Permainan Berbagai Level

modern) dengan tempo yang tinggi untuk mendukung suasana pertarungan/kompetitif. *Themesong* atau lagu tema diputar saat intro dan menu utama. Biasanya lagu tema dimanfaatkan juga untuk kepentingan publikasi. *Voice Over* atau pengisi suara para tokoh atau karakter game Galah Asin disesuaikan dengan desain karakter yang ada pada *game* Galah Asin. *Voice over* muncul hanya pada saat *story telling/ opening & closing*.

4.3 Konsep Visual Game Galah Asin

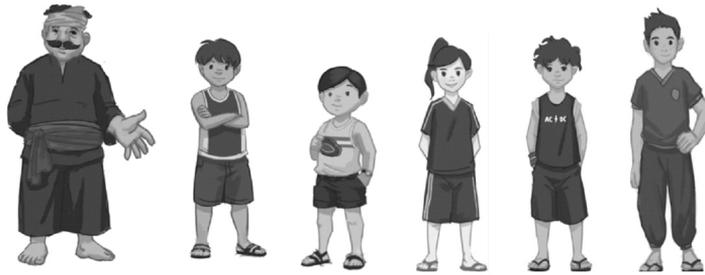
Visualisasi pada *game* Galah Asin mencakup penggambaran karakter, warna, tekstur, tipografi dan tampilan/ *interface* yang diolah berdasarkan data dan referensi yang didapat di lapangan. Berpijak pada tujuan *game* yaitu memperkenalkan kembali permainan tradisional Jawa Barat khususnya Galah Asin, maka visualisasi pada *game* sedapat mungkin mampu merepresentasikan karakteristik permainan Galah Asin, yaitu menampilkan kesan tradisional Jawa Barat, dan gerak yang dinamis.

World atau dunia permainan di dalam *game* Galah Asin meliputi *setting* dalam cerita dan arena permainannya. Cerita diawali dengan pengantar yang ber-*setting* di pekarangan rumah Bapak Satar di Kota Bandung, selanjutnya, *world* meliputi lapangan-lapangan permainan Galah Asin

yang berada di 7 kota. Setiap *setting* (kota) terdapat arena permainan yang memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Karakter lapangan memiliki tingkat kesulitan tersendiri. Untuk kepentingan *levelling*, tekstur lapangan dimodifikasi agar dapat menampilkan tingkat kesulitan yang berbeda-beda. Maka, setiap kota/lapangan mewakili level permainan.

a. Visualisasi Karakter

Visualisasi karakter direpresentasikan oleh beragam karakter di antaranya karakter Bapak Satar sebagai seorang bapak berusia 40 tahunan, berwajah bulat, berkumis dan berpakaian tradisional Sunda *pangsi* dengan kepala menggunakan *iket*. Giri sebagai anak laki-laki usia 13 tahun yang berperawakan tegap, berkulit sawo matang. Ia selalu mengenakan kaos oblong, celana pendek selutut, dan sandal alas karet bertalikan kulit, menggambarkan anak-anak kota besar. Adhi seorang anak laki-laki usia 10 tahun yang berperawakan agak gemuk, berkulit sawo matang. Rambutnya tersisir rapi. Mengenakan kaos oblong yang dimasukkan ke dalam celana, celana pendek sepaha, dan sandal alas karet bertalikan kulit, mengenakan jam tangan *sport* yang mahal dan menentang *gadget game*,



Gambar 2. Karakter Protagonis :
Bapak Satar, Giri, Adhi, Lilis, Anjas, Hadi
Sumber: dok

sangat menggambarkan anak-anak golongan orang berada di kota besar. Anak *buta hejo* dengan badannya berwarna hijau, matanya melotot tajam dan rambutnya yang panjang tampak gimbal karena bercampur dengan tanah dan akar-akar pepohonan. Dan tokoh lainnya yang juga memiliki ciri karakternya masing-masing.

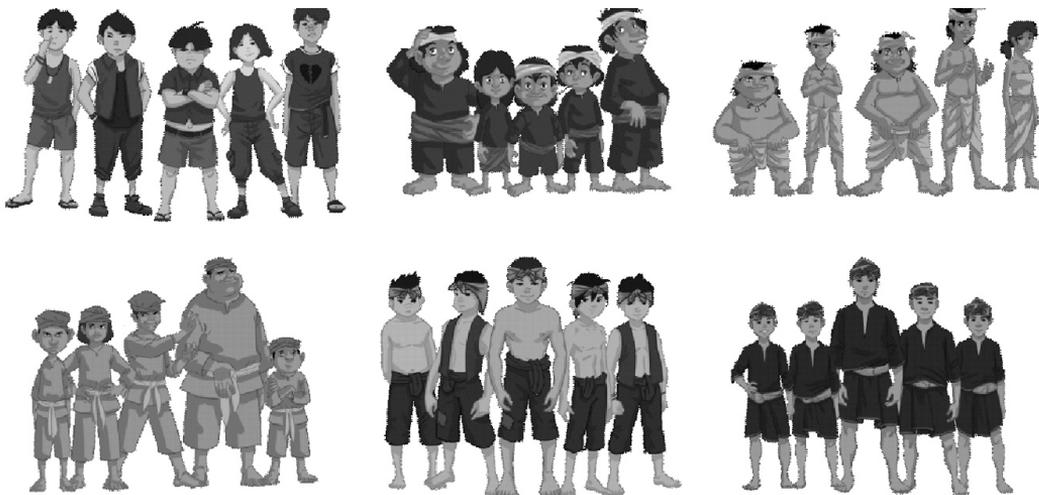
(natural), sesuai karakter permainan Galah Asin yang dimainkan di luar ruangan dikombinasikan dengan warna-warna yang terdapat dalam khazanah kebudayaan tradisional Sunda. Warna-warna tersebut diterapkan pada pewarnaan *interface*, karakter, *setting* dan elemen visual *game* lainnya.

b. Visualisasi Warna

Warna-warna yang dipergunakan pada *game* diambil dari berbagai warna yang merepresentasikan lingkungan alam

Warna khas masyarakat Sunda, yang diimplementasikan pada *game* adalah:

- *Hejo lukut* (hijau lumut), *beureum ati* (merah tua), *bodas* (putih) diimplementasikan pada judul *game*.



Gambar 3. Karakter Antagonis : Gerombolan anak Bandung, Sumedang, Garut, Cirebon, Subang, Banten
Sumber: dok



Gambar 4. Karakter Antagonis :
Kelompok Buta Hejo
Sumber: dok

- *Bodas* (putih), *beureum* (merah), *bulao* (biru), *hejo* (hijau), *hideung* (hitam) diimplementasikan pada karakter.
- *Pulas saheab* (abu kebiru-biruan), *gedang asak* (kuning jingga), *hejo lukut* (hijau lumut), *hejo* (hijau) diimplementasikan pada lapangan permainan.
- *Kasumba* (merah ros), *kayas* (ros muda), *koneng* (kuning), *bodas* (putih), *bulao langit* (biru muda), *hejo paul* (hijau kebiruan) diimplementasikan pada huruf di *user interface*.
- *Beureum ati* (merah tua) diimplementasikan pada panel *user interface*.

c. Visualisasi Tekstur

Visualisasi tekstur pada *game* seluruhnya berupa tekstur semu, yaitu tekstur yang hanya dapat dilihat. Kesan tekstur didapat dengan memberikan motif, corak maupun gambar yang menginformasikan secara visual tekstur nyata obyek yang sebenarnya.

d. Visualisasi Tipografi

Judul utama 'GALAH ASIN', dirancang huruf baru yang diperkuat dengan outline yang tidak rapi menginterpretasikan kesan 'bermain'. Warna natural yang dipilih menampilkan kesan 'out door' sekaligus tradisional, diperkuat dengan penataan yang tidak sejajar menimbulkan kesan



Gambar 5. Simbol Galah Asin
Sumber: dok

gerak yang dinamis. *Symbol* 'Galah Asin' merupakan *combination mark*, artinya symbol yang terdiri dari kombinasi gambar dan huruf. Simbol tangan menunjukkan bahwa salah satu ciri permainan Galah Asin adalah menepuk badan lawan dengan menggunakan tangan.

Pada setiap judul menu, menu utama, tombol navigasi, dan notifikasi dipilih huruf Berlin Sans. Huruf yang termasuk keluarga *sans* *sheriff* ini memiliki ketebalan yang cukup sehingga memiliki keterbacaan yang tinggi. Ketebalan Berlin Sans yang jika disusun lebih dari tiga baris akan melelahkan mata, maka pada *game* Galah Asin, Berlin Sans diimplementasikan tidak lebih dari dua baris. Untuk bagian yang memerlukan tambahan keterangan (*body text*) dipergunakan jenis huruf Trebuchet MS karena memiliki ketebalan garis yang tidak begitu tebal sehingga jika diimplementasikan pada tulisan yang banyak dapat terbaca jelas.

e. Visualisasi *User Interface*

Berikut merupakan penjelasan mengenai *interface game* yang terbagi kedalam beberapa *screen*.

Intro/Judul game

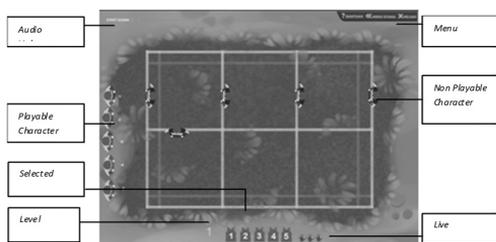
Halaman Intro muncul pertama kali pada saat aplikasi dibuka, beberapa saat menampilkan judul *game* "Galah Asin".
Menu Utama



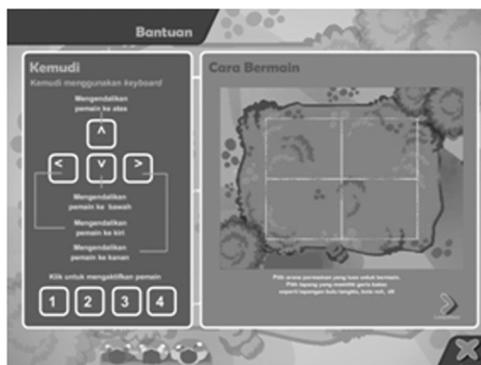
Gambar 6. *Interface Judul*
Sumber: dok



Gambar 7. *Interface Menu Utama*
Sumber: dok



Gambar 8. *Interface Stage Game*
Sumber: dok



Gambar 9. *Interface Halaman Bantuan*
Sumber: dok

Halaman Menu Utama berisi menu-menu utama untuk menjelajah isi keseluruhan aplikasi *game*.

- i. tombol “Mulai” : untuk memulai permainan
- ii. tombol “Bantuan” : untuk mengakses informasi cara bermain
- iii. tombol “Keluar” : untuk keluar/ menutup aplikasi

Opening/Closing

Halaman *Opening/Closing* merupakan halaman khusus pengantar cerita berupa *slideshow*

Game Stage

Game Stage merupakan halaman dimana pemain memainkan Galah Asin.

Menu Bantuan

Menu bantuan berisi informasi tentang

aturan permainan dan petunjuk kontrol dengan menggunakan *keyboard*.

Peta Permainan

Peta permainan berisi informasi posisi pemain saat ini dalam aplikasi *game* Galah Asin. Seluruh titik pada peta dapat di akses ketika seluruh level permainan diselesaikan.

f. Visualisasi Gerak / Animasi

Banyak hal yang harus diperhatikan dalam pembuatan animasi pada *game*. Selain prinsip-prinsip utama yang bertujuan agar animasi tampak lebih hidup, faktor teknis seperti besar *file* menjadi pertimbangan di dalam pembuatan animasi. Animasi pada *game* Galah Asin memiliki format 24 fps atau pergantian sebanyak 24 *frame* dalam satu detik. Meski tampil sebanyak 30 *frame*,

namun hanya berkisar 5 – 12 *frame* dalam satu gerakan yang dimainkan berulang-ulang.

5. KESIMPULAN

Permainan adalah suatu perbuatan atau kegiatan suka rela, yang dilakukan dalam batas-batas ruang dan waktu tertentu yang sudah ditetapkan, menurut aturan yang telah diterima secara suka rela tapi mengikat sepenuhnya, dengan tujuan dalam dirinya sendiri, disertai oleh perasaan tegang dan gembira, dan kesadaran. Permainan Galah atau dikenal sebagai Galah Asin atau *gobak sodor* merupakan permainan yang membutuhkan lahan yang cukup luas, artinya pada saat ini dimana lahan serba terbatas, Galah Asin terancam punah. Padahal nilai yang terkandung dalam permainan beregu ini dapat menjadi bekal bagi anak dalam menjalani kehidupannya. Nilai yang terkandung dalam permainan Galah Asin adalah melatih *skill* motorik, melatih strategi, melatih kerja sama, sportifitas.

Berdasarkan hasil kajian data yang berkaitan dengan kebudayaan Sunda didapat berbagai informasi dan gambaran mengenai kebudayaan, demografi, dan sistem pengetahuan masyarakat Sunda. Informasi tersebut diimplementasikan ke dalam perancangan *game*, dengan mempertimbangkan berbagai informasi seputar anak usia 6 – 12 tahun. Dengan memperhatikan relasi antara kebudayaan, permainan tradisional Sunda, jenis dan keberadaan *game*, serta anak usia 6-12 tahun sebagai target sarannya maka dirancang *game* Galah Asin berbasis teknologi komputer sebagai upaya memperkenalkan kembali permainan tradisional Sunda tersebut kepada khalayak khususnya anak-anak.

World atau dunia permainan di dalam *game* Galah Asin meliputi *setting* dalam cerita dan arena permainannya. *World* meliputi lapangan permainan dari berbagai kota

yang memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Karakter lapangan memiliki tingkat kesulitan tersendiri. Untuk kepentingan *levelling*, tekstur lapangan dimodifikasi agar dapat menampilkan tingkat kesulitan yang berbeda-beda.

Visualisasi karakter direpresentasikan oleh beragam karakter di dalamnya dengan beragam karakter dan dengan berbagai ciri khas atribut masing-masing sebagai opsi *avatar* yang dapat dipilih oleh pemain. Visualisasi warna didekati dengan warna alami yang cenderung didekati pada warna khazanah budaya Sunda, seperti warna *hejo lukut* (hijau lumut), *beureum ati* (merah tua), *kasumba* (merah ros), *kayas* (merah muda) dan *hejo paul* (hijau kebiruan).

Begitu pula dengan visualisasi tekstur dan tipografi didekati dengan karakteristik kekhasan dari permainan Galah Asin. Begitu pula dengan visualisasi khas permainan *personal computer* (PC), seperti *user interface*, menu, *leveling*, *game stage* hingga peta permainan dirancang dan disesuaikan dengan karakteristik permainan Galah Asin sebagai permainan luar ruang.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Affendi, Yusuf (1978) : *Desain Warna, Susunan dan Fungsinya*. Bandung, Penerbit ITB.
- Crawford, Chris (2005) : *Chris Crawford on Interactive Story Telling*. California, New Rider, Berkeley.
- Darmaprawira W.A., Sulasmi (2002) : *Warna. Teori dan Kreatifitas Penggunaannya*. Bandung, Penerbit ITB.
- Dillon, Teresa (2005) : *Adventure Games for Learning and Storytelling*. UK, Futurelab Prototype Context Paper, Adventure Author
- Ekadjati, Edi S (1984) : *Masyarakat Sunda dan Kebudayaan*, Bandung, PT.

- Girimukti Pasaka.
- Ekadjati, Edi S (2005): *Kebudayaan Sunda, Zaman Pajajaran*. Jakarta, Pustaka Jaya.
- Hartas, Leo (2005) : *The Art Of Game Characters*. New York, Harper Design Intl.
- Huizinga, Johan (1990) : *Homo Ludens, Fungsi dan Hakekat Permainan dalam Budaya*. Jakarta, LP3ES.
- Hurlock, E.B (1991) : *Psikologi Perkembangan*. Jakarta, Penerbit. Erlangga.
- Kurniati, Euis (2006) : *Program Bimbingan Untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional*. Universitas Pendidikan Indonesia
- L. Davis, Marian (1987) : *Visual Design in Dress*. New Jersey, Prentice hall Inc., Englewood Cliffs.
- Katie Salen dan Erick Zimmerman (2004) : *Rules of Play - Game Design Fundamentals*. Massachusetts, MIT Press
- Oxland, Kevin (2004) : *Gameplay and Design*. London, Addison Wesley.
- Rolling, Andrew, dkk (2003) : *Andrew Rolling and Ernest Adam on Game Design*. U.S., New Riders.
- Rosidi, Ajip (1984) : *Manusia Sunda*. Jakarta, Inti Idayu Press.
- Rusnandar, Nandang. (2004) : *Sistem Pengetahuan Masyarakat Sunda*. Jurnal Penelitian, Balai Kajian Sejarah dan Nilai-nilai Tradisi.
- Schiller (1983) : *On the Aesthetic Education of Man*. U.S.A, Oxford University Press.
- Suniarto, Rustan (2008) : *Layout, Dasar dan Penerapannya*. Jakarta, Gramedia Pustaka Utama.
- Tinarbuko, Sumbo (2008) : *Semiotika Komunikasi Visual*. Yogyakarta, Jalasutra.
- Windharto, Agus (2004) : *Rancang Bangun e-Kiosk Multimedia untuk Pelayanan Informasi Masyarakat*. Laporan Akhir Riset Andalan Perguruan Tinggi dan Industri. Surabaya, ITS Design Center.
- Windharto, Agus dan S. Heru Prabowo (2006) : *Ergo-Design and Content Development Considerations for an Interactive Multimedia Kiosk*, Nirmana Vol.8, No.1. Surabaya: ITS Design Center.