

GAME DIGITAL BERBASIS ANDROID TENTANG TATA KRAMA GADIH MINANG DI MINANGKABAU

Sisy Yulianti ¹, Dini Faisal ²

Program Studi Desain Komunikasi Visual
FBS Universitas Negeri Padang

Air Tawar Barat, Padang Utara, Kota Padang, 25132, Sumatra Barat

Email: sisyyulianti5151@gmail.com

Submitted: 2023-02-24

Accepted: 2023-03-10

Published: 2023-03-30

DOI: 10.24036/humanus.v17i1.xxxx

Abstrak

Game tata krama gadih minang adalah solusi untuk kembali menanamkan pedoman perilaku yang pantas bagi seorang perempuan minang pada anak-anak perempuan yang berusia 6-12 tahun untuk kembali mengenali sumbang 12. Kurangnya pengetahuan mengenai sumbang 12 yang merupakan pedoman perilaku perempuan dalam adat Minangkabau, membuat perempuan lupa akan membatasi diri dalam bergaul dan berperilaku bagaimana selayaknya seorang perempuan minang. *Game* tata krama gadih minang mempunyai konten edukasi mengenai sumbang 12 yang dirancang dengan tampilan *game* visual novel sederhana yang memudahkan pemain untuk menyerap informasi.

Dalam perancangan *game* tata krama gadih minang perancang menjadikan metode 5W+1H sebagai konsep pemecahan masalah yaitu *what* (apa), *why* (kenapa), *who* (siapa), *where* (dimana), *when* (kapan), dan *how* (bagaimana).

Hasil perancangan karya *game* tata krama gadih minang adalah layak untuk dimainkan karena telah melalui uji kelayakan langsung dengan target audien anak umur 6 – 12 tahun dengan hasil nilai kelayakan karya 4,0 = bagus. Perancangan *game* tata krama gadih minang memiliki 8 media pendukung yaitu: poster, *x-banner*, *t-shirt*, totebag, tempat pensil, *notebook* spiral, gantungan kunci, dan stiker set yang berguna sebagai media promosi dan *merchandise*.

Kata kunci: *sumbang 12, game edukasi, tata krama adat minangkabau*

Pendahuluan

Tata krama merupakan norma yang mengatur kebiasaan sopan santun. Maka tata krama sangat penting untuk dipahami oleh seorang perempuan, didalam Budaya Minangkabau menyebutkan; *Adopun nan disabuik parampuan, tapakai taratik dengan sopan, mamakai baso jo basi, tahu diereang jo gendeang* (Adapun yang disebut perempuan, dipakai sikap dengan sopan, memiliki basa basi, tahu jika disindir). Maknanya, tentulah budi pekerti wanita yang akan menurunkan garis matrilineal (garis keturunan ibu) itu memiliki sifat-sifat utama yang mampu memakai tata tertib dan sopan santun dalam tata pergaulan, berbasa-basi, mengenali kondisi dan memahami posisinya (dalam Erianjoni: 2011). Maka dari itu setiap pribadi wanita tersebut haruslah mampu mengendalikan diri dan menjaga martabatnya sebagai wanita. Untuk itu terdapat dua belas macam sikap wanita yang dianggap sumbang menurut adat Minangkabau yang disebut *Sumbang Duo Baleh*.

Sumbang menurut Hukum Adat Minangkabau merupakan sesuatu yang tidak boleh dilakukan. Perempuan haruslah menampatkan budi pekerti yang baik dalam ajaran adat minangkabau. Untuk itulah perempuan Minang haruslah menjauhi perilaku yang dilarang menurut adat yang disebut *Sumbang Duo Baleh*. *Sumbang Duo Baleh* ialah sebagai berikut (dalam Fuji Astuti: 2016):

1. Sumbang duduak (sumbang duduk)
2. Sumbang tagak (sumbang berdiri)
3. Sumbang diam (sumbang diam)
4. Sumbang jalan (sumbang berjalan)
5. Sumbang kato (sumbang perkataan)
6. Sumbang caliak (sumbang melihat)
7. Sumbang pakai (sumbang berpakaian)
8. Sumbang karajo (sumbang pekerjaan)
9. Sumbang tanyo (sumbang tanya)
10. Sumbang jawek (sumbang jawab)
11. Sumbang bagaua (sumbang bergaul)
12. Sumbang kurenah (sumbang dalam bersikap)

Namun disayangkan pada generasi muda sekarang terlihat lemahnya pemahaman seorang perempuan tentang *Sumbang Duo Baleh*. Akibat dari modernisasi saat ini membuat nilai-nilai tradisional tidak lagi begitu dipandang mengakibatkan perempuan lupa akan membatasi diri dalam bergaul dan berperilaku bagaimana selayaknya seorang perempuan minang.

Maka dibuatlah solusi strategi bermain *game* dengan tema edukasi sumbang duo baleh untuk menginformasikan tata krama sejak dini untuk anak-anak usia 6-12 tahun yang terfokus pada tata krama gaduh minang (Perempuan Minang), dimana alangkah baiknya mengajarkan tata krama atau sopan dan santun ini hendaknya sudah diajarkan sejak usia kanak-kanak agar anak-anakpun akan semakin mudah untuk menangkap pesan-pesan moral yang baik dalam lingkungannya baik itu didalam masyarakat, sekolah, dan keluarga. Strategi bermain *game* edukasi ini memanfaatkan media smartphone yang saat ini menjadi aspek yang tidak terpisahkan lagi dari anak-anak dan bahkan remaja serta semua kalangan (dalam Ujang Nendra Pratama:2017).

Perancangan sebelumnya yang berkaitan dengan *game* tata krama yaitu dirancang oleh Dea Faustina Shaula & Noor Hasyim (2017) dengan jurnal berjudul “Menanamkan Konsep Tata Krama pada Anak melalui Perancangan *Game* Edukasi”. Penggunaan media yang melibatkan perkembangan teknologi yakni *game* edukasi membuat anak mendapatkan pembelajaran yang lebih menyenangkan ketimbang pembelajaran secara formal disekolah yang membuat anak gampang bosan (Dea Faustina Shaula & Noor Hasyim: 2017). Perancangan ini memiliki topik informasi yang sama dengan perancangan tata krama gadih minang dan juga menggunakan media *game* edukasi, namun perbedaannya *game* tata krama gadih minang lebih spesifik mengenai perilaku sesuai adat tradisional Minangkabau yang merupakan pedoman perilaku perempuan minang yakni sumbang 12.

Perancangan yang lainnya adalah perancangan yang dilakukan oleh I Gede Astikayasa dkk (2020) dari Prodi DKV, Sekolah Tinggi Desain Bali dengan jurnal berjudul “Perancangan *Game* Edukasi Belajar Bahasa Bali untuk Anak-Anak di Denpasar”. Permasalahan yang terjadi yakni anak-anak yang mulai jarang menggunakan Bahasa daerahnya sendiri yakni Bahasa daerah Bali karena faktor lingkungan sekolah ataupun lingkungan tempat tinggal (I Gede Astikayasa dkk:2020). Persamaan dalam perancangan tata krama gadih minang yakni sama-sama mengangkat topik mengenai ajaran sesuai adat dengan permasalahan mulai luntarnya ajaran tradisional akibat era modern serta memanfaatkan perkembangan teknologi yakni *game*.

Kemudian perancangan yang lain selain dari yang di atas adalah perancangan yang dilakukan oleh Bima Bahari (2018) dari prodi DKV, Universitas Negeri Padang dengan jurnal berjudul “Perancangan *Heroine Game Dating Sims ‘Paras’*”. *Game* simulasi interaksi dalam permainannya terdapat konten yang dekat dengan Indonesia, permasalahannya karena *game dating* yang berasal dari luar Indonesia memiliki konten yang lumayan vulgar (Bima Bahari: 2018). Kesamaan dalam perancangan *game* tata krama gadih minang yakni terdapat pada tema tampilan *game* visual novel serta menggunakan media *game*.

Metode

Metode yang digunakan dalam perancangan *game* untuk tata krama gadih minang di minangkabau ini memiliki tujuan mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik dan efisien dengan memanfaatkan *smartphone* android. Dalam perancangan ini metode yang digunakan adalah *Multimedia Development Life Cycle*, dimana metode ini memiliki 6 tahapan, yaitu *concept*, *design*, *material collecting*, *assembly*, *testing* dan *distribution* versi Luther – Sutopo (dalam Mustika: 2018)

Analisa data yang digunakan dalam “*Game* Digital Berbasis Android Tentang Tata Krama Gadih Minang Di Minangkabau” menggunakan 5W + 1H, dengan rincian sebagai berikut :

1. *What* (Apa) masalahnya ?

Kurangnya kesadaran diri dalam bergaul dan bertindak bagaimana selayaknya seorang perempuan, menyebabkan jatuhnya harga diri seorang perempuan.

2. *Who* (Siapa) yang terkena dampak ini?

Yang terdampak yakni seorang perempuan, begitu pentingnya seorang perempuan dapat menjaga setiap tindakan seperti halnya mengendalikan diri dalam pergaulan yang mana tidak akan menjatuhkan martabatnya sebagai seorang perempuan.

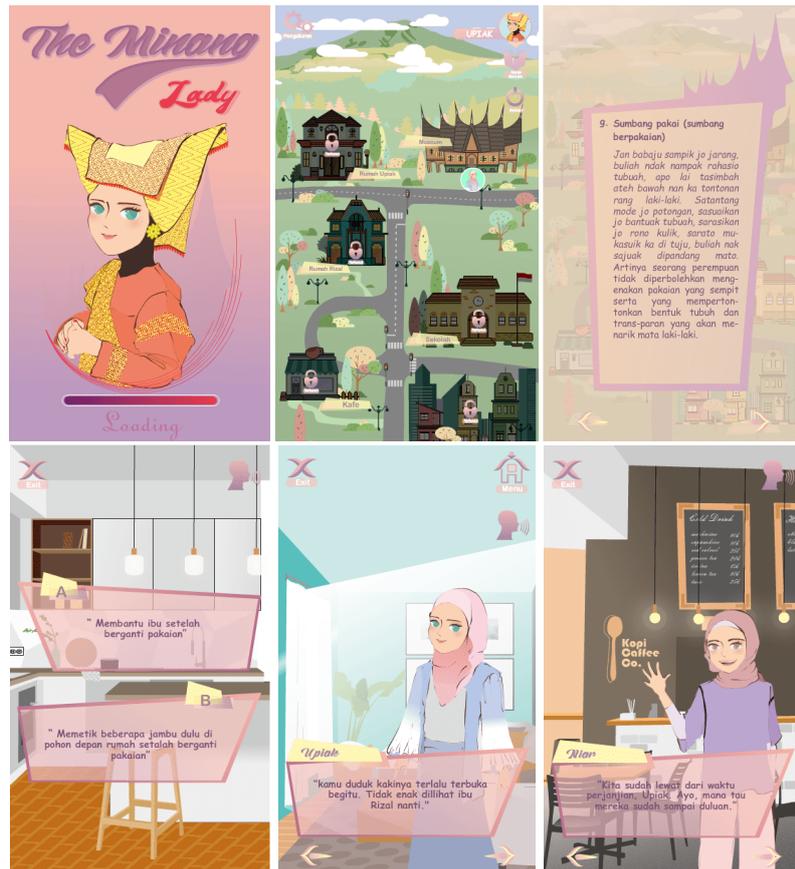
3. *When* (Kapan) masalah tersebut terjadi?
Era modern mengakibatkan budaya minang mengalami perubahan dalam modernisasi pada masa ini terutama pergaulan dan berperilaku.
4. *Where* (Dimana) masalah itu terjadi?
Masalah terjadi di kota besar di Sumatra barat yakni Kota Padang.
5. *Why* (kenapa) masalah ini bisa terjadi?
Tidak lagi berfungsinya peran mamak yang mana dulunya berperan penting dalam mendidik kamanakan, terutama mengenai aturan seperti apa yang seharusnya didapat sebagai dasar perilaku seorang perempuan minang.
6. *How* (Bagaimana) cara mengatasi masalah ini?
Untuk mengatasi masalah ini yakni dilakukanlah perancangan *game* edukasi tata krama gadih minang Sumbang 12 melalui media yang dekat dengan anak-anak yakni *smartphone*.

Hasil dan Pembahasan

Media Utama

Game Digital Berbasis Android Tentang Tata Krama Gadih Minang di Minangkabau, bercerita tentang karakter utama bernama Upiak yang duduk di jenjang pendidikan sekolah menengah atas (SMA) yang menjalani kesehariannya sebagai anak di rumah, bertetangga, dan menjalin pertemanan di sekolah. Didalam lingkup pertemanannya ada Rizal yang merupakan tetangga sejak kecil, Zainal teman sekolah dasar (SD) Rizal, dan Niar sahabat dekat Upiak. Dalam kedetakan pertemanannya, Upiak selalu mengingatkan temannya akan perbuatan yang sekiranya tidak pantas dilakukan oleh seorang perempuan terutama kepada Niar. Yang menjadi tujuan dari *game* edukasi ini adalah bagaimana menjadi perempuan yang bertata krama baik dalam keseharian yang berpedoman pada sumbang 12.

Untuk menyelesaikan *Game* Digital Berbasis Android Tentang Tata Krama Gadih Minang di Minangkabau, pemain harus menyelesaikan situasi sumbang di setiap lokasi. Sebelum memasuki situasi sumbang, pemain akan diberi materi sumbang 12 sesuai dengan sumbang yang akan dihadapi. Hal ini diterapkan agar pemain paham dengan materi sebelum akhirnya nanti akan di hadapi dengan pemilihan tindakan sebagai seorang perempuan, hal ini merupakan point dari penyampaian edukasi di dalam *Game*. Kemudian dilanjutkan dengan gambaran situasi yang sedang terjadi dalam bentuk narasi, mengarahkan kepada pertanyaan dan pemilihan tindakan sebagai seorang perempuan. Narasi dari situasi sumbang di ambil dari kegiatan-kegiatan sederhana dalam keseharian yang dapat menerapkan sumbang 12 didalamnya.



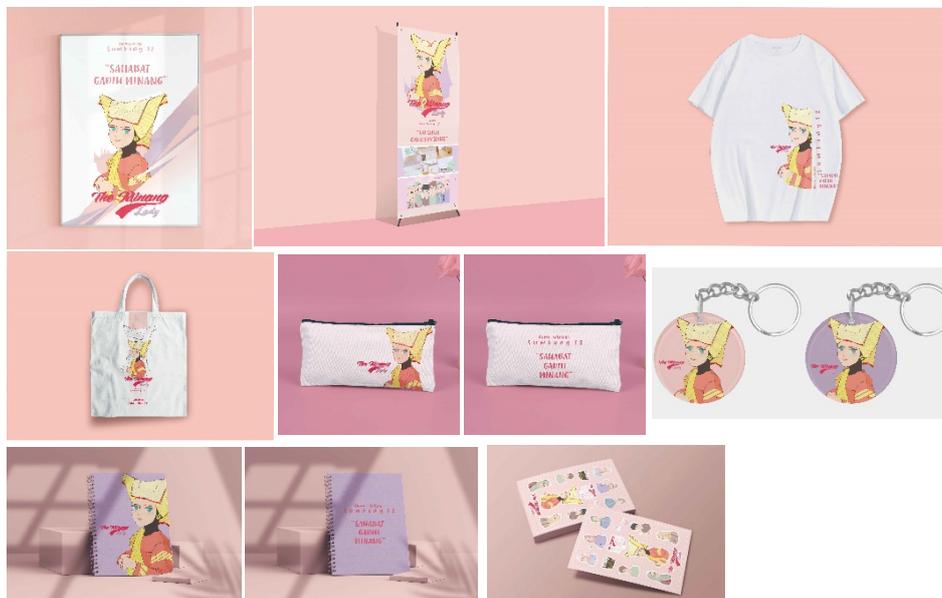
Gambar 1 Tampilan Media Utama
Game Tata Krama Gadih Minang
Sumber: Sisy Yulianti

Untuk menyelesaikan situasi sumbang, pemain diharuskan memilih 1 dari 2 pilihan tindakan, tindakan yang disediakan satu diantaranya merupakan tindakan yang sesuai dengan sumbang 12. Pemilihan tindakan yang tepat akan mengarahkan pemain ke dalam adegan situasi yang baik. dan permainan akan tetap berlanjut hingga sumbang yang ke 12 walaupun memilih tindakan yang kurang tepat. Game Digital berbasis Android Tentang Tata Krama Gadih Minang di Minangkabau memiliki 12 situasi sumbang sesuai dengan jumlah sumbang 12 itu sendiri untuk mencapai akhir dan *game* ini memiliki 2 ending, yaitu *Bad Ending* dan *Happy Ending*.



Gambar 2 Media Utama
Laman *Happy Ending* dan *Bad Ending*
Sumber: Sisy Yulianti

Media Pendukung



Gambar 3 Media Pendukung
Poster, X-banner, T-shirt, Totebag, Tempat Pensil
Notebook Spiral, gantungan kunci dan Stiker set
Sumber: Sisy Yulianti

Perancang melakukan uji kelayakan dengan menyuruh partisipan untuk mencoba memainkan *game* tata krama gaduh minang yang berjumlahkan 5 orang anak SD Pembangunan Lab UNP dengan rentang umur 8-12 tahun. Uji kelayakan menilai 5 poin penilaian yaitu gambar/tampilan, cerita, suara karakter, music, keseluruhan.

Hasil dari uji kelayakan *game* tata krama gaduh minang adalah sebagai berikut:

Sangat kurang : 1
Kurang : 2

Sedang : 3
 Bagus : 4
 Sangat bagus : 5

No	Point penilaian	Penilaian				
		Sangat Kurang	Kurang	Sedang	Bagus	Sangat Bagus
1	Gambar/tampilan				○	
2	Cerita				○	
3	Suara karakter				○	
4	Music				○	
5	Keseluruhan				○	
	Total	0	0	0	20	0

Interval = $\frac{\text{nilai tertinggi dari interval} - \text{nilai terendah dari interval}}{\text{Jumlah kelas}}$

$$= \frac{5 - 1}{5}$$

$$= 0,8$$

- 1,00 - 1,80 = Sangat kurang
- 1,81 - 2,60 = Kurang
- 2,61 - 3,40 = Sedang
- 3,41 - 4,20 = Bagus
- 4,21 - 5,00 = Sangat bagus

Untuk mengetahui layak atau tidak dari karya maka dapat dicari dengan rumus pembagian sebagai berikut :

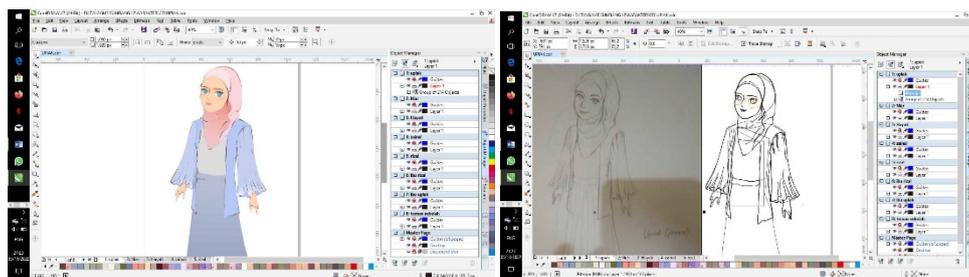
Kelayakan karya = $\frac{\text{total bobot}}{\text{Jumlah poin yang dinilai}}$

$$= \frac{20}{5}$$

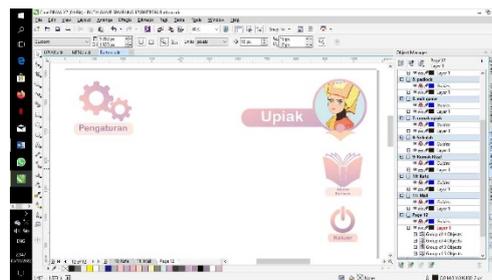
$$= 4,0$$

Berdasarkan uji kelayakan karya dengan nilai 4,0 dapat disimpulkan bahwa perancangan Game Digital Berbasis Android Tentang Tata Krama Gadih Minang di Minangkabau adalah bagus dan layak untuk dimainkan karena masuk kedalam range 3,41 - 4,20 = Bagus.

Perancangan desain karakter *Game* Digital Berbasis Android Tentang Tata Krama Gadih Minang Di Minangkabau melalui beberapa proses yaitu diawali dengan sketsa dasar manual kemudian dilanjutkan dengan digital vector secara final di *CorelDRAW X7*. Penggambaran karakter dibuat dengan mengenakan style pakaian kekinian, sopan, tertutup dan mengenakan hijab untuk karakter perempuannya. Penggambaran karakter di dalam game menggunakan teknik digital vector dengan gaya kartun.

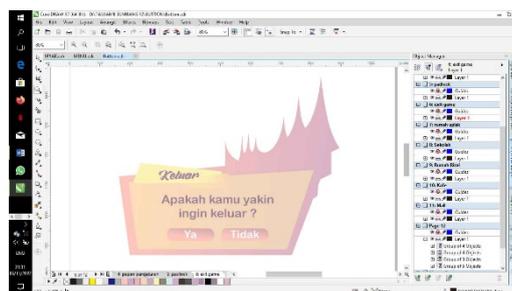


Gambar 4 desain karakter utama “Upiak”
Sumber: Sisy Yulianti



Gambar 5 desain tombol *game*
Sumber: Sisy Yulianti

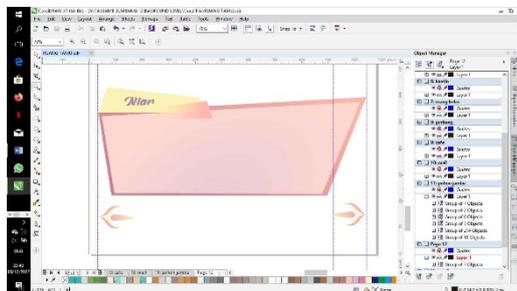
Desain tombol disesuaikan dengan kegunaan tombolnya. Seperti gambar tombol buku untuk panduan atau aturan bermain, tombol *power* untuk keluar dari *game*, tombol mesin untuk pengaturan dan ada tampilan profil dari pemain untuk mengganti tampilan foto dan *username* dengan pewarnaan ungu dan pink tanpa border.



Gambar 6 desain papan interaksi

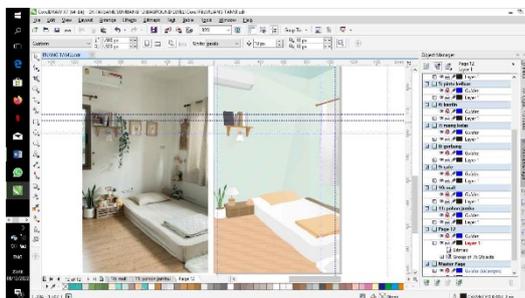
Sumber: Sisy Yulianti

Tampilan papan interaksi menggunakan bentuk persegi ditambah bentuk gonjong rumah gadang di bagian kanan serta berwarna ungu dan pink pastel serta kuning pastel untuk bagian kepala judul papannya. Papan interaksi ini ada pada setiap tampilan papan tombol dan permulaan permainan di lokasi (rumah) pada menu *home*



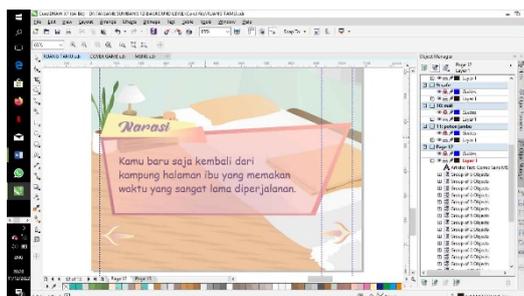
Gambar 7 desain ballon percakapan
Sumber: Sisy Yulianti

Balloon percakapan menggunakan warna ungu dan pink dengan kolom nama berwarna kuning.



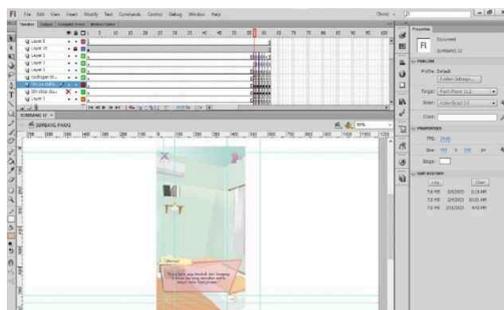
Gambar 8 desain background
Sumber: Sisy Yulianti

Pembuatan *background* masih dengan teknik digital vector. Tampilan *background* disesuaikan dengan latar lokasi (rumah) dalam permainan, seperti lokasi rumah Upiak pada saat situasi Sumbang Pakai menggunakan latar kamar Upiak. Latar diambil dari foto yang di buat ulang dengan teknik digital vector



Gambar 9 memilih font naskah/percakapan
Sumber: Sisy Yulianti

Penggabungan *asset game* menggunakan *adobe flash* dengan tahapannya yakni: menggabungkan seluruh *asset*, memasukan musik, dubing dan *scripting* untuk menjalankan game.



Gambar 10 menggabungkan *asset game* ke *adobe flash*
Sumber: Sisy Yulianti

Kesimpulan

Hasil dari perancangan *game* tata krama gadih minang dengan mengangkat tentang sumbang 12, dapat disimpulkan permasalahan terjadi karena banyak remaja sekarang terutama perempuan kurang dalam membatasi diri dalam bergaul dan bertindak. Maka *game* tentang tata krama gadih minang ini dapat menjadi solusi terbaik untuk kembali mengedukasi sumbang 12 yang dapat mengarahkan anak-anak perempuan sedari kecil mengenal bagaimana pentingnya untuk menjaga harga diri sebagai perempuan dalam bertindak. *Game* tentang tata krama gading minang yang mengangkat tentang sumbang 12 memiliki konten edukasi yang dirancang sedemikian rupa agar pemain dalam menerima suatu pembelajaran tidak begitu kaku dan membosankan.

Perancangan *game* tata krama gadih minang dilakukan menggunakan aplikasi *CorelDraw X7* dan *Adobe Flash*. *CorelDraw X7* berguna sebagai media perancangan desain karakter dan *UI(user interface)*.

Rujukan

- Astikayasa, I Gede., Santosa, Ngurah Adhi. & Pradnyanita, A.A. Sagung. 2020. Jurnal Selaras Rupa. *Perancangan Game Edukasi Belajar Bahasa Bali Untuk Anak-anak Di Denpasar*. Volume 1 Nomor 1.
- Bahari, Bima. 2018. Jurnal Desain Komunikasi Visual. *Perancangan heroine Game Dating Sims "Paras"*.
- Erianjoni. 2011. Jurnal Ilmiah Kajian Gender. *Pergeseran Citra Wanita Minangkabau Dari Konsepsi Ideal-Tradisional ke Realitas*. 227.
- Fuji Astuti. 2016. Garak Jo Garik: Jurnal Pengkajian dan Penciptaan. *Esensi Nilai-nilai Sumbang Duo Baleh Dalam Tari Perempuan Minangkabau*. Volume 12 Nomor 2. 102.
- Mustika. 2018. Jurnal Mikrotik. *Rancang Bangun Aplikasi Sumsel Museum Berbasis Mobile Menggunakan Metode Pengembangan MULTIMEDIA DEVELOPMENT LIFE CYCLE (MDCL)*. Volume 8 No 1. 5-12.
- Pratama, Ujang Nendra. & Haryanto. 2017. Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan. *Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Tentang Domain Teknologi Pendidikan*. Volume 4 Nomor 2. 172.
- Shaula, Dea Faustina. & Hasyim, Noor. 2017. Jurnal Informatika UPGRIS. *Menanamkan Konsep Tata Krama pada Anak Perancangan Game Edukasi*. Volume 3 Nomor 1.