

**PERANCANGAN MEDIA EDUKASI INTERAKTIF UNTUK  
MEMPERKENALKAN KEMBALI TRADISI NEURAJAH ACEH UNTUK  
MENJAGA KELESTARIAN HARIMAU SUMATERA**

***EDUCATIONAL INTERACTIVE MEDIA DESIGN TO INTRODUCE ACEH'S  
NEURAJAH TRADITION TO PRESERVE SUMATERA'S TIGERS***

Qinthara Mumtaz Fatiha<sup>1</sup>, Syarip Hidayat<sup>2</sup> dan Siti Desintha<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No. 1, Terusan Buahbatu - Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40257  
qintharamfath@student.telkomuniversity.ac.id<sup>1</sup>, syarip@telkomuniversity.ac.id, desintha@telkomuniversity.ac.id

**Abstrak:** Kajian ini dilatarbelakangi oleh tradisi bermantra atau neurajah asal Aceh adalah salah satu kekayaan budaya yang akan dikenalkan kembali. Masalah yang dibahas adalah neurajah sudah menjadi tradisi yang dilakukan oleh para leluhur sejak dahulu kala untuk berbagai tujuan bertahan hidup, salah satunya adalah bermantra untuk menjinakkan harimau. Namun tradisi ini mulai menghilang seiring berjalannya waktu dan anak muda di Aceh tidak banyak yang mengetahui bahwa tradisi ini ada. Tujuan dari penelitian ini adalah bagaimana mengangkat tradisi Neurajah atau bermantra sebagai warisan budaya melalui ilmu Desain Komunikasi Visual. Berdasarkan hasil pembahasan, ditemukan bahwa pentingnya memperkenalkan tradisi bermantra terutama kepada generasi muda penerus bangsa, selain sebagai bentuk upaya pelestarian warisan tradisi budaya Indonesia, juga sebagai upaya pelestarian kekayaan alam yang kita miliki seperti harimau yang memang saat ini pun terancam punah. Hal ini agar pengetahuan mengenai tradisi bermantra tidak terputus hanya pada generasi tertentu, tetapi agar generasi selanjutnya tetap bisa lebih mudah untuk mengenal, menjaga, memahami dan memaknai esensi dari tradisi tersebut. Menggunakan kemampuan desain komunikasi visual, aplikasi game mobile di pilih untuk membuat rancangan media edukasi interaktif yang akan memperkenalkan performansi dari tradisi bermantra (neurajah) agar penyampaian dan penggambaran narasi tentang konsep bermantra lebih jelas dan menarik.

**Kata kunci:** aceh, harimau, *permainan gawai*, neurajah.

**Abstract:** *This study is motivated by the tradition of incantations or neurajah from Aceh, which is one of the cultural treasures that will be reintroduced. The problem discussed is that neurajah has become a tradition carried out by past ancestors for various survival purposes, one of which is to cast an incantation to tame a tiger. But this tradition began to disappear over time and not many young people in Aceh know that this tradition exists. The purpose of this research is how to raise the Neurajah tradition or incantation as a cultural heritage through Visual Communication Design. Based on the results of this study, it was found that it is important to introduce the tradition of “mantras” or incantations, especially to the younger generation as the nation's successors, apart from being a form of efforts to preserve the heritage of Indonesian cultural traditions, as well as an effort to preserve the natural wealth that we have, such as tigers which are currently threatened with extinction. This is so that knowledge about the tradition of incantations is not discussed only in certain generations, but so that the next generation can still easily recognize, maintain, understand and interpret the essence of the tradition. Using visual communication design, mobile game application was chosen to design interactive educational media that will introduce the performance of the “mantra” or incantation tradition (neurajah) so that the delivery and description of the narrative about the concept of incantations is clear and more interesting.*

**Keyword:** *aceh, tiger, mobile game, neurajah.*

## PENDAHULUAN

Warisan budaya yang belum banyak di ketahui banyak orang salah satunya adalah tradisi ber-mantra asal Aceh atau di sebut *Neurajah* yang diambil dari kata Rajah yang artinya adalah mantra. Tradisi bermantra bersifat mistis dan sudah ada sejak lama jauh sebelum era penjajahan. Jenis mantra asal Aceh ada banyak dengan tujuan pemakaian yang berbeda dan salah satunya adalah mantra penjinak harimau. Golongan masyarakat tertentu yang masih melakukan ritual-ritual dengan mantra salah satunya adalah suku aneuk jamee di Tapaktuan Aceh Selatan, dimana ritual bermantra sebelum masuk ke hutan agar tidak diserang oleh harimau masih dilakukan. Tradisi ini memiliki sisi yang unik dimana masyarakat disana menjaga hubungan yang harmonis antara manusia dengan hewan maupun alam agar tidak saling mengganggu satu sama lain.

Populasi harimau Sumatera berada di ujung kepunahan. Di Aceh, jumlah Harimau Sumatera yang berhabitat di Aceh ini diperkirakan tak sampai 500 ekor, Kerusakan hutan dan perburuan liar mengakibatkan terganggunya ekosistem yang menyebabkan berkurangnya persediaan makanan harimau dan hilangnya habitat mereka. Hal ini menyebabkan harimau

turun ke pemukiman desa untuk mencari makanan dengan memangsa ternak, bahkan juga menyerang manusia (WWF, 2018).

Tradisi *neurajah rimueng* yang dilakukan oleh suku tapak tuan, Aceh Selatan inilah salah satu upaya penduduk lokal untuk menjaga keseimbangan alam, namun tradisi ini tidak banyak diketahui dan bahkan ditinggalkan Utari terlebih oleh generasi muda yang seharusnya mengenal tentang tradisi ini (Utari, 2015).

Tradisi Neurajah Rimueng perlahan mulai hilang. Namun di era teknologi yang sudah sangat canggih saat ini, justru memanfaatkan perkembangan teknologi untuk mengangkat kembali pamor Neurajah di rasa tepat untuk menjangkau khalayak luas. Di masa modern saat ini informasi sudah sangat cepat disebarkan melalui teknologi, salah satu media edukasi yang interaktif yang dapat digunakan adalah *game mobile*, dimana saat ini *game* banyak diminati berbagai kalangan sebagai hiburan saat kegiatan senggang, hobi ataupun pekerjaan di ranah game. Berdasarkan laporan We Are Social, Indonesia menjadi negara dengan jumlah pemain video game terbanyak ketiga di dunia. Laporan tersebut mencatat ada 94,5% pengguna internet berusia 16-64 tahun di Indonesia yang memainkan video game per Januari 2022.

Berdasarkan uraian diatas, melihat kondisi tradisi bermantra Aceh yang jarang diketahui, dengan salah satu keunikannya yaitu menjaga keharmonisan hubungan antara manusia dengan alam (hewan) dan juga peluang teknologi di era modern, salah satunya adalah game sebagai media edukasi, maka penulis menyadari perlunya dirancang sebuah media interaktif yang akan menekankan pada visualisasi ilustrasi budaya tradisi bermantra Aceh kuno “neurajah rimueng” untuk masyarakat terutama usia remaja agar lebih mudah dipahami atau dinikmati supaya konsep akan eksistensi mantra dapat tersampaikan dengan baik dan agar tidak disalahgunakan oleh berbagai pihak.

## **DASAR PEMIKIRAN**

### **Perancangan (design)**

Menurut Ladjamudin (2013:39) menjelaskan bahwa tahapan perancangan (desain) memiliki tujuan untuk mendesain sistem baru yang dapat menyelesaikan masalah-masalah

yang dihadapi perusahaan yang diperoleh dari pemilihan alternatif sistem yang terbaik, kegiatan yang dilakukan dalam tahap perancangan ini meliputi perancangan output, input, dan file.

### **Media Edukasi**

Media Edukasi adalah kombinasi kata-kata pendidikan dan hiburan; dan memiliki kemampuan untuk menumbuhkan dan mengembangkan kreativitas dan imajinasi, serta melatih saraf motorik yang didukung oleh perangkat multimedia. Media Edukasi biasanya digunakan oleh guru sebagai alat pembelajaran yang menyenangkan untuk semua siswa, sehingga mereka menjadi aktif di kelas dan tidak merasa bosan dengan metode pembelajaran yang ada, seperti mengajar atau menulis di papan. (Swasty,2016).

### **Desain Komunikasi Visual**

Desain Komunikasi visual merupakan cara penyampaian fakta memakai alat pengelihatian (rupa/visual) melalui desain yang bertujuan untuk menginformasikan, memengaruhi, sampai mengganti suatu perilaku target sasaran yang diinginkan. (Anggraini dan Nathalia 2013: 15).

### **Game**

Game memiliki goal dan rules, mengandung interaksi, dan game tidak hanya diselesaikan dengan solusi sederhana, sekalipun permainan sederhana seperti tic tac toe. (Pulshiper (2012:74)

### **Aspek dalam Game**

Ada empat elemen dasar penyusun sebuah permainan yaitu elemen, cerita atau Narasi, mekanika, estetika dan teknologi (Crawford, 1984)

#### **1. Narasi**

Narasi adalah kegiatan bercerita yang bertujuan untuk menggambarkan dengan jelas kepada pembaca terkait suatu kejadian. Sebuah game yang memiliki *storyline* akan berusaha mengisahkan suatu kejadian atau peristiwa tertentu. Setiap cerita yang ingin disampaikan akan di pecah kedalam beberapa penggalan permainan/ game, sehingga seolah-olah pemain merasakan dan dapat dapat melihat peristiwa itu.

## 2. Mekanisme

Game yang mengangkat atau mengadaptasi sebuah narasi. Maka aspek mekanismenya wajib di perhatikan. Mekanisme adalah alur yang akan dilalui oleh pemain untuk menyelesaikan permainan, atau singkatnya adalah sebuah “*style*” dalam bermain. Seorang *designer* harus pandai dan memiliki alasan kuat dalam memilih rangkaian mekanisme permainan.

## 3. Estetika

Narasi permainan akan bisa tersampaikan dengan tepat ketika setiap konten yang terkandung dalam game memiliki aspek estetika. Konten disini bisa dikatakan adalah hal-hal yang dapat membangun suasana dan menggiring pemain kedalam “dunia” permainan. Estetika dalam hal ini adalah kegiatan pembangunan sebuah suasana dalam game yang dibangun menyerupai sebuah keadaan yang sesuai dengan keinginan *designer* yang memiliki aturan yang sesuai. Jika setiap benda-benda dan gambar latar belakang yang ada dalam permainan dapat menggambarkan suasana dan alur cerita narasi, maka akan membangun emosional para pemain terhadap game itu sendiri. Estetika sebuah konten tidak hanya berupa visual yang tergambarkan saja. Tapi factor suara juga harus diperhatikan dari sudut pandang estetika. Untuk membangun narasi yang tepat penambahan suara efek dan pemilihan musik latar belakang yang mewakili cerita narasi juga dapat membantu jalannya cerita permainan. Sehingga pada akhirnya seorang *designer* wajib memperhatikan aspek estetika dari sebuah game.

## 4. Teknologi

Kemajuan dari teknologi memberikan efek tertentu terhadap perkembangan dunia game. Seorang *designer* harus melihat aspek ini sebagai aspek wajib, karena jika seorang pengembang dapat memanfaatkan teknologi yang mengikuti

trend dan kemampuan teknologi saat ini, maka itu akan mempertajam dan memastikan pasar dari calon pengguna/ pemain. Dari aspek seorang designer dari sebuah narasi game, teknologi diartikan sebagai sebuah aspek yang dapat memperkuat penyampaian cerita game. Penyesuaian terhadap *platform/perangkat* yang ada dalam dunia permainan dan pemilihan teknologi berinteraksi seperti "*attack*", "*Ultimate*", ataupun "*heal*" juga dapat membantu membuat pemain nyaman dalam dunia permainannya. Selain memudahkan penyampaian, teknologi akan menyesuaikan kemampuan pengguna gadget pengguna, misal game yang membutuhkan *storage* besar seperti game bertema *open world* hanya bisa di mainkan oleh gadget terbaru dst.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, Metode Penelitian kualitatif yaitu penelitian untuk menelaah keadaan objek alamiah, yang mana para peneliti menjadi instrumen kunci (Sugiyono, 2005). Sedangkan pengumpulan data dengan observasi, wawancara dan studi Pustaka.

Pengumpulan data dengan Observasi merupakan metode pengumpulan data untuk mengetahui kondisi objek yang diteliti dengan cara memperhatikan dan meninjau langsung ke lokasi penelitian. Penulis melakukan observasi secara daring melalui aktivitas BPNB Aceh dan ATL Aceh dengan pembahasan topik seputar mantra dan neurajah dan mengumpulkan informasi berupa visual maupun literasi mengenai topik tersebut.

Wawancara adalah proses tanya jawab antara pewawancara dengan narasumber terkait penelitian dengan panduan wawancara untuk memperoleh informasi yang akurat sebelum melanjutkan proses berikutnya. Metode wawancara yang digunakan adalah wawancara terstruktur. Konteks pertanyaan penulis ajukan kepada narasumber peneliti mantra, ibu Retno Utari dengan memberikan beberapa pertanyaan.

Studi Pustaka adalah suatu metode pengumpulan data menggunakan buku, jurnal dan literatur terkait dengan masalah pada penelitian dengan cara menelaah. Sumber tertulis yang digunakan adalah buku referensi dan artikel yang mendukung dasar pemikiran dalam

perancangan ini. Teori-teori yang akan digali adalah tentang mantra, harimau dan game. Analisis visual merupakan suatu tahapan analisis data dengan cara menguraikan dan menginterpretasi gambar melalui tahapan seperti deskripsi, analisis, interpretasi dan penilaian. Analisis matrik adalah metode analisis data dengan cara membandingkan beberapa karya visual. Objek visual akan terlihat perbedaannya dengan membandingkan melalui sebuah tolak ukur yang sama (Soewardikoen, 2013).

## KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

### Konsep Pesan

Setelah melakukan berbagai analisis, observasi dan wawancara, penulis memutuskan untuk membuat perancangan Game Berbasis Mobile untuk menjawab fenomena tentang tradisi Neurajah. Neurajah yang diangkat akan semakin spesifik yaitu tentang neurajah rimueng (mantra Harimau), mengangkat nilai filosofis dari mantra tersebut yaitu menjaga keharmonisan antara hubungan manusia dengan hewan beserta alam akan di angkat lebih jauh dengan gameplay menarik dan cerita unik dan dicocokkan untuk target audiens. Bagaimana audiens akan dibawa untuk menjaga keseimbangan alam dengan menyelamatkan harimau yang ada dan juga mengindahkan budaya tradisi neurajah ini, tanpa menyinggung agama apapun ataupun konsep sakral lain nya.

Dengan uraian tersebut, kesan yang akan ditimbulkan dari media informasi yang digunakan adalah:

1. Berani, kuat
2. Menawan, elegan
3. Surreal, misteri

### Konsep Kreatif

Konsep kreatif yang diterapkan penulis pada proses perancangan ini yaitu dengan pengaplikasian gaya visual yang sesuai dengan target audiens. Perancangan ini memanfaatkan *digital drawing* untuk mengilustrasikan informasi yang disampaikan.

Konsep kreatif ini berfokus pada perancangan pada bagaimana menyampaikan informasi kepada remaja mengenai nilai filosofis dari mantra rimueng yaitu menjaga keharmonisan antara hubungan manusia dengan hewan beserta alam.

Penulis merancang konsep kreatif ini dengan melihat aspek Narasi, Teknologi, Estetika, dan mekanisme. Kemudian dikaitkan dengan tujuan dari penelitian ini. Sehingga bisa dijabarkan sebagai berikut:

1. Narasi :Penyampaian tentang performansi tradisi bermantra untuk menyelamatkan harimau dari penculikan dan perusakan lahan merupakan bagian dari kekuatan produk, dimana akan disampaikan oleh beberapa *cutscene* selama permainan berlangsung.
2. Teknologi : Perangkat mobile sebagai alternative media pembelajaran juga menjadi keunggulan produk, dengan platform yang sedang erat dengan anak remaja maka dengan mudah menarik minat masyarakat sasaran.
3. Estetika : Setiap element grafis dalam game ini juga diperlihatkan, ilustrasi dari suasana terkait lingkungan dan benda-benda yang ada juga dipilih agar sesuai mendukung narasi yang ingin disampaikan.
4. Mekanisme : Game tipe *platformer* dengan mengandung genre *RPG* sehingga cerita pada game sangat penting, dimana pemain akan melawan musuh dan menyelesaikan beberapa mekanisme agar bisa lanjut ke level selanjutnya, kemudian mendapatkan cerita pada beberapa level dalam game.

### Konsep Media Utama

Media yang digunakan sebagai media utama dalam perancangan ini adalah aplikasi game mobile. Aplikasi dengan nama "Rimueng" yang artinya Harimau dalam Bahasa Aceh ini dapat digunakan pada smartphone dengan system operasi Android. Pemilihan media



ini berdasarkan observasi bahwa mayoritas anak-anak usia dini sudah pandai menggunakan smartphone dan sekarang ini sudah menjadi hal umum. Aplikasi buku cerita anak dapat menjadi media yang efektif dan interaktif karena dapat mengedukasi dengan cara yang menarik. Aplikasi mobile ini adalah sebagai media utama dalam perancangan ini untuk mengenalkan nilai-nilai filosofis dari mantra rimueng yaitu menjaga keharmonisan antara hubungan manusia dengan hewan beserta alam. Media utama lainnya yaitu Artbook sebagai edisi lengkap dari asset visual yang ada pada game Rimueng ini, berbentuk A4 *landscape*, hardcover.

### **Konsep Media Pendukung**

Karena aplikasi cerita anak interaktif ini dapat di unduh di playstore pada media smartphone khususnya. Media pendukung yang digunakan untuk mendampingi media utama adalah Sosial media sebagai komponen yang sangat kuat karena itu adalah sarana yang murah dan cepat sasaran khususnya untuk remaja yang hampir semuanya memiliki smartphone dan dapat mengakses internet. Sosial media yang akan di optimalisasikan adalah Instagram, Website dan youtube. Sangat dibutuhkan untuk menunjang kegiatan promosi. Konten yang diunggah dapat berupa Gameplay dari game "Rimueng", potongan *cutscene* cerita pada game dan promosi yang berkaitan dengan game. Selain itu terdapat media cetak seperti poster promosi, x-banner, stiker, Artbook, poster, gantungan kunci. Untuk mengenalkan kepedulian terhadap produk, maka penulis menggunakan metode AISAS (Attention, Interest, Search, Action, and Share):

1. Attention : pada tahap ini adalah dengan memperbanyak iklan berbayar dan optimasi di sosial media dan media cetak Iklan bisa berbentuk flyer, banner atau teks dengan promo-promo untuk pengunjung diawal akan mendapatkan bonus dalam game.
2. Interest : Setelah target audiens berkunjung ke website atau official account Instagram kami, agar publikasi mengandung Interest yang bagus kepada

calon konsumen kami menyertai review dari audiens sebelumnya dan akan disertai dengan foto-foto produk dari permainan Rimueng.

3. Search : Setelah itu tagert audiencs disini akan melakukan pencarian informasi sebanyak-banyaknya lagi tentang promo yang akan didapat, dan informasi bagaimana untuk mendapatkan produk dari permainan Rimueng.
4. Action : Ini adalah langkah selanjutnya setelah orang mendapatkan informasi yang utuh dari produk kita, diharapkan akan mengikuti intruksi untuk mendapatkan promo dan mengunduh permainan Rimueng Game di Playstore.
5. Share : Proses akhir,di mana konsumen yang telah merasakan semua manfaat dari produk kita akan membagikan pengalamannya kepada orang lain melalui media online seperti email, chatting, forum-forum, social media. Mereka juga akan membagikannya melalui jalur "offline" ketika mereka saling berinterikasi dengan lingkungan sekitarnya. Di bagian ini juga akan terjadi *Selling* lewat mulut ke mulut di antara konsumen yang sudah dan belum mengetahui produk kita.

### **Konsep Visual**

Di dalam permainan ini, gaya visual dirancang dengan menyesuaikan kepada preferensi target pasar. Gaya gambar yang digunakan mengambil gaya karakter dua dimensi. Gaya gambar sederhana dan rumit di padukan. gambar dengan tipe garis tepi, shading, dan tekstur yang tetap membangun dimensi pada karakter dua dimensi. Teknik yang digunakan adalah digital painting pada latar, karakter, efek visual, dan teknik vector graphic pada elemen antarmuka permainan.

### **Konsep Bisnis**

Biaya perancangan, produksi, hingga biaya promosi atau kampanye dari media pembelajaran kreatif ini memperoleh pemodalannya dari Badan Pelestarian Nilai Budaya

(BPNB) Aceh sebagai penyelenggara program, dengan permainan ini didistribusikan secara gratis kepada audiens dan tidak dikenakan biaya apapun.

Namun untuk pendanaan lebih lanjut akan dilakukan *in-app purchase* dimana akan ada fitur berbayar dalam game seperti senjata yang lebih kuat tersedia di toko dalam game agar mempermudah permainan, pembelian uang virtual dalam game untuk membeli *item extra*. Pendapatan mungkin didapat dari penjualan buku *artbook*, *merchandise* dan iklan pada aplikasi game ini,

Karena aplikasi ini bersifat *non-profit*, atas dasar tujuan memajukan pendidikan dan sebagai tanda pengabdian/ balas budi penulis untuk tanah kelahiran. Maka moneter/ laba dari produk ini bukan tujuan utama tapi tidak luput juga dari perhitungan jika memungkinkan.

### Hasil Perancangan

Berdasarkan hasil analisis data juga observasi yang telah dilakukan, didapatkan hasil perancangan sebagai berikut:

#### Media Utama

1. *Mobile Game*
- 1). Logotype Game



Logotype game rimueng  
(sumber: qinthara mumtaz fatiha, 2022)

## 2). Karakter

gambaran karakter secara utuh:

### 2.1) Karakter Utama



Seluruh karakter  
(sumber: qinthara mumtaz fatiha, 2022)

### 2.2) Karakter Musuh



Karakter musuh (pemburu dan penebang)  
(sumber: qinthara mumtaz fatiha, 2022)

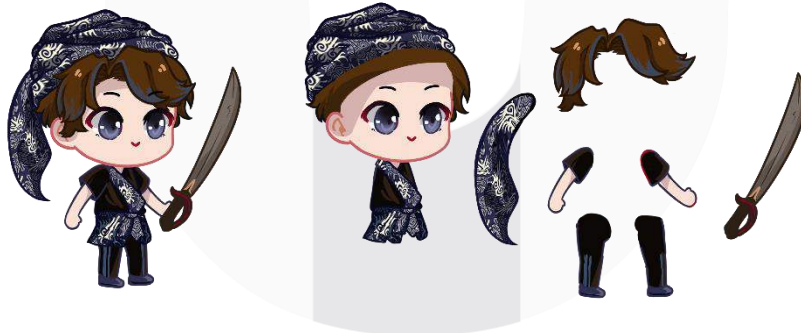
### 2.3) Abu Syik Banta (chik Banta)

Kakek chik Banta adalah orang yang memberikan kekuatan berupa pedang yang sudah dimantra kepada pemain untuk melindungi hutan karena kekuatan harimau sebagai kekuatan utama di hutan mulai menghilang, beliau memperingatkan pemain untuk berhati-hati di hutan



Kakek chik banta  
(sumber: qinthara mumtaz fatiha, 2022)

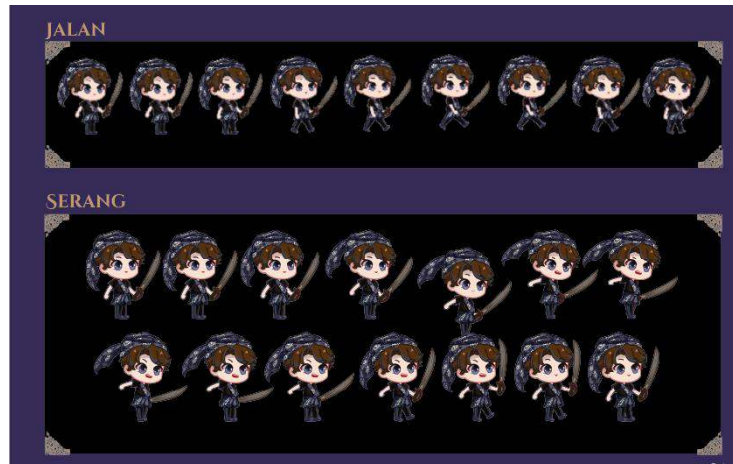
#### 2.4) Karakter Sprites



Sprites karakter  
(sumber: qinthara mumtaz fatiha, 2022)

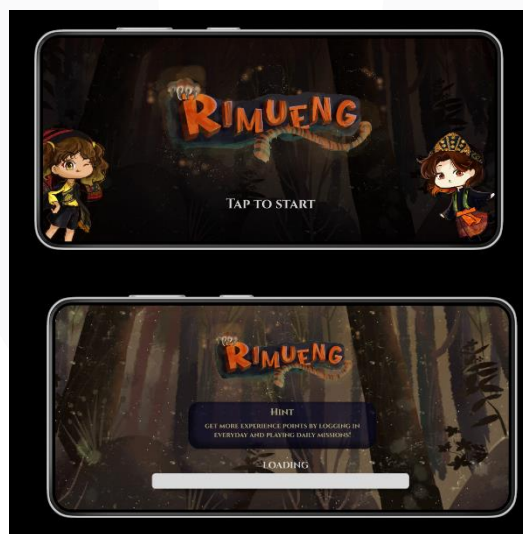
### 2.5) Idle Character

bentuk animasi in-game pada karakter berupa *png sequence*.

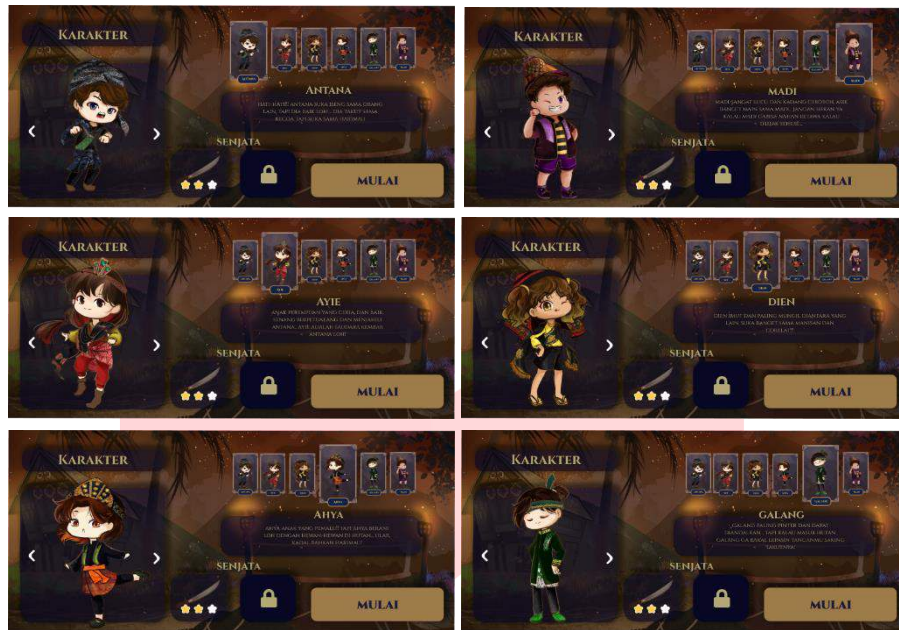


Idle PNG per sequence karakter  
(sumber: qinthara mumtaz fatiha, 2022)

### 3). Tampilan UI



Splash screen  
(sumber: qinthara mumtaz fatiha, 2022)



Tampilan pilihan karakter  
(sumber: qinthara mumtaz fatiha, 2022)

4). Gameplay



Tampilan dalam game  
(sumber: qinthara mumtaz fatiha, 2022)

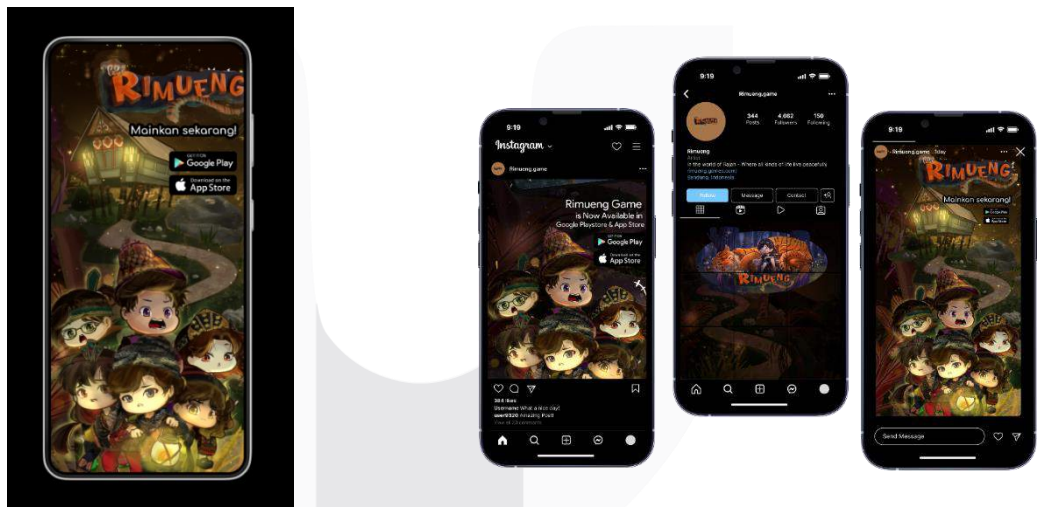
2. Artbook



Desain artbook  
(sumber: qinthara mumtaz fatiha, 2022)

### Media Pendukung

1. social media ads dan Youtube



Iklan digital  
(sumber: qinthara mumtaz fatiha, 2022)

2. Poster





Poster

(sumber: qinthara mumtaz fatiha, 2022)

### 3. Booth Exhibition



Exhibition

(sumber: qinthara mumtaz fatiha, 2022)

### 4. Paperbag



Paperbag

(sumber: qinthara mumtaz fatiha, 2022)

### 5. Stiker



Stiker

(sumber: qinthara mumtaz fatiha, 2022)

### 6. Standee Akrilik



X-banner

(sumber: qinthara mumtaz fatiha, 2022)

## KESIMPULAN

### Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan perancangan yang telah dilakukan, penulis dapat menyimpulkan bahwa media edukasi dapat meningkatkan minat dan keingintahuan terhadap kearifan lokal yaitu tradisi *Neurajah* atau bermantra asal Aceh dengan menggunakan keilmuan DKV, khususnya dalam bidang desain grafis, ilustrasi dan user-interface pada perancangan media kreatif berupa game mobile, namun pada tahap perancangannya dibutuhkan tim untuk pengembangan game sehingga, perancangan ini dilakukan sampai pengembangan visual nya saja.

Dengan menerapkan narasi yang **terinspirasi** dari budaya bermantra pada karya, penulis dapat mewujudkan pengenalan terhadap budaya Nusantara terutama Aceh secara tidak langsung melalui narasi fiktif tanpa ada kaitannya dengan kejadian asli. sembari mengenalkan tradisi bermantra yang seharusnya dikenal oleh rakyat Aceh bahkan rakyat Indonesia, bahwa negeri ini kaya akan budaya yang patut dijaga. Terlebih hubungan manusia dengan hewan yang unik dijaga melalui tradisi bermantra ini, menghindari kepunahan satwa yang langka dan terancam, salah satunya adalah harimau. Melalui game, tradisi ini dikenalkan melalui dari anak muda yang nantinya akan menjadi kunci penerus bangsa.

### Saran

Setelah melalui peneliti dan perancangan ini penulis menyadari bahwa hasil akhir dari media edukasi berupa game ini masih jauh dari kesempurnaan. Dengan dibutuhkannya tim untuk pengembangan game menjadi game seutuhnya, maka pada perancangan kedepannya dibutuhkan tim dan dana yang lebih untuk keberhasilann karya Rimueng game ini atau keberlanjutan karya ini nantinya.

Maka dari itu penulis sangat terbuka atas saran dan masukan konstruktif yang dapat mengembangkan perancangan ini lebih lanjut maupun perancangan sejenis di waktu yang akan datang.

## DAFTAR PUSTAKA

### Sumber Buku:

Anderson Feisener dan Reed, Edith dan Ron. 2014. *Color Studies*, Newyork. Bloomsbury

Anggaraini dan Nathalia, Lia dan Kirana. 2013. *Desain Komunikasi Visual; Dasar-dasar Panduan untuk Pemula*, Bandung: Nuansa Cendikia

Crawford, Chris. 2003. *Chris Crawford on Game Design*, Indianapolis. New Riders Publishing.

Hurgronje, C. Snouck. 2020. *Orang Aceh; Ilmu Pengetahuan, Sastra, Permainan, dan Agama*, Yogyakarta. IRCiSoD

Kusrianto, Adi. 2009. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta. Penerbit AndiAndo

Pardew, Les. 2005. *Beginning Illustration and Storyboarding for Games*, Boston. Thomson Course Technology

Pulshiper, Lewis. 2012. *Game Design*, North Carolina. McFarland & Company, Inc.

Rustan, Suriyanto. 2017. *Font & Tipografi*, Jakarta. Gramedia Pustaka Utama

Rustan, Suriyanto. 2017. *Layout; Dasar dan Penerapannya*, Jakarta.

Sarwono dan Lubis, Jonathan dan Hary. 2007. *Metode Riset untuk Desain Komunikasi Visual*, Yogyakarta. Penerbit AndiAndo

Sihombing, Danton. 2017. *Tipografi dalam Desain Grafis Edisi Revisi*, Jakarta. Gramedia Pustaka Utama

Sihombing, Danton. 2003. *Tipografi dalam Desain Grafis Edisi Lama*, Jakarta. Gramedia Pustaka Utama

Sugiyono. 2005. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: CV. Alfabeta.

### Sumber Jurnal:

Abdillah, M. Y., & Aditya, D. K. (2019). Perancangan Media Pembelajaran Kreatif Untuk Belajar Aksara Lontara. *eProceedings of Art & Design*, 6(2).

Aditya, D. K., Koesoemadinata, M. I. P., Hidayat, S., & Wahab, T. (2018). Board Games as A New Media to Local Geniuses Narratives Case Study: Board Game Project Based on Astrological System of Kolenjer. *Bandung Creative Movement (BCM)*, 4(1).

Aditya, D., Koesoemadinata, M. I., Hidayat, S., & Wahab, T. (2019, July). Sangkan Hurip, a board game design project based on Kolenjer Astrological math narratives. In *5th Bandung Creative Movement International Conference on Creative Industries 2018 (5th BCM 2018)* (pp. 179-186). Atlantis Press.

Ahmad, R. Y., Aditya, D. K., & Nugraha, N. D. (2020). Perancangan Board Game Perang Terbuka Kesultanan Aceh 1873 –1904 Untuk Usia 11 –15 Tahun. *eProceedings of Art & Design*, 7(2).

Estranda, G. L., Desintha, S., & Wahab, T. (2021). Perancangan Motion Graphic “deqman Wayen” Mengenai Pernikahan Usia Dini di Lombok. *eProceedings of Art & Design*, 8(6).

Febrina, A. K., & Aditya, D. K. (2018). Perancangan Mobile Game Taman Putroe Phang Untuk Remaja. *eProceedings of Art & Design*, 5(1).

Munadi, Hilman., & Aditya, D. K. (2016). “Perancangan Karakter Moe Anthropomorphism Berbasiskan Artefak pada Game yang Mengangkat Budaya Nusantara Indonesia”. Tugas Akhir. Program Studi Desain Komunikasi Visual. Fakultas Industri Kreatif, Telkom University.

Wirayudha, R. P., & Aditya, D. K. (2019). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Tentang Falsafah Hidup Suku Lampung Melalui Cerminan Kehidupan Tokoh Raden Intan li. *eProceedings of Art & Design*, 6(2).

**Sumber lain:**

Acehinsight.wwf.id. (2018). “Setop Perburuan! Harimau Sumatera di Aceh Tinggal 250 Ekor”. <https://acehinsight.wwf.id/2018/02/06/setop-perburuan-harimau-sumatera-di-aceh-tinggal-250-ekor/> . Di akses 19 Mei 2020

Indonesiana Platform Kebudayaan (2022). “Tentang BPNB Aceh”.  
(<http://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpnbaceh/>). Di akses 20 Mei 2020

Tengkuputeh. (2018). “MENYINGKAP MAKNA SYAIR KUTINDHIENG SELAKU  
MANTRA SIHIR ACEH KUNO” . <https://tengkuputeh.com/2018/05/15/makna-syair-kutindhieng/> . Di akses pada 3 Maret 2022.

