

PERANCANGAN PROTOTIPE *MOBILE GAME* UNTUK MEMPERKENALKAN GAMELAN SUNDA KEPADA SISWA SD DI JAWA BARAT

Hilmy Hafizh Khairy¹, Dicky Hidayat², Ananda Risya Triani³

^{1,2,3} *Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*
hafizhkh@student.telkomuniversity.ac.id, dickyhidayat@telkomuniversity.ac.id,
anandarisyatriani@telkomuniversity.ac.id

Abstrak : Perkembangan musik modern dan globalisasi kini mengakibatkan kurangnya minat masyarakat, terutama anak muda, terhadap alat musik tradisional. Oleh karena itu, perlu ada upaya lebih baik dari pemangku kebijakan maupun industri kreatif keseluruhan untuk memperkenalkan alat musik tradisional sunda kepada masyarakat, khususnya anak-anak, dengan metode yang sesuai. Adapun penelitian ini bertujuan untuk merancang media pengenalan gamelan sunda menggunakan media interaktif seperti *mobile game* dengan keunggulannya di target demografi anak-anak yang sedang menempuh pendidikan sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan menggunakan teknik pengumpulan data observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Data-data selanjutnya dianalisis utk menghasilkan kesimpulan sebagai landasan bagi perancangan. Hasil perancangan akan berupa prototipe *mobile game* yang dapat dimainkan pada perangkat *smartphone*. Diharapkan dengan perancangan ini dapat menjadi salah satu solusi untuk menarik minat anak-anak dalam mempelajari gamelan sunda.

Kata Kunci: *mobile game*, media interaktif, Gamelan Sunda, musik tradisional, permainan anak

Abstract : *Globalization and the development of modern music is causing the decrease in traditional music popularity, especially among younger generations. So, a better effort is needed from both policy holders and creative industries as a whole to introduce Sundanese traditional instruments to younger generations, especially children, with a proper method. This research is being done to develop a proper interactive media like mobile game to introduce Sundanese traditional instruments to elementary school children, and hopefully will be able to raise the popularity of Sundanese traditional instruments amongst children. This research will use qualitative methods through problem identification, setting research objectives, data collection, and analysis.*

Keywords: *mobile game, interactive media, Gamelan Sunda, traditional music, children's game*

PENDAHULUAN

Masyarakat Sunda memiliki alat – alat musik tradisional seperti angklung dan gamelan, dan semuanya saling dipadukan guna menghasilkan alunan musik yang khas sesuai dengan budaya yang ada di masyarakat. Mereka juga memiliki banyak fungsi, mulai dari sarana upacara adat, pengisi latar pertunjukan, hingga sarana kreasi daerah setempat (Kemenparekraf, 2021).

Globalisasi membuat akses informasi semakin mudah, sehingga beberapa dekade terakhir muncul *genre - genre* musik baru di luar musik tradisional yang mengakibatkan minat masyarakat, terutama anak muda, terhadap alat musik tradisional berkurang, karena sudah dianggap kuno dan ketinggalan zaman (Yanuari. Y, 2017). Oleh karena itu, perlu ada upaya lebih baik dari pemangku kebijakan maupun industri kreatif secara keseluruhan untuk memperkenalkan alat musik tradisional sunda kepada masyarakat, khususnya anak-anak, dengan metode yang sesuai.

Anak - anak, khususnya di usia 7 - 9 tahun, dinilai menjadi target yang cocok untuk pengenalan alat musik seperti Gamelan Sunda. Penelitian menunjukkan, bahwa memperkenalkan alat musik pada anak sejak dini dapat membantu meningkatkan konsentrasi, mengembangkan persepsi, dan memperluas imajinasi anak (Oktafiani. R, 2014). Di Jawa Barat sendiri, gamelan sunda juga sudah menjadi bagian dari kurikulum pembelajaran di sekolah, sehingga mengenal Gamelan Sunda juga akan membantu proses pembelajaran anak di sekolah. Dikarenakan demikian, perlu ada pendekatan khusus untuk anak-anak, seperti mencari media yang banyak dikonsumsi oleh mereka.

Beberapa tahun terakhir ini, anak - anak semakin sering menggunakan *mobile phone* dalam kegiatan sehari - hari mereka. Hal ini dipercepat oleh pandemi Covid 19 beberapa tahun terakhir, dimana anak - anak yang tidak memiliki

kesibukan di rumah lebih senang untuk bermain *mobile phone* sepanjang hari (detik.com, 2021). Anak - anak akan menggunakan *mobile phone* mereka untuk berbagai kegiatan, mulai dari belajar, hingga menonton video, berfoto - foto, hingga bermain *game* (Rahmad, 2022).

Di antara kegiatan tersebut, *game* dinilai menjadi salah satu pendekatan yang cocok untuk anak. Penelitian menunjukkan bahwa *mobile game* cukup ampuh untuk memperkenalkan materi atau pembelajaran kepada siswa SD. Siswa yang menggunakan *mobile game* sebagai media pembelajaran rata-rata mendapatkan 10 poin lebih tinggi dalam tes dibandingkan dengan tes yang mereka lakukan sebelum memainkan *mobile game* terkait (Windawati. R, 2021). Sayangnya, menurut pengamatan dari Google Play, *mobile game* terkait gamelan sunda masih kurang diminati pengguna, sebagaimana dilihat dari jumlah unduhannya yang masih dibawah *mobile game* dengan genre lain.

Teori - teori yang akan digunakan pada proses perancangan adalah sebagai berikut.

Multimedia merupakan salah satu metode penyajian informasi digital dengan menggunakan suara, teks, gambar, dan animasi (KBBI, 2023), yang berasal dari gabungan kata media dengan multi, yang berarti lebih dari satu. Multimedia dapat disimpulkan sebagai cara penyajian informasi dengan menggunakan dua jenis media yang berbeda atau lebih, seperti suara, animasi, dan masih banyak lagi.

Multimedia Interaktif adalah salah satu sistem digital yang memungkinkan penggunanya untuk mengontrol, menggabungkan, dan mengubah berbagai macam media, seperti teks, suara, video, gambar, dan animasi (Britannica, 2023). Dibandingkan media yang lain, Multimedia Interaktif mengharuskan penggunanya untuk memberikan perhatian lebih, karena pengguna akan berperan aktif untuk berinteraksi dengan media untuk mengendalikan alur jalannya media. Di lain sisi,

media statis tidak memerlukan pengguna untuk melakukan interaksi untuk menikmati kontennya.

Musik adalah salah satu bidang kesenian dimana bunyi-bunyian yang berasal dari suara manusia ataupun instrumen yang dibuat khusus untuk mengeluarkan bunyi-bunyian tersebut, yang nantinya digunakan untuk mengekspresikan keindahan (Britannica, 2023). Musik sendiri pada umumnya memiliki pandangan yang berbeda dalam berbagai budaya, sebagai bukti bahwa tiap budaya memiliki standar dan penilaian yang berbeda tentang musik.

Game adalah berbagai kegiatan hiburan yang mengharuskan pelakunya untuk membuat pilihan sesuai dengan aturan yang berlaku, dengan harapan pilihan yang diambil akan membantu pelaku untuk mencapai tujuan yang diatur dalam game tersebut (McGuire, 2009:10). *Mobile game* adalah salah satu medium yang digunakan untuk menyajikan game yang sudah dibuat, dimana seluruh aset-aset yang ada akan dikemas dalam bentuk digital sebelum disajikan kepada pemain dalam bentuk yang ramah untuk perangkat kecil. Dalam perancangan sebuah game, ada beberapa prinsip atau elemen yang perlu diperhatikan agar game dapat didesain dengan efektif. Menurut Fullerton (2014) dalam *Game Design Workshop*, ada 3 elemen utama yang perlu diperhatikan dalam merancang suatu game, yakni Elemen Formal, Elemen Dramatis, dan Dinamika Sistem.

Desain Komunikasi Visual adalah salah satu bidang keilmuan yang tersusun dari tiga komponen utama, Desain, Komunikasi, dan Visual. Sebagai kata kerja, Desain memiliki arti proses perumusan atau perancangan sesuatu (KBBI, 2023). Jika disimpulkan, Desain Komunikasi Visual adalah bidang keilmuan yang mempelajari bagaimana merancang suatu pesan yang mudah dipahami dengan menggunakan unsur - unsur visual. Dalam menyusun suatu karya desain juga memerlukan elemen garis, bentuk, warna, tekstur, dan tipografi (Landa, 2014).

User Interface atau Antarmuka Pengguna adalah bentuk tampilan grafis dari suatu aplikasi yang dapat dilihat, didengar atau disentuh langsung oleh

pengguna sebagai metode komunikasi dengan aplikasi (Wiwesa, NR., 2021). Dalam perancangan, ada beberapa komponen yang menyusun *User Interface*, antara lain Ilustrasi, warna, dan tipografi.

Business Model Canvas adalah kerangka strategi - strategi manajemen yang digunakan untuk mengembangkan suatu bisnis (Zakhra ,dkk, 2023). Komponen dari *Business Model Canvas* meliputi *Customer Segment*, *Value Proposition*, *Channel*, *Consumer Relation*, *Revenue Stream*, *Key Activities*, *Key Resources*, *Key Partners*, dan *Cost Structure*.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini akan menggunakan metode kualitatif, dimana akurasi data akan ditentukan oleh sumber informasi dan metode yang digunakan untuk mendapatkan informasi tersebut (Murdiyanto, 2020 : 53). Oleh karena itu, pengumpulan data akan dilakukan dari berbagai sumber sebagai berikut.

Observasi atau pengamatan akan dilakukan untuk memperoleh informasi terkait tempat, pelaku, kegiatan, serta objek dan kegiatan yang akan diteliti secara langsung (Murdiyanto, 2020:54). Dalam penelitian kali ini, observasi akan dilakukan di Saung Angklung Udjo dengan cara memperhatikan kegiatan yang dilakukan oleh anggota-anggotanya, mulai dari anak-anak hingga dewasa. Kemudian observasi juga dilakukan melalui pengamatan pada karya serupa sebagai acuan dalam proses analisis.

Wawancara adalah proses pengumpulan data yang dilakukan dengan percakapan antara pewawancara, atau pihak yang mengajukan pertanyaan, dengan narasumber yang memberikan jawaban (Murdiyanto, 2020:58). Dalam penelitian ini, wawancara dilakukan dengan komunitas Saung Angklung Udjo, komunitas anak Rumah Pintar, GSSHOP ID, dan pengembang *game* dan aplikasi.

Wawancara dilakukan untuk mendapatkan data terkait metode pembelajaran gamelan sunda, perkembangan gim, hingga perilaku anak.

Dokumentasi adalah proses pengumpulan data melalui sumber-sumber tertulis seperti dokumen pemerintahan atau swasta, ataupun sumber lisan, film, atau gambar foto (Murdiyanto, 2020:64). Dalam penelitian ini, dokumentasi yang digunakan antara lain Peraturan - Peraturan Daerah Jawa Barat yang membahas tentang pembelajaran bahasa dan sastra sunda di tingkatan Sekolah Dasar.

Dalam penelitian kali ini, studi pustaka akan dilakukan melalui buku karya Suhendi Afryanto dengan judul Seni Gamelan dan Pendidikan Nilai sebagai sumber utama konten gamelan, serta berbagai macam jurnal terkait dengan pendidikan musik pada anak.

HASIL DAN DISKUSI

Pesan yang ingin disampaikan di dalam hasil perancangan adalah meningkatkan *engagement* atau ketertarikan anak-anak untuk mempelajari gamelan menggunakan media mobile game. Dengan game ini juga diharapkan anak-anak dapat mempelajari gamelan sunda melalui cara yang lebih sederhana dibandingkan pembelajaran langsung agar menghindari munculnya kebosanan pada anak. Target perancangan ini adalah anak-anak di Jawa Barat, khususnya siswa SD usia 7-9 tahun. Anak-anak usia ini mulai aktif menggunakan handphone dan baru diperkenalkan dengan berbagai macam instrumen musik. Komunikasi pesan dilakukan melalui unsur visual dan *gameplay*, dikarenakan anak-anak lebih mudah tertarik kepada hal-hal yang mencolok secara visual.

Pendekatan akan dilakukan dengan tujuan meningkatkan ketertarikan anak-anak dengan gamelan sunda dengan cara meningkatkan *engagement* mereka dalam memainkan *game* ini. Selain itu, anak-anak juga diharapkan untuk mendapat informasi tentang gamelan sunda selama memainkan *game*. Oleh

karena itu, karya akan dibuat dalam bentuk *rhythm game* dengan *gameplay* dimana pemain akan menekan tombol pada layar sentuh sesuai ritme yang muncul sebagai bentuk simulasi dari memainkan gamelan secara langsung.

Konsep Kreatif

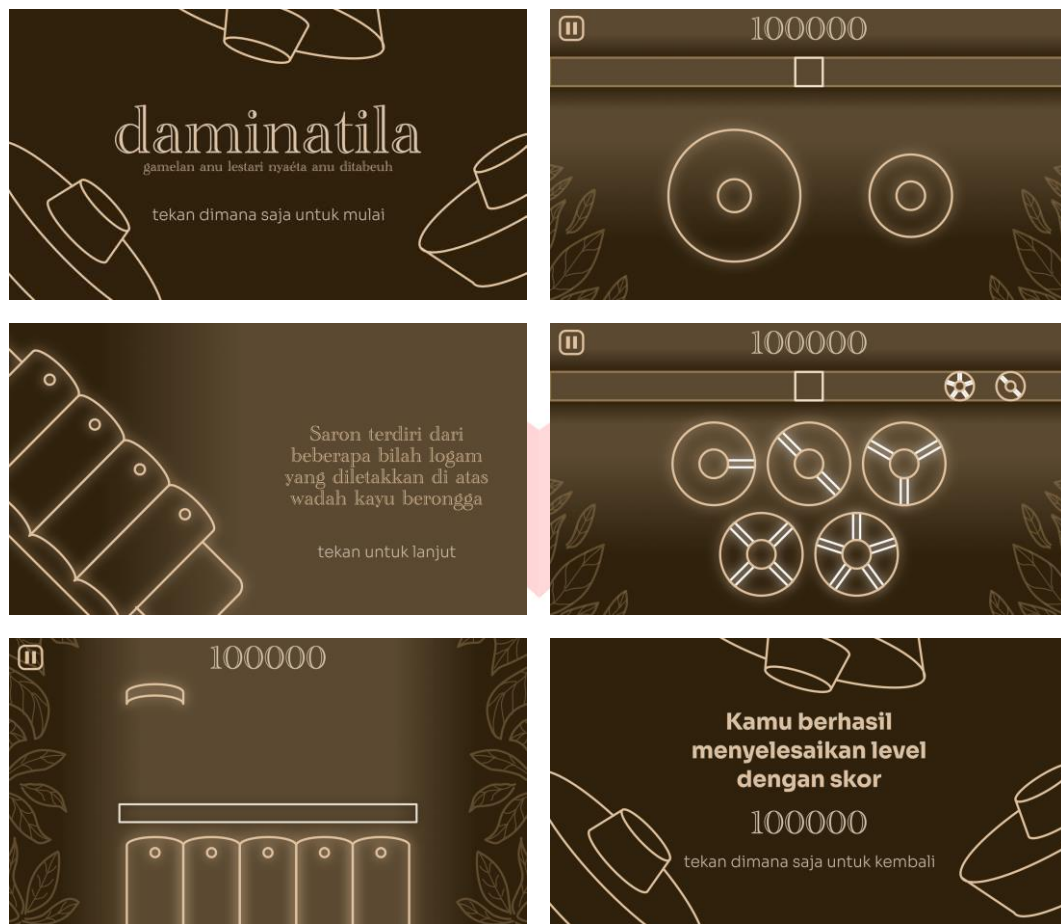
Ilustrasi dalam perancangan akan dibuat menggunakan kombinasi unsur etnik sunda dengan pengggayaan sederhana dengan konsep menyala dalam gelap. Pendekatan ini digunakan karena sesuai dengan karakteristik anak-anak yang memiliki ketertarikan terhadap unsur visual yang mencolok.

Warna yang digunakan adalah warna gelap untuk latar belakang dan warna terang untuk objek serta ikon di dalam level untuk menimbulkan kesan menyala dalam gelap. Selain itu palet warna coklat kekuning-kuningan digunakan sebagai kesan etnik tradisional.

Jenis *font* yang digunakan adalah *Serif* untuk Logo dan Judul serta *Sans Serif* untuk badan teks.

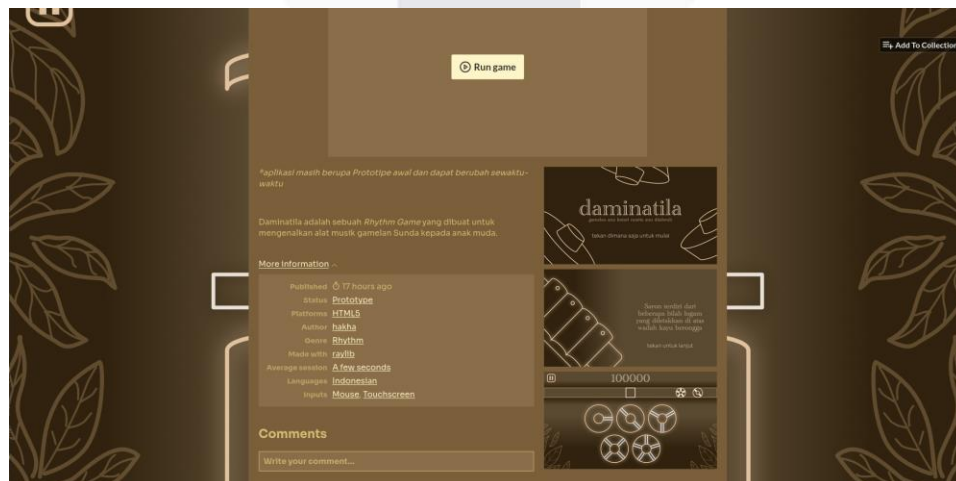
Desain ikon yang digunakan akan menggunakan konsep sederhana dengan penggunaan warna monokrom. Konsep tersebut dipakai agar ikon masih dapat dikenali bahkan dalam ukuran yang kecil.

Hasil Perancangan



Gambar 1 hasil perancangan
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Media Pendukung



Gambar 2 website storefront
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Playtesting

Dalam perancangan ini, *playtesting* akan dilakukan secara daring dengan cara meminta responden untuk mencoba prototipe yang sudah dibuat, dan kemudian memberikan tanggapan terkait prototipe tersebut. Responden berjumlah 7 orang dengan rentang umur 14 - 22 tahun.

Berdasarkan hasil tanggapan, dapat disimpulkan bahwa para responden tidak mengalami kesulitan yang berarti ketika bermain. Untuk penggunaan gamelan sunda sebagai konten sudah mendapat respon positif, akan tetapi perlu ada penambahan informasi yang ditampilkan, seperti cara memainkan alat musik terkait. Para responden juga tidak mengalami kesulitan yang berarti ketika bermain. Di samping itu, ada beberapa kendala teknis yang dihadapi, seperti audio yang terlalu kencang dan visual yang sedikit buram.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis di atas, dapat disimpulkan bahwa masyarakat muda, khususnya anak - anak, saat ini mengalami penurunan minat terhadap gamelan sunda, yang disebabkan oleh masuknya *genre* musik lain di luar musik tradisional, serta kurang efektifnya pembelajaran tentang gamelan saat ini. Hal ini disebabkan oleh metode pembelajaran saat ini yang kebanyakan dianggap tidak menarik serta terlalu rumit oleh anak - anak. Oleh karena itu, perlu ada solusi berupa perancangan *mobile game* yang bertemakan gamelan sunda dengan anak-anak sebagai khalayak sasaran. Dalam merancang *mobile game* untuk memperkenalkan gamelan sunda kepada anak-anak, penting untuk tidak memberikan konten yang terlalu teknis sehingga terlalu berat untuk dicerna oleh anak. Pengenalan gamelan sunda juga harus dilakukan secara bertahap, serta tidak lupa untuk memasukkan budaya serta referensi kekinian, sebagai bentuk

penyesuaian kepada karakteristik khalayak, dan ditambah juga dengan unsur visual yang mencolok untuk meningkatkan *engagement*.

Dengan adanya perancangan ini, diharapkan anak - anak dapat memiliki ketertarikan untuk mempelajari Gamelan Sunda, serta menggunakan hasil perancangan untuk media pendukung pembelajaran dan pertumbuhan karakter kedepannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Afryanto, S (2014). Seni Gamelan dan Pendidikan Nilai. Sunan Ambu Press
- Soewardikoen, D.W (2019). Metode Penelitian Desain Komunikasi Visual. PT Kanisius.
- Murdiyanto, E (2020). Metode Penelitian Kualitatif. LP2M Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Yogyakarta.
- Kramarzewski, A & De Nucci, E. (2018). Practical Game Design. Packt Publishing
- Fullerton, Tracy (2014). Game Design Workshop : A Play-centric approach to creating innovative games. Boca Raton : CRC Press/Taylor & Francis
- Landa, Robin (2014). Graphic Design Solutions 5th Edition. JC Blessy LLC.
- Yanti, Sur., Zakhra, Aminatus,. Dkk (2021). Manajemen Bisnis. Eureka Media Aksara.
- Yumarni, V. (2022). Pengaruh gadget terhadap anak usia dini. *Jurnal Literasiologi*. Volume 8, (2). <https://media.neliti.com/media/publications/556623-pengaruh-gadget-terhadap-anak-usia-dini-a99897cc.pdf>
- DWIPAYANA, Kadek; WIRAWAN, I Made Agus;
SINDU, I Gede Partha. Go-Byar Based on Virtual Reality for the Learning Media of Gamelan. **Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan**, [S.l.], v. 25, n. 2, p. 229-236, oct. 2019. ISSN 2477-2410. Available at: <<https://journal.uny.ac.id/index.php/jptk/article/view/26182/12616>>.

Date accessed: 06 may 2024.

doi:<https://doi.org/10.21831/jptk.v25i2.26182>.

Windawati, R., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1027–1038. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.835>

Oktafiani, R. (2014). PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF PENGENALAN ALAT MUSIK TRADISIONAL DAN MODERN ANAK USIA 4-6 TAHUN.

Hidayat, D., & Komariah, S. H. (2017). PENGUKURAN TINGKAT PENGENALAN PENGGUNA GAMES TERHADAP MUATAN BUDAYA INDONESIA PADA MOBILE GAME BERBASIS ANDROID (STUDI KASUS: DAKON, KARAPAN SAPI DAN TEMPLE RUSH PRAMBANAN). *Jurnal Rekayasa Sistem & Industri (JRSI)* · September 2017. DOI: 10.25124/jrsi.v4i01.252

Hidayat, Dicky. dan Ardyotha Dzaky Hidayat. 2019. Perancangan Buku Ilustrasi Sepeda Motor Retro Klasik. *e-Proceeding of Art & Design : Vol.6, No.1 April 2019*.

I. Resmadi and R. Bastari, “Perancangan Media Informasi Berbasis Website Dengan Pendekatan Design thinking Untuk Penyebaran Konten Informasi dan Promosi Label Rekaman Musik Independen Warkop Musik”, *Visualita*, vol. 10, no. 2, p. 22, Apr. 2022.

Yudana, N., & Wahyono, S. (2019). The Development of Gamelan Learning Media for Android Operating System. *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies*, 7(2), 64-71. <https://doi.org/10.15294/ijcets.v7i2.29443>

Game Edukasi: Apakah membuat belajar lebih menarik?, *Journal: At- Ta’lim : Jurnal Pendidikan*, : 2019, ISSN: 2460-5360

Peraturan Gubernur Jawa Barat Nomor 69 Tahun 2013 Tentang Pembelajaran Muatan Lokal Bahasa Dan Sastra Daerah Pada Jenjang Satuan Pendidikan Dasar Dan Menengah

- Badan Pusat Statistik Provinsi Jawa Barat (2022). Statistik Daerah Provinsi Jawa Barat 2022. Diakses dari <https://jabar.bps.go.id/publication/2022/09/26/cd2ea219e964383754090754/statistik-daerah-provinsi-jawa-barat-2022.html> pada 3 Maret 2024
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa (2023). Kamus Besar Bahasa Indonesia VI Daring. Diakses dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/> pada 29 November 2023
- QA Test Lab (2020). Video Game Testing Guide. Diakses dari <https://qatestlab.com/assets/Guide-Game.pdf> pada 1 Januari 2024
- Allcorect Game Content Studio (2022). Indonesian Gaming Market. Diakses dari <https://allcorrectgames.com/insights/indonesia/> pada 20 November 2023
- Encyclopedia Britannica, Inc (2023). Encyclopedia Britannica. Diakses dari <https://www.britannica.com/> pada 29 November 2023
- Yanuari, Y. (2017). Kurangnya Minat Generasi Muda terhadap Musik Tradisional. Diakses dari <https://www.kompasiana.com/mangsanip/5869297f1fafbdfb1fa08788/kurangnya-minat-generasi-muda-terhadap-musik-tradisional> pada 20 Oktober 2023
- Niko Partners: Pertumbuhan Industri Game Indonesia di 2023 Melambat. Diakses dari <https://hybrid.co.id/post/niko-partners-pertumbuhan-industri-game-indonesia-di-2023-melambat#:~:text=Pada%202022%2C%20total%20nilai%20industri,terkait%20game%2C%22%20ujar%20Darang>
- Creativity, Culture, and Capital (2021). Exploring and Extending World Culture through Video Games. Diakses dari <https://www.creativityculturecapital.org/blog/2021/09/13/exploring-and-extending-world-cultures-through-video-games/> pada 20 Oktober 2023