

## PERANCANGAN GAME SIMULASI “SAPI KERAP SEBAGAI UPAYA REVITALISASI BUDAYA KERAPAN SAPI

### “SAPI KERAP” SIMULATION GAME DESIGN AS AN EFFORT TO REVITALIZE THE KERAPAN SAPI CULTURE

Amanda Ekaratih Siswojo<sup>1</sup>, Aris Rahmansyah S.Sn., M.Ds<sup>2</sup>, Yayat Sudaryat S.Sn., M.Sn<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Prodi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom  
[amanda\\_eka93@yahoo.co.id](mailto:amanda_eka93@yahoo.co.id), [aris@tcis.telkomuniversity.ac.id](mailto:aris@tcis.telkomuniversity.ac.id), [umva2t@gmail.com](mailto:umva2t@gmail.com)

#### ABSTRAK

Kegemaran remaja terhadap perkembangan teknologi dapat menyebabkan budaya tradisional seperti *kerapan sapi* menjadi tergeser sehingga terjadi ketidakseimbangan antara budaya tradisional dan perkembangan teknologi. *Kerapan Sapi* mengandung nilai-nilai budaya yang bermanfaat untuk diketahui seperti kerja keras, kerjasama, persaingan, ketertiban, sportivitas, silaturahmi, dan sarana kebutuhan ekonomi. Maka dari itu, dengan memanfaatkan kemajuan teknologi, budaya *kerapan sapi* dapat dilestarikan dan dikembangkan melalui *game* simulasi pada *smartphone*. Tujuan dari perancangan *game* ini adalah untuk merevitalisasi budaya *Kerapan Sapi* dan mengenalkan nilai budaya *Kerapan Sapi* kepada remaja usia 13-22 tahun. Metode perancangan yang digunakan merupakan rangkaian sistematis *game* simulasi dan pendekatan etnografis terhadap budaya *kerapan sapi*. Dalam perancangan ini perancang berangkat dari pemahaman fenomena dan masalah yang terjadi dalam masyarakat yang berkaitan dengan topik perancangan. Jenis data yang akan digunakan dalam pembahasan adalah data primer dan sekunder. Dari perancangan ini dapat diambil kesimpulan bahwa media *game* simulasi dapat membantu merevitalisasi budaya *kerapan sapi* secara lebih efektif karena sifatnya yang interaktif.

Kata kunci: *Kerapan Sapi*, Nilai budaya, *Game* Simulasi

#### ABSTRACT

*The teen craze towards technology may cause traditional cultures such as kerapan sapi become displaced, causing an imbalance between traditional culture and the evolution of technology. Kerapan sapi contains useful cultural values to know such as hard work, cooperation, competition, discipline, sportsmanship, friendship and a means of economic necessity. Therefore, by utilizing advanced technology, kerapan sapi culture can be preserved and developed through simulation games on smartphones. The purpose of this game design is to revitalize the Kerapan Sapi culture and to introduce its cultural values to teenagers from ages 13-22 years. The design method used is a systematic series of simulation games and an ethnographic approach on kerapan sapi culture. In this scheme, the designer starts from the understanding of phenomena's and problems that occur in the community related to the topic of design. The type of data that will be used is primary and secondary data. From this design, it can be concluded that simulation game media can revitalize the kerapan sapi culture more effectively because of its interactive feature.*

Keywords: *Kerapan Sapi*, Cultural Value, Simulation Game

#### 1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi yang pesat memudahkan manusia untuk berkomunikasi, mencari informasi dan mendapatkan hiburan. Salah satu bentuk perkembangan teknologi saat ini adalah gadget. Gadget merupakan objek teknologi seperti perangkat yang memiliki fungsi tertentu yang dapat menimbulkan kesenangan baru kepada penggunanya. Selain untuk memudahkan kegiatan manusia, gadget sudah menjadi gaya hidup masyarakat modern. Salah satu gadget yang hampir dimiliki setiap orang adalah handphone/ smartphone. Smartphone dilengkapi berbagai fitur seperti message, mp3, radio, *game*, kamera, internet, dan lain-lain, sehingga banyak kaum remaja yang menghabiskan waktu dengan smartphone yang mereka miliki.

Dengan sifat remaja yang gemar teknologi, para remaja mulai mengesampingkan budaya tradisional dan lebih tertarik dengan perkembangan teknologi. Sehingga terjadi ketidakseimbangan antara budaya tradisional dan perkembangan teknologi. Maka dari itu, dengan memanfaatkan kemajuan teknologi, budaya tradisional dapat dilestarikan dan dikembangkan melalui smartphone. Hal ini agar memudahkan penyampaian budaya tradisional kepada remaja. Salah satu budaya yang patut untuk dilestarikan dan dikembangkan adalah budaya *Kerapan Sapi*.

Kerapan sapi merupakan lomba adu kecepatan sapi yang berasal dari Pulau Madura. Pada awal perkembangannya Kerapan sapi diselenggarakan untuk meningkatkan persahabatan dan kekeluargaan. Kerapan sapi merupakan icon bagi masyarakat Madura dan merupakan bentuk simbol prestise yang dapat mengangkat harkat dan martabat masyarakat Madura. Kerapan Sapi mengandung nilai-nilai yang bermanfaat untuk diketahui seperti kerja keras, kerjasama, persaingan, ketertiban, sportivitas, silaturahmi, dan sarana kebutuhan ekonomi.

Nilai-nilai dalam budaya Kerapan Sapi memiliki peran penting dalam kehidupan masyarakat. Menurut Koentjaraningrat (1993: 190), nilai budaya merupakan konsep-konsep mengenai apa yang hidup dalam pikiran sebagian besar warga suatu masyarakat mengenai apa yang mereka anggap bernilai, berharga, dan penting dalam hidup, sehingga dapat berfungsi sebagai suatu pedoman yang memberi arah dan orientasi kepada kehidupan para warga masyarakatnya. Kaum remaja masih berada dalam tahap “mencari jati diri” (Ali & Asrori 2012: 10), sehingga dalam perkembangannya remaja harus diperkenalkan dengan nilai-nilai budaya yang baik dan bermanfaat seperti yang terdapat dalam budaya Kerapan Sapi.

Populernya penggunaan *smartphone* di kalangan remaja dapat dimanfaatkan untuk memperkenalkan nilai-nilai budaya Kerapan sapi. Salah satu fasilitas yang terdapat pada gadget yang dapat dimanfaatkan adalah *mobile games*. *Mobile games* merupakan permainan digital yang dapat dinikmati pada *smartphones*, tablet, atau *portable media player* lainnya. *Mobile games* menggabungkan elemen-elemen dan nilai suatu budaya dengan teknologi canggih gaming. Pasar *mobile* telah mengalami perubahan yang pesat sejak tahun 2007, ketika *developers* dan *publishers* mulai menyadari bahwa sifat “always on/always connected” dari *mobile platform* dapat melebarkan pasar pemain/target dan menyediakan ruang baru untuk pengalaman bermain yang baru (Novak, 2012: 47).

Perkembangan *game* sangat pesat sehingga memunculkan berbagai macam genre *game* yang salah satunya adalah *game* simulasi. *Game* simulasi merupakan genre *game* yang mencoba untuk mereplikasi sistem, mesin dan pengalaman dengan menggunakan peraturan sebenarnya yang ada di dunia (Novak, 2012: 76). Sebuah *game* simulasi memiliki tujuan agar pemainnya mendapatkan ilmu yang berasal dari *game* tentang objek atau kegiatan asli dunia. Dalam hal ini budaya Kerapan Sapi dan nilai-nilai budaya yang terkandung di dalamnya diaplikasikan dalam konsep perancangan *game* simulasi “Sapi Kerap”.

Melalui sebuah *game* simulasi, nilai budaya dapat disampaikan dengan cara yang lebih interaktif. Secara sadar maupun tidak sadar, ketika seorang individu memainkan *game* bertema budaya maka individu tersebut akan memahami sedikit demi sedikit tentang budaya tersebut. Oleh karena itu, dengan memanfaatkan kegemaran remaja dalam bermain *game* maka nilai budaya Kerapan sapi pun akan lebih mudah diterima dan dipahami.

Dalam perancangan ini jenis data yang akan digunakan dalam pembahasan adalah data primer dan sekunder. Data primer didapatkan melalui wawancara langsung kepada pihak yang bersangkutan, beserta observasi dan data sekunder didapatkan dari tinjauan pustaka dan literature. Metode yang digunakan adalah pendekatan etnografi terhadap budaya kerapan sapi dan rangkaian perancangan sistematis *game* simulasi.

## 2. Dasar Teori

### 2.1 Game

*Game* atau permainan merupakan sebuah aktivitas interaktif yang melibatkan satu pemain atau lebih yang didalamnya terdapat peraturan, tujuan, dan tantangan. Menurut Joseph Saulter dalam buku *Introduction to Video Game Design and Development* (2007: 4), sebuah *game* memiliki beberapa karakteristik utama yaitu memiliki satu atau lebih dari satu pemain, terdapat peraturan dalam *game*, interaksi pemain dengan *game*, cara bermain yang terorganisir, dan memiliki tujuan serta akibat atau hasil.

### 2.2 Simulation Game

*Simulation game* adalah genre *game* yang mencoba untuk mereplikasi sistem, mesin, dan pengalaman dengan menggunakan peraturan sebenarnya yang ada di dunia (Novak, 2012: 76). Mayoritas *game* simulasi diciptakan untuk tujuan hiburan, namun ada juga institusi pemerintah dan militer yang mengembangkan *game* simulasi untuk keperluan training dan recruitment. Ada beberapa tipe *game* simulasi seperti kendaraan, *participatory*, dan *process sims*. Peraturan yang berlaku dalam *game* simulasi adalah berdasarkan objek dan situasi dunia sesungguhnya. Menurut Bob Bates dalam buku *Game Design* (2004: 58-60), terdapat beberapa elemen yang harus ada dalam sebuah *game* simulasi yaitu, *wish fulfillment*, *hard-core versus casual gamer*, *simple interface*, *keep it fun*.

Tujuan *game* simulasi adalah agar pemainnya mendapatkan ilmu yang berasal dari *game* tentang objek atau kegiatan asli dunia. *Game* simulasi memberikan kesempatan kepada pemain untuk mendapatkan exposure yang tidak dapat dijangkau dalam dunia nyata. Pemain dapat mengunjungi lingkungan yang unik untuk mendapatkan pengalaman yang tidak bisa didapatkan dalam dunia nyata.

### 2.3 Gameplay

*Gameplay* merupakan cara yang spesifik dimana pemain berinteraksi dengan sebuah *game*. Selain itu juga *gameplay* merupakan pola yang dapat didefinisikan melalui peraturan permainan, tantangan dan cara mengatasinya, serta plot dan konseksinya dengan pemain. Terdapat beberapa aspek penting dalam merancang sebuah *gameplay* sebagai berikut (Novak, 2012: 184):

#### a. Rules of play

Dapat didefinisikan sebagai pilihan, tantangan, atau konsekuensi yang dihadapi pemain saat bernavigasi dalam lingkungan virtual *game*. Tantangan dalam sebuah *game* biasanya saling berhubungan seperti merepresentasikan sebuah plot dalam cerita dan strategi yang digunakan oleh pemain menjadi pertimbangan dalam setiap tantangan yang dihadapi. Dalam rules of play terdapat kondisi dimana pemain mendapatkan kemenangan dan kondisi dimana pemain mendapatkan kekalahan.

#### b. Interactivity modes

Merupakan aktivitas interaksi antara pemain dengan *game* yang sedang dimainkan. Keputusan pemain dalam bertindak sangat penting dalam proses *gameplaying* dan terdapat beberapa tipe *interactivity* yang dapat memengaruhi *gameplay* seperti *player-to-game*, *player-to-player*, dan *player-to-platform*.

#### c. Challenges

*Challenges* merupakan tantangan yang akan dihadapi pemain dalam sebuah *game*. Tantangan dalam *game* ini biasanya saling berhubungan dan sesuai dengan *genre game*.

#### d. Balance

Sebuah *game* dapat dikatakan *balanced* atau seimbang apabila pemain menganggap bahwa *game* tetap konsisten, adil, dan menyenangkan. Untuk menyediakan sistem yang seimbang bagi pemain maka *gameplay* harus menyediakan tantangan yang konsisten, *fair playing experiences*, *lack of stagnation*, *lack of trivial decisions*, *feedback*, dan *difficulty levels*.

### 2.4 Game Design

Menurut Brenda Brathwaite dalam buku *Challenges for Game Designers* (2009: 26), *game design* merupakan proses menciptakan konten dan peraturan atau *rules* dalam sebuah *game*. *Game design* yang baik merupakan proses menciptakan tujuan atau obyektif dimana pemain bisa merasa termotivasi untuk mencapai obyektif tersebut dan menciptakan peraturan yang harus diikuti oleh pemain.

### 2.5 Pengaruh Game Terhadap Psikologi Remaja

Remaja dalam bahasa aslinya disebut *adolescence*, berasal dari bahasa latin *adolescere* yang artinya “tumbuh” atau “tumbuh untuk mencapai kematangan”. Menurut Mappiare dalam Ali dan Asrori (2012: 9), masa remaja berlangsung antara umur 12 tahun sampai dengan 21 tahun bagi wanita dan 13 tahun sampai dengan 22 tahun bagi pria.

*Games* tidak hanya digunakan sebagai sarana hiburan bagi remaja, tetapi juga memiliki berbagai manfaat positif bagi psikologi remaja. Menurut Isabela Granic dalam jurnal *The Benefits of Video Games*, berikut ini adalah beberapa manfaat bermain *game*:

#### 1. Perkembangan Kognitif

Banyak yang percaya bahwa bermain *game* dapat memicu kemalasan, namun ternyata dengan bermain *game* dapat mengembangkan kemampuan kognitif seseorang. Contohnya seperti saat seseorang bermain *shooter games* dapat meningkatkan kemampuan *attention allocation* yang berarti kemampuan untuk membagi-bagi perhatian. Dalam hal ini pemain dapat menandai dan membagi hal apa saja yang pemain anggap penting dan mengesampingkan informasi yang tidak relevan secara lebih efektif. Selain itu *games* juga dapat mengembangkan *problem solving skills* yang berarti dapat menyelesaikan masalah dengan tepat. Kreativitas pemain juga dapat meningkat apabila memasuki dunia *game* yang penuh dengan tantangan, fantasi, dan *storyline* yang menarik.

#### 2. Memotivasi

Di dalam *game* terdapat *challenge* yang harus diselesaikan oleh pemain. Dari setiap *challenge* yang dihadapi oleh pemain, tidak akan selalu berhasil dilaksanakan dengan baik, namun apabila pemain menyelesaikan sebuah *challenge* dengan baik maka ia akan mendapat *rewards*. *Feedback* yang diberikan dalam *game* (dalam bentuk *points*, *coins*, *puzzels*, kata-kata dan lain-lain) dapat memotivasi pemain untuk berusaha lebih baik lagi untuk mendapat *rewards* yang diinginkannya.

#### 3. Perkembangan Emosional

Sebuah *game* dapat meningkatkan *mood* pemain, memicu relaksasi, dan menghilangkan kegelisahan. *Gaming* merupakan salah satu media yang sangat efisien dan efektif dalam menimbulkan emosi positif terhadap anak dan remaja. Dalam psikologi, perasaan positif dapat menimbulkan hasil yang positif bagi remaja seperti komitmen dan pencapaian prestasi dalam edukasi.

#### 4. Perkembangan Sosial

Dalam komunitas virtual di dalam *game*, sebuah keputusan harus dibuat secara tepat tentang siapa yang dapat dipercaya, siapa yang harus dihindari, dan bagaimana caranya untuk memimpin sebuah grup secara efektif. Konteks sosial dalam *game*, dapat meningkatkan kemampuan sosial pemain seperti kerjasama, *support*, dan saling membantu.

### 3. Pembahasan

#### 3.1 Analisis Data

Dari pendekatan etnografis, dan setelah di analisis maka perancang menemukan pola budaya yang terjadi dalam *Kerapan Sapi*. Bagi masyarakat Madura, *Kerapan Sapi* merupakan ajang yang dapat memberikan arahan pada kelakuan dan perbuatan manusia dalam masyarakat karena mengandung nilai dan norma yang positif seperti sportivitas, kerjasama, kerja keras, persaingan, silaturahmi, ketertiban dan nilai ekonomi. Pola-pola ini dapat terlihat dari proses berlangsungnya ajang lomba *kerapan sapi* dari awal hingga akhir. Tema yang telah ditemukan adalah “Budaya *kerapan sapi* sebagai sarana mempererat tali persahabatan dan persaudaraan”, dalam tema tersebut pemain akan merasakan bagaimana jalannya pertandingan *kerapan sapi*, merasakan bagaimana harus merawat sapi tersebut, dan juga memahami nilai budayanya. Dari analisis telah ditemukan keyword “Persahabatan”, “Solidaritas”, “Silaturahmi” dan “Kejujuran”.

#### 3.2 Segmentasi

- a. Data Demografis
  - Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan
  - Usia : 13-22 tahun (Remaja umum)
  - Pendidikan : SMP, SMA, Universitas
- b. Data Psikografis
 

Secara psikografis, khalayak yang menjadi target utama perancangan game ini adalah remaja yang kompetitif, ingin tahu, dengan gaya hidup modern, dan kelas sosial menengah ke atas.
- c. Data Geografis
 

Secara geografis, khalayak yang menjadi target utama perancangan game ini adalah remaja secara umum yang berlokasi di kota-kota di Indonesia.
- d. Perilaku Konsumen
 

Perilaku konsumen dalam target sasaran perancangan ini adalah remaja yang senang bermain game, memiliki ketertarikan terhadap budaya Indonesia, dan aktif bersosialisasi.

#### 3.3 Konsep Pesan

*Game* “*Sapi Kerap*” adalah *game* yang diangkat dari budaya *Kerapan Sapi* dari Madura. Budaya *Kerapan Sapi* dijadikan sebagai ajang silaturahmi yang telah dijalankan secara turun temurun oleh masyarakat Madura. *Kerapan Sapi* sendiri memiliki berbagai nilai budaya yang dapat dijadikan sebagai panutan dan pedoman dalam kehidupan bermasyarakat. Dalam setiap tahap lombanya terdapat nilai budaya yang baik seperti sportivitas, kerja keras, kerjasama, ketertiban, dan lain-lain. Oleh karena itu konsep pesan *game* simulasi “*Sapi Kerap*” yang diperoleh dari hasil analisis etnografi data budaya *Kerapan Sapi* akan mengacu kepada bagaimana nilai-nilai budaya yang terkandung dalam *Kerapan Sapi* dapat dijadikan pedoman dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Konsep pesan tersebut adalah sebagai berikut:

“Jadikanlah budaya *Kerapan Sapi* sebagai sarana untuk mempererat tali persahabatan dan persaudaraan.”

Konsep pesan disampaikan melalui *gameplay* “*Sapi Kerap*” yang disesuaikan berdasarkan bagaimana budaya *Kerapan sapi* dilaksanakan di Madura agar pemain mendapatkan esensi dari budaya tersebut.

#### 3.4 Konsep Kreatif

*Game* “*Sapi Kerap*” merupakan *game* simulasi kebudayaan dengan tipe *game* casual. Pemilihan *genre game* simulasi dengan tipe *game* casual dikarenakan agar pemain mendapatkan ilmu yang berasal dari *game* tentang objek atau kegiatan asli dunia secara lebih tepat dan mudah. Selain itu *game* ini cocok dimainkan untuk mengisi waktu luang sehari-hari, dapat digunakan sebagai media pembelajaran budaya *Kerapan Sapi*, atau sekedar dimainkan untuk hiburan. Namun tujuan utama dari *game* simulasi adalah agar pemain dapat mengunjungi lingkungan yang unik untuk mendapatkan pengalaman yang tidak bisa didapatkan dalam dunia nyata.

*Game* “*Sapi Kerap*” memiliki desain visual dan *gameplay* yang disesuaikan dengan ciri khas keadaan lingkungan di Madura dan bagaimana terlaksananya budaya *Kerapan sapi*. Selain itu *game* ini memiliki *trophy library* yang merupakan koleksi piala yang telah dimenangkan oleh pemain melalui *task* di dalam *game*.

Dalam *game* ini terdapat satu karakter utama yang dikendalikan oleh pemain yang berperan sebagai anak dari seorang petani. Pada awal *game*, pemain dapat memilih jenis kelamin dan penampilan karakter anak petani yang akan dimainkannya. Hal ini disediakan agar pemain dapat lebih menikmati *game* dengan karakter kreasinya

sendiri. Selain itu karakter tersebut juga dapat di modifikasi lagi dengan cara membeli aksesoris pada pasar di dalam *game*. Karakter ibu dan bapak dalam *game* ini dihadirkan dengan maksud sebagai penyampai tugas dari karakter utama, sehingga di dalam *game* ini karakter utama akan memiliki *task* yang harus diselesaikannya. Karakter tambahan NPC merupakan penjaga toko atau *shop* dan pengawas perlombaan *Kerapan* sapi yang memberikan arahan kepada pemain saat mengunjungi toko dan saat akan mengikuti lomba.

### 3.5 Konsep Visual

#### a. Gaya Gambar

Visualisasi gaya gambar *game* “Sapi Kerap” ini menggunakan desain dengan gaya kartun 2D atau dua dimensi. Pemilihan gaya desain disesuaikan dengan karakteristik *casual simulation game* sejenisnya dan juga *target audience* yang merupakan remaja usia 13-22 tahun. Tipe penggambaran karakter yang digunakan adalah *super deformed*. Dalam buku *How to Draw Child Body & Super Deformed Manga Style* (Abe, 2007: 10) dijelaskan bahwa tubuh karakter super deform hanyalah sebesar ukuran kepalanya dengan perbandingan 1:1. Berikut ini hasil sketsa karakter *game* “Sapi Kerap”:

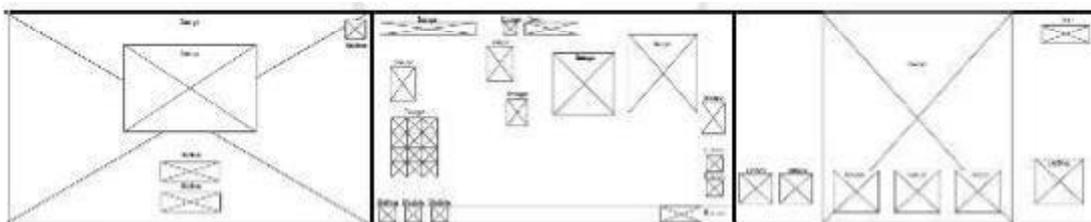


Gambar 1 Sketsa Karakter *Game* “Sapi Kerap”

Sumber: Dokumen Perancang

#### b. User Interface

*User interface* merupakan sarana yang memungkinkan pemain untuk dapat mengendalikan karakter dalam *game*, menavigasi *game environment*, dan membuat keputusan selama bermain *game* (Novak 2012: 236). Menurut Bob Bates dalam buku *Game Design* (2004: 60), *user interface* dari sebuah *game* simulasi harus dirancang sesederhana mungkin agar layar utama *game* tidak dipenuhi dengan *game controls* dan menyulitkan pemain. Berikut ini *wireframe game* “Sapi Kerap”:



Gambar 2 *Wireframe Interface Game* “Sapi Kerap”

Sumber: Dokumen Perancang

### 3.6 Konsep Perancangan (*Gameplay*)

Tabel 1 *Gameplay* “Sapi Kerap”

Sumber: Dokumen Perancang

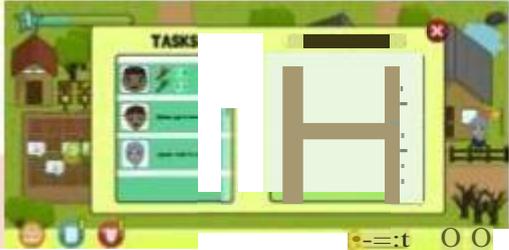
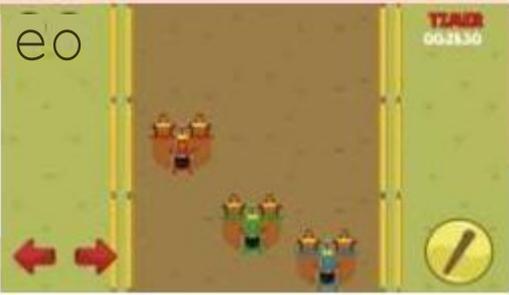
<i>Game Mechanics</i>	Deskripsi
<p><i>Physics</i></p>	<p><b>Pergerakan karakter dalam <i>map</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Terdapat jalanan yang dapat dilalui karakter untuk menuju ke lokasi dalam <i>map</i>.</li> <li>• Tekan bangunan atau lahan tani untuk membuat karakter otomatis berjalan ke lokasi.</li> </ul> <p>Karakter tidak dapat berjalan keluar dari jalanan yang tersedia, dan tidak dapat berhenti di tengah-tengah jalan.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Karakter akan berhenti apabila sudah mencapai lokasi di <i>map</i>.</li> </ul> <p><b>Pergerakan saat latihan/lomba <i>Kerapan sapi</i></b></p> <p>Untuk membuat sapi berlari lebih kencang tekan tombol action secara berulang-ulang. Semakin cepat menekan maka semakin cepat laju sapi.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Untuk belok ke kanan atau kiri, tekan tombol panah ke kanan dan kiri.</li> <li>• Apabila menabrak batu maka sapi akan berhenti, dan harus belok ke kanan atau kiri dengan cara <i>tapping</i> berulang kali sampai tidak terhalangi batu lagi.</li> </ul> <p>Apabila menabrak lubang, laju sapi akan berkurang selama 1 detik.</p> <p>Power ups yang berupa air cabai dapat mengakselerasi laju sapi sebanyak 30% selama 5 detik.</p>
<p><i>Internal Economy</i></p>	<p><b>Uang</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Didapatkan dari rewards ketika menyelesaikan sebuah <i>task</i> dan dari lomba <i>Kerapan sapi</i>.</li> <li>• Jumlah uang yang didapatkan berbeda-beda tergantung dari kesulitan <i>task</i>, dan posisi kemenangan dalam lomba <i>Kerapan sapi</i>.</li> <li>• Uang dapat digunakan untuk membeli barang-barang dari pasar dan untuk <i>Upgrade</i> bangunan.</li> </ul> <p><b>Rumput</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Didapatkan dengan cara menanam bibit rumput di lahan tani atau membeli dari <i>NPC</i> yang menawarkan.</li> <li>• Bibit rumput dapat di beli di pasar.</li> <li>• Membutuhkan waktu 45 detik untuk dapat dipanen.</li> <li>• Rumput digunakan untuk memberi makan sapi.</li> <li>• Dapat dijual kepada <i>NPC</i> yang ingin membeli.</li> </ul> <p><b>Padi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Didapatkan dengan cara menanam bibit padi di lahan tani atau membeli dari <i>NPC</i> yang menawarkan.</li> <li>• Bibit padi dapat di beli di pasar.</li> <li>• Membutuhkan waktu 1 menit 30 detik untuk dapat dipanen.</li> <li>• Padi dapat diperjualbelikan kepada <i>NPC</i> yang menawarkan.</li> </ul> <p><b>Cabai</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Didapatkan dengan cara menanam bibit cabai di lahan tani atau membeli dari <i>NPC</i> yang menawarkan.</li> <li>• Bibit cabai dapat di beli di pasar.</li> <li>• Membutuhkan waktu 2 menit untuk dapat di panen.</li> <li>• Digunakan untuk meracik <i>power up</i> air cabai.</li> <li>• Cabai dapat diperjualbelikan kepada <i>NPC</i> yang menawarkan.</li> </ul> <p><b>Air</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Didapatkan dengan cara menimba air di sumur.</li> <li>• Digunakan untuk memberi minum sapi, menyiram lahan tani, dan meracik <i>power up</i> air cabai.</li> </ul> <p><b>Aksesori</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aksesori berupa baju untuk karakter, dan perlengkapan <i>Kerapan sapi</i>.</li> <li>• Dapat di beli di pasar.</li> </ul>

	<p><b>Air Cabai (Power Up)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membutuhkan 2 liter air dan 5 buah cabai untuk dapat diracik.</li> <li>• Dapat di racik di pasar.</li> <li>• Berguna untuk menambah kecepatan laju sapi pada saat lomba sebanyak 30% selama 5 detik.</li> </ul> <p><b>Health &amp; Stamina Sapi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Setelah lomba, stamina dan kesehatan sapi akan berkurang.</li> <li>• Untuk memulihkannya maka sapi harus diberi makan rumput dan dibiarkan beristirahat selama 5 menit.</li> </ul> <p><b>Experience Points</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Exp</i> diperoleh dengan cara menyelesaikan <i>task</i>, melakukan aktivitas di <i>map</i> dan mengikuti lomba <i>Kerapan</i> sapi.</li> <li>• Pemain harus mengumpulkan sejumlah <i>exp</i> untuk dapat <i>level up</i>.</li> </ul>
<b>Progression Mechanisms</b>	<p><b>Objektif Utama</b> Membangun kehidupan yang lebih layak dan memenangkan piala kerpan sapi.</p> <p><b>Objektif Jangka Pendek</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyelesaikan <i>task</i> yang diberikan oleh <i>NPC</i>.</li> </ul> <p><b>Objektif Jangka Panjang</b> Menyelesaikan semua <i>achievements</i>.</p> <p><b>Objektif dalam map secara umum</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Merawat peternakan.</li> <li>• Merawat dan melatih sapi.</li> <li>• Membantu masyarakat yang membutuhkan bantuan (<i>NPC</i>).</li> <li>• <i>Level up</i> agar dapat mengikuti lomba <i>Kerapan</i> sapi.</li> </ul> <p><b>Lomba Kerapan Sapi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Terdapat 3 tingkatan <i>Kerapan</i> sapi (<i>Kerrap Kei</i>, <i>Kerrap Raja</i>, <i>Kerrap Presiden</i>). Untuk dapat berpartisipasi dalam <i>Kerapan</i> sapi, pemain harus berada pada <i>level</i> 5. Ketika berlomba, pemain harus memenangkan juara 1 sebanyak 3 kali agar dapat melanjutkan ke tingkat berikutnya.</li> </ul> <p><b>Tasks</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyelesaikan satu per satu <i>task</i> yang diberikan <i>NPC</i> untuk mendapatkan rewards.</li> </ul>
<b>Tactical Maneuvering</b>	<p><b>Lomba Kerapan Sapi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dalam lomba, pemain harus dapat menghindari rintangan berupa batu dan lubang dengan cepat agar tidak memperlambat laju sapi.</li> <li>• Memperkirakan kapan untuk menggunakan <i>power up</i> agar menang lomba.</li> </ul>
<b>Social Interaction</b>	Pemain berlomba <i>Kerapan</i> sapi dengan pemain lainnya.

### 3.7 Hasil Perancangan

Tabel 2 Interface Screenshot & Deskripsi  
Sumber: Dokumen Perancang

No	Interface Screenshot & Deskripsi	
1.	 <p>Gambar 3 – Task 1 (Sumber: Dokumen Perancang)</p>	<p><b>Penerapan Nilai Kerjasama</b></p> <p>Kerjasama berarti saling menolong sesama dan saling mengandalkan. Diterapkan pada <i>tasks</i> yang diberikan oleh <i>NPC</i>. <i>NPC</i> akan menawarkan suatu barang kepada pemain untuk dibeli atau meminta bantuan kepada pemain untuk melakukan aktivitas tertentu yang membutuhkan waktu untuk menyelesaikannya. Nilai kerjasama ini dilihat pada saat pemain mau membantu <i>NPC</i> atau tidak. Apabila pemain menolongnya maka ia akan mendapat imbalan dari <i>NPC</i> tersebut.</p>

<p>2.</p>	 <p>Gambar 4 – Task &amp; Achievements (Sumber: Dokumen Perancang)</p>	<p><b>Penerapan Nilai Kerja Keras</b> Kerja keras berarti kegiatan yang dilakukan secara sungguh-sungguh tanpa menyerah. Bentuk kerja keras dilihat dari usaha pemain untuk merawat, dan melatih sapi setiap hari agar sehat dan bugar. Hasil dari kerja keras pemain dapat dilihat pada saat memenangkan lomba <i>Kerapan sapi</i>. Kerja keras juga dapat dilihat dari progres pemain untuk menyelesaikan sebuah <i>achievement</i>.</p>
<p>3.</p>	 <p>Gambar 5 – Lomba (Sumber: Dokumen Perancang)</p>	<p><b>Penerapan Nilai Sportivitas</b> Sportivitas berarti bersikap jujur atau adil terhadap lawan dan mengakui kekalahan. Diterapkan pada saat pemain partisipasi dalam lomba <i>Kerapan sapi</i> dan tidak melakukan kecurangan menggunakan <i>power up</i> atau saling mendorong pemain lain dalam arena. <i>Power up</i> digunakan untuk mempercepat laju sapi, namun dengan bersamaan juga mengurangi <i>exp</i> yang didapat pemain saat lomba.</p>
<p>4.</p>		<p>Diterapkan pada pendapatan uang pemain setiap <b>Penerapan Nilai Ekonomi</b></p> <p>Selain itu juga dapat dilihat pada saat pemain</p>
	 <p>Gambar 6 – Pasar</p>	<p>kali melakukan <i>task</i>, menyelesaikan lomba <i>Kerapan sapi</i> atau melakukan jual beli sapi.</p> <p>melakukan transaksi di pasar. Pendapatan pemain dapat dilihat pada <i>menu bar</i> sebelah kanan bawah.</p>

(Sumber: Dokumen Perancang)

5. eo

Gambar 7 – Menang Lomba  
(Sumber: Dokumen Perancang)

**Penerapan Nilai Silaturahmi dan Semangat**  
Pada saat lomba, pemain dapat bertemu dengan pemain lainnya dan bersaing untuk mendapatkan piala. Berlomba dapat memacu semangat pemain karena adanya *rewards* yang didapatkan dari hasil kerja keras lomba.

#### 4. Kesimpulan

*Game* simulasi “Sapi *Kerap*” dapat menjadi media baru dalam memperkenalkan budaya *Kerapan Sapi* dan nilai-nilainya kepada remaja. Hal ini karena konten dalam *game*, khususnya *gameplay* yang didasarkan pada nilai budaya *Kerapan Sapi*. Penyampaian nilai budaya *Kerapan sapi* diterapkan pada perancangan *gameplay game* “Sapi *Kerap*” melalui *task* yang muncul sehari-hari dan melalui percakapan dengan *NPC*. Sehingga seiring berjalannya *game* dimainkan, pemain secara sadar maupun tidak akan memahami sedikit demi sedikit nilai budaya yang terkandung dalam *Kerapan Sapi*. Dari *gameplay* “Sapi *Kerap*” pemain dapat mengetahui bagaimana *Kerapan Sapi* berlangsung, selain itu juga mengetahui perlengkapan apa saja yang dibutuhkan dalam lomba. Tingkatan lomba *Kerapan sapi* dalam *game* adalah berdasarkan tingkat perlombaan *Kerapan sapi* sebenarnya. Setiap

tingkatan memiliki kesulitan yang berbeda-beda, dimulai dari tingkat awal yaitu *Kerrap Keni*, kemudian *Kerrap Raja*, dan yang terakhir *Kerrap Presiden*.

Desain *game* “Sapi *Kerap*” dirancang sesuai dengan ciri khas Madura. Tampilan visual karakter disesuaikan dengan ciri khas orang Madura pada umumnya seperti warna kulit yang gelap, memiliki kumis tebal, dan lain-lain. Desain *game* juga disesuaikan dengan *game* sejenis lainnya dan khalayak sasaran remaja usia 13-22 tahun berdasarkan hasil survey yang telah dilakukan. Selain itu *audio* yang digunakan pada sebagian besar *game* ini adalah musik *Saronen*. Musik *Saronen* adalah musik *gamelan* khas Madura yang biasanya dimainkan sebagai pengiring berlangsungnya lomba *Kerapan Sapi*.

## Daftar Pustaka

- [1] Abe, Shin. (2007). *How To Draw Chibi & Super Deformed Manga Style*. Bandung: TriExs Media.
  - [2] Adams, Ernest, dan Joris Dormans. (2012). *Game Mechanics: Advanced Game Design*. California: New Riders.
  - [3] Bates, Bob. (2004). *Game Design: Second Edition*. Boston: Thomson Course Technology PTR.
  - [4] Brenda Brathwaite dan Ian Shereiber. (2009). *Challenges for Game Designers*. Boston: Course Technology.
  - [5] Darmaprawira W.A., Sulasmi. (2002). *Warna: Teori dan Kreativitas Penggunaannya*. Bandung: ITB.
  - [6] Dloyana, Siti. (2010). *Taretan: Dalam Relasi Sosial Budaya Orang Madura*. Jakarta: Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata.
  - [7] Koentjaraningrat. (1990). *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
  - [8] Lina Anggraini dan Kirana Nathalia. (2014). *Desain Komunikasi Visual: Dasar-dasar Panduan Untuk Pemula*. Bandung: Nuansa Cendekia.
  - [9] Lisbijanto, Herry. (2013). *Kerapan Sapi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
  - [10] Ma'arif, Samsul. (2015). *The History of Madura: Sejarah Panjang Madura dari Kerajaan, Kolonialisme sampai Kemerdekaan*. Yogyakarta: Araska.
  - [11] Mohammad Ali dan Mohammad Asrori. (2012). *Psikologi Remaja: Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
  - [12] Novak, Jeannie. (2012). *Game Development Essentials: An Introduction*. New York: Delinar Cengage Learning.
  - [13] Saulter, Joseph. (2007). *Introduction to Video Game Design and Development*. New York: The McGraw Hill-Companies. Inc.
  - [14] Spradley, James P. (2006). *Metode Etnografi*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
  - [15] Sugiyono. (2014). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: CV Alfabeta.
  - [16] Wiyata, A. Latief. (2013). *Mencari Madura*. Jakarta: Bidik-Phronesis Publishing
- Sumber lain:
- [1] Garnic, I., Adam Lobel, & Rutger C. M. E. Engels. (2014). *The Benefits of Playing Video Games*. *Jurnal American Psychologist*: Vol. 69, No 1, 66-78, <https://www.apa.org/pubs/journals/releases/amp-a0034857.pdf>, 28 Maret 2015.
  - [1] <http://wartawarga.gunadarma.ac.id/2011/03/dampak-teknologi-informasi-terhadap-perkembangan-perilaku-manusia/>, diakses 14 September 2014, pukul 21.27 WIB.
  - [2] <http://www.newzoo.com/insights/infographic-mobile-games-market-to-double-in-size-until-2016-and-reach-23-9bn/>, diakses 26 September 2014, pukul 09.30 WIB.
  - [3] <http://digilib.unimed.ac.id/public/UNIMED-Undergraduate-25893-4.%20BAB%20I.pdf>, diakses 26 September 2014, pukul 13.52 WIB.
  - [4] <http://digilib.esaunggul.ac.id/public/UEU-Undergraduate-1077-BABI.pdf>, diakses 26 September 2014, pukul 14.04 WIB.
  - [5] <http://www.jtvmaduranews.com/pertahankan-budaya-kerapan-sapi-madura-melalui-piala-presiden/>, diakses 27 September 2014, pukul 22.01 WIB.
  - [6] <http://alkitab.sabda.org/resource.php?topic.=393&res=jpz>, diakses 28 September 2014, pukul 15.04 WIB.
  - [7] <http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Karapan-sapi.jpg>, diakses 21 Januari 2015, pukul 18.23 WIB.
  - [8] <https://play.google.com>, diakses 10 Maret 2015, pukul 19.21 WIB.
  - [9] <http://www.miqbal20.net/2013/07/Harvestmoon-btn.html>, diakses 16 Maret 2015, pukul 10.39 WIB.
  - [10] <http://www.gamefaqs.com/ps/446412-harvest-moon-back-to-nature/images/screen-3>, diakses 16 Maret 2015, pukul 10.53 WIB.