

**JURNAL TUGAS AKHIR PERANCANGAN MEDIA APLIKASI
SMARTPHONE ENSIKLOPEDIA PERMAINAN TRADISIONAL
JAWA BARAT**

**FINAL PROJECT JOURNAL MEDIA MOBILE APPLICATION DESIGN
WEST JAVA TRADITIONAL GAME ENCYCLOPEDIA**

Dimas Bhaskara Putra

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom
mas.dim.putra@gmail.com

Abstrak

Kemajuan teknologi yang tidak terbendung sekarang ini sudah hampir terserap merata ke dalam berbagai aspek kehidupan kita sehari-hari. Hal ini juga memicu adanya pergeseran budaya, kebiasaan, dan perilaku. Namun tidak semua budaya yang tergeser adalah budaya yang lebih buruk dari kebudayaan modern yang menggantikannya. Ada saatnya dimana kita memikirkan kembali, hal sederhana yang ditinggalkan oleh leluhur kita. Hal-hal yang menyenangkan, tanpa mengesampingkan nilai-nilai kemanusiaan. Permainan tradisional yang sudah diwariskan turun temurun memiliki berbagai peran pendidikan yang saat ini jarang kita lihat pada generasi muda yang tumbuh dengan permainan modern. Nilai-nilai penyokong kehidupan mulai dari aktifitas fisik, hingga nilai sosial sudah mulai dikesampingkan oleh permainan modern yang memiliki pendekatan lebih personal kepada setiap individu. Berawal dari gagasan inilah teretus ide perancangan yang mampu menghubungkan permainan tradisional dan permainan modern. Penggabungan tradisi beda generasi ini bukanlah tidak mungkin terjadi. Dengan memanfaatkan media modern yang lebih personal dan interaktif, mengajak, menginformasikan, dan mendidik bisa jadi jauh lebih menarik. Dalam aplikasi *smartphone* ensiklopedia permainan tradisional jawa barat ini terdapat berbagai ajakan, informasi, serta berbagai fasilitas lain yang mampu memfasilitasi generasi modern untuk melihat kembali, betapa menyenangkannya permainan yang mereka belum banyak tahu hingga kini.

Kata kunci: permainan, tradisional, jawa barat, budaya, anak, sunda, aplikasi, UI

Abstract

Unstoppable technological advances are now almost evenly absorbed into the various aspects of our daily lives. It also triggered a shift in culture, habits, and behaviors. But not all replaced cultures are worse than the replacing cultures. There are times when we rethink, simple things left by our ancestors. Fun things, without prejudice the value of humanity. Traditional games that have been handed down for generations have various educational role today we rarely see the younger generation who grew up with the modern game. Values that support life such as physical activity, social value has begun to be ruled by the modern game that has a more personal approach to each individual. Starting from this idea sparked the idea of the design is capable of connecting traditional games and modern games. Merging different traditions of this generation is not impossible. By utilizing modern media are more personal and interactive, invite, inform, and educate can be so much more interesting. In the traditional game of *smartphone* apps encyclopedia West Java, there are a variety of solicitation, information, and various other facilities capable of facilitating the modern generation to look back, how fun games that they do not know much until now.

Keyword: games, traditional, west java, culture, kids, sunda, mobile apps, UI

1 Pendahuluan

Modernisasi merupakan fenomena budaya yang tidak dapat dihindarkan lagi, dimana arus modernisasi tidak mengenal batasan antar kebudayaan baik regional, nasional maupun internasional. Perubahan pandangan baru dari anggota masyarakat sebagai dampak modernisasi akan menyebabkan perubahan pada masyarakat yang didatangi. Perubahan yang terjadi pada masyarakat yang terkena dampak modernisasi dapat bersifat negatif maupun positif. (Endang Caturwati, 2004: 5) mengemukakan bahwa “Perubahan yang dialami manusia dapat dipergunakan manusia untuk meningkatkan martabat manusia, sehingga perubahan tersebut menjadikan adanya kemajuan bagi kepentingan masyarakat.”

Pada dasarnya permainan tradisional merupakan unsur-unsur kebudayaan yang tidak dapat dianggap remeh, karena permainan tradisional memberikan pengaruh yang besar terhadap kejiwaan, reflek, kesabaran, keseimbangan, keakraban dengan alam kemampuan motorik, dan memahami nilai-nilai kehidupan sosial anak dikemudian hari (Sukirman, 2005: 29). Dari manfaat yang dihasilkan dalam permainan tradisional memungkinkan timbulnya inisiatif, kreativitas anak untuk menciptakan dan inovasi untuk memproduksi sendiri. Tidak seperti permainan modern yang lebih banyak dirancang untuk dimainkan sendiri, permainan tradisional melibatkan interaksi banyak anak. Itu sebabnya permainan anak-anak sekarang lebih individual dan sulit untuk bersosialisasi.

Permainan tradisional adalah identitas dan kebudayaan bangsa yang harus senantiasa terjaga keutuhan dan kelestariannya. Mengingat zaman yang semakin maju, sekarang ini banyak sekali bermunculan permainan anak yang semakin beraneka ragam. Seiring dengan kemajuan tersebut membawa dampak terkikisnya aneka permainan tradisional seperti egrang, ucing sumput, congklak, galasing. Walaupun ada hanya sedikit sekali yang masih memainkan permainan tradisional. Saat ini permainan tradisional seakan tergantikan oleh permainan modern seperti video games, play station dan game online.

2 Dasar Teori dan Perancangan

2.1 Permainan

Permainan merupakan alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak dikenali sampai pada yang diketahui, dan dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai mampu melakukannya. Bermain bagi anak memiliki nilai dan ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari. Pada permulaan setiap pengalaman bermain memiliki resiko. Ada resiko bagi anak untuk belajar misalnya naik sepeda sendiri, belajar meloncat. Unsur lain adalah pengulangan. Anak mengkonsolidasikan keterampilannya yang harus diwujudkan dalam berbagai permainan dengan nuansa yang berbeda. Dengan cara ini anak memperoleh pengalaman tambahan untuk melakukan aktivitas lain. Melalui permainan anak dapat menyatakan kebutuhannya tanpa dihukum atau terkena teguran misalnya bermain boneka diumpamakan sebagai adik yang sesungguhnya, (Conny Semiawan, 2002: 97).

2.2 Media Informasi

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian yang sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi, (Arief S. Sadiman, 2002: 16).

Informasi adalah data yang diproses kedalam bentuk yang lebih berarti bagi penerima dan berguna serta berupa fakta sesuai nilai yang bermfaat, sekarang atau untuk masa yang akan datang.

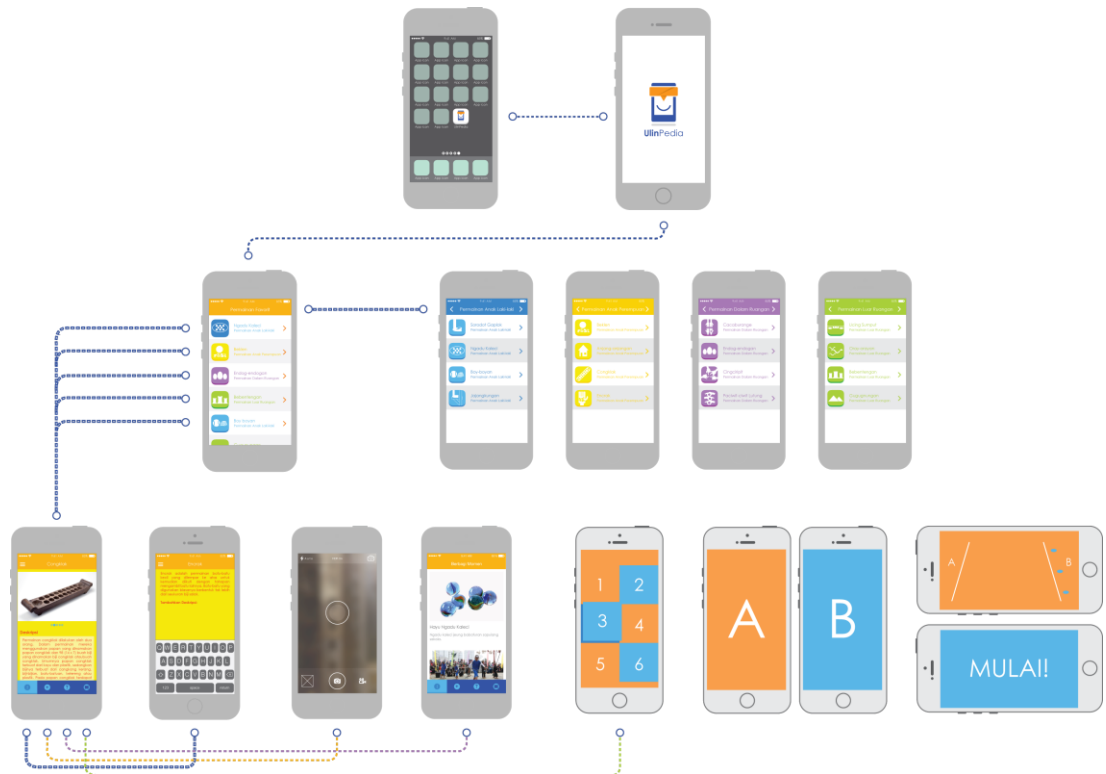
Sehingga media informasi dapat diartikan sebagai sesuatu yang dapat menyampaikan data atau informasi yang berguna dan bermanfaat, dari pembuat informasi kepada penerimanya.

2.3 Mobile App

Aplikasi Mobile adalah sebuah aplikasi yang memungkinkan Anda melakukan mobilitas dengan menggunakan perlengkapan seperti PDA, telepon seluler atau Handphone. Dengan

menggunakan aplikasi mobile, Anda dapat dengan mudah melakukan berbagai macam aktifitas mulai dari hiburan, berjualan, belajar, mengerjakan pekerjaan kantor, browsing dan lain sebagainya. Pemanfaatan aplikasi mobile untuk hiburan paling banyak digemari oleh hampir 70% pengguna telepon seluler, karena dengan memanfaatkan adanya fitur game, music player, sampai video player membuat kita menjadi semakin mudah menikmati hiburan kapan saja dan dimanapun.

2.4 Perancangan Visual



Gambar 2.1 Wireframe *Mobile App*

Media yang digunakan untuk aplikasi *mobile* ensiklopedia permainan tradisional Jawa Barat ini adalah *smartphone* berbasis Android dan iOS dengan Google Playstore dan Apple Appstore sebagai media pemasarannya. Aplikasi ini dapat digunakan pada *smartphone* dengan sistem operasi Android dan iOS yang memiliki resolusi layar maksimal 1080 x 1920 *pixels* dengan ketajaman 441 ppi.

Playstore dan Appstore sendiri merupakan media resmi dari Google dan Apple dalam memasarkan aplikasi-aplikasi yang siap digunakan oleh penggunanya. Sehingga pengguna dapat mengunduh aplikasi ensiklopedia permainan tradisional Jawa Barat ini.

Aplikasi ensiklopedia permainan tradisional Jawa Barat ini menggunakan konsep 'gratis' sebagai konsep bisnis. Iklan dijadikan konsep bisnis di dalam aplikasi dimana pengguna akan mendapatkan penawaran-penawaran gratis. Periklanan merupakan sumber pendapatan yang sudah mapan yang mampu menyokong adanya layanan aplikasi 'gratis'. Aplikasi ini dapat digunakan baik ketika *online* maupun *offline*. Fitur lain yang akan menjadi bagian perancangan aplikasi ini antara lain pembagian permainan berdasarkan kategori, deskripsi permainan, cara-cara memainkan permainan, video animasi simulasi permainan, fitur 'bagikan' yang terkoneksi dengan media sosial, serta fitur galeri foto yang diambil saat bermain permainan tradisional tersebut. Berikut adalah *wireframe* dari aplikasi tersebut.

3 Pembahasan

3.1 Warna



Gambar 3.1 Palet Warna yang Digunakan pada Aplikasi

Warna yang digunakan pada desain *user interface* aplikasi ulin pedia ini adalah warna-warna pop yang cenderung terang, guna menarik perhatian target *audience* yaitu anak-anak. Palet warna yang digunakan bertujuan memberi kesan menarik dan *playful* bagi anak-anak. Warna-warna ceria ini banyak digunakan pada fasilitas-fasilitas yang memberikan efek psikologis menyenangkan seperti di taman kanak-kanak, rumah sakit anak, dan taman bermain.

Setiap warna yang digunakan dalam berbagai ilustrasi memiliki pemaknaan tersendiri yang berbeda. Berikut pemaknaan warna pada ilustrasi-ilustrasi tersebut.

3.2 Tipografi

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

Gambar 3.2 Jenis Huruf Century Gothic

Jenis tipografi yang digunakan adalah jenis *font* Sans Serif dengan nama Century Gothic. *Font* ini dipilih dikarenakan memiliki bentuk yang tegas namun dinamis. *Font* ini diharapkan mampu memperjelas deskripsi-deskripsi dari tiap tulisan yang ada.

Pada pengaplikasiannya, jenis huruf Century Gothic ini akan digunakan pada semua teks di dalam aplikasi. Penggunaan tebal tipisnya huruf akan digunakan pada teks yang bersifat dominan dan teks yang bersifat pendukung

3.3 Layout



Gambar 3.3 Implementasi *Linear Layout* Pada Menu Permainan Favorit

Layout yang digunakan didominasi oleh jenis layout *linear layout*. Dengan *linear layout*, konten di dalam aplikasi disusun secara sejajar vertikal. Hal ini dilakukan untuk mempermudah navigasi pengoprasian aplikasi yang hanya perlu menggeser ke atas atau kebawah, pada setiap menu.



Gambar 3.4 Implementasi *Linear Layout* Pada Kategori Permainan

3.4 Logo



Gambar 3.5 Proses Perancangan Logo Aplikasi

Perancangan logo aplikasi ini terdiri dari dua elemen logo. Yaitu Logo Type dan Logo Gram. Nama aplikasi ensiklopedia permainan tradisional jawabarat ini adalah UlinPedia. Dimana nama tersebut berasal dari dua kata. Yaitu kata *Ulin* yang dalam bahasa sunda berarti 'bermain'. Dan kata *Pedia* yang merupakan kependekan dari kata Ensiklopedia. Sebagai aplikasi yang berbasis *database* dari permainan-permainan tradisional Jawa Barat, penggunaan kata *Ulin* dianggap cocok untuk menerangkan perpaduan kata 'permainan' dengan unsur Jawa Barat.

3.5 Ilustrasi



Gambar 3.6 Ilustrasi Pendukung Deskripsi Permainan Tradisional

Ilustrasi ini digunakan sebagai penjelas bentuk alat permainan, posisi bermain, serta cara memainkan dari deskripsi permainan tradisional.

3.6 Animasi Guide Interaktif

Pada fitur ini, pengguna akan diperlihatkan animasi pendukung interaktif dalam menjelaskan tata cara bermain setiap permainan. Fitur ini akan menuntun pengguna secara langsung ketika pengguna memainkan permainan tersebut. Fitur ini juga menjadi alat bantu yang dapat digunakan pengguna untuk menentukan pilihan yang bersifat acak (*random*).



Gambar garis dan berdiri di posisi kalian!

Gambar 3.7 Visualisasi Hasil Perancangan Fitur *Guide* Interaktif

4 Kesimpulan

Dengan lengkapnya semua rancangan Aplikasi *Mobile UlinPedia* ini diharapkan mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan yang menjadi masalah seperti yang sudah diungkapkan pada bab-bab sebelumnya. Beberapa hal yang bisa disimpulkan dari hasil rancangan aplikasi *UlinPedia* ini antara lain.

- Aplikasi ini bersifat multiguna yang dapat digunakan oleh semua kalangan. Termasuk kalangan berusia remaja hingga dewasa.
- Aplikasi selain mengedukasi generasi muda tentang permainan tradisional, juga bermanfaat untuk memperkenalkan permainan tradisional Jawa Barat kepada pengguna *smartphone* di luar daerah Jawa Barat
- Aplikasi ini juga menjadi ajakan bagi semua kalangan usia untuk sama-sama melestarikan salah satu nilai budaya yang telah diwariskan dari generasi-generasi sebelumnya. Yaitu permainan tradisional yang memiliki nilai-nilai kemanusiaan.
- Aplikasi ini juga menjadi sarana nostalgia untuk pengguna dari kalangan generasi sebelumnya untuk mengenang, permainan-permainan yang terkenal ketika mereka anak-anak