

PERANCANGAN GAME DESIGN DOCUMENT UNTUK MENYAMPAIKAN NILAI SOSIAL DARI TRADISI NGARUMAT PUSAKA

Game Design Document To Convey The Social Value Of Ngarumat Pusaka Tradition

Kesya Angeline Ramelan¹, Irfan Dwi Rahadianto², Muhammad Adharamadinka³
^{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*
kesikes@student.telkomuniversity.ac.id¹, dwirahadianto@telkomuniversity.ac.id²,
ramadinka@telkomuniversity.ac.id³

Abstrak : Upacara Ngarumat Pusaka merupakan salah satu budaya tradisional yang bertujuan untuk menghormati para leluhur dengan cara membersihkan atau merawat benda – benda pusaka seperti senjata dan alat – alat musik. Namun adanya keterbatasan media untuk menyampaikan nilai sosial kepada anak - anak di desa Lebakwangi hal ini menyebabkan adanya keterbatasan pewarisan kebudayaan Ngarumat Pusaka khususnya kepada generasi muda desa Lebakwangi. Game merupakan salah satu media hiburan yang berubah menjadi media edukasi dan hiburan bagi anak – anak. Perancang sebagai game designer, merancang game design document untuk menyampaikan nilai sosial dari tradisi Ngarumat Pusaka melalui karya yang berupa trailer game. Perancangan menerapkan metode campuran atau Mixed Methods melalui observasi, wawancara, dan survei terhadap anak SDN 1 di Desa Lebakwangi. Disertai dengan jurnal, karya sejenis, dan studi pustaka.

Kata Kunci: *game designer, game design document, Ngarumat Pusaka*

Abstract : *Ngarumat Pusaka ceremony is one of the traditional cultures that aims to honor the ancestors by cleaning or caring for heirlooms such as weapons and musical instruments. However, there are limited media to convey social values to children in Lebakwangi village, which causes limitations in the inheritance of Ngarumat Pusaka culture, especially to the younger generation of Lebakwangi village. Game is one of the entertainment media that turns into an educational and entertainment media for children. The designer as a game designer, designed a game design document to convey the social value of the Ngarumat Pusaka tradition through a work in the form of a game trailer. The design applies mixed methods through observation, interviews, and surveys of children of SDN 1 in Lebakwangi Village. Accompanied by journals, similar works, and library studies*

Keywords: *game designer, game design document, Ngarumat Pusaka*

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Dengan berbagai macam suku, ras, bahasa, adat istiadat, agama, dan budaya yang beragam, masyarakat Indonesia adalah masyarakat multikultural. Multikulturalisme adalah hak kekayaan bangsa yang tak terhitung harganya dan sebuah potensi yang harus dikembangkan secara lanjut. Menurut Dwintari, Julita Widya (2018).

Upacara Ngarumat Pusaka merupakan salah satu budaya tradisional di daerah Jawa Barat, Kabupaten Bandung yang dilaksanakan setiap 12 Maulud yang diadakan oleh masyarakat Desa Lebakwangi – Batukarut, upacara tersebut dilaksanakan tepatnya di Situs Bumi Alit Kabuyutan yang merupakan peninggalan rumah adat sunda zaman dahulu dan ditetapkan sebagai area cagar budaya semenjak 1993. Upacara Ngarumat pusaka merupakan tradisi untuk membersihkan atau memandikan benda – benda pusaka peninggalan leluhur masyarakat desa Lebakwangi – Batukarut seperti senjata perang dan seperangkat Gamelan Goong Renteng Embah Bandong. Setelah dibersihkan seperangkat gamelan tersebut akan dimainkan dengan ditabuh oleh pengiring, selain itu dilaksanakannya doa bersama oleh ustadz dan diakhiri oleh makan bersama. Menurut Wardhani, Afni Nurfatwa (2022).

Masyarakat Lebakwangi – Batukarut percaya pada tradisi Ngarumat Pusaka merupakan cara untuk memperkuat hubungan, menunjukkan rasa syukur kepada Tuhan serta menghormati para leluhur, mereka juga mempercayai bahwa Upacara Ngarumat Pusaka mempunyai berbagai macam makna sakral yang terkandung di dalamnya.

Selama penulis mengikuti rangkaian acara tradisi Upacara Ngarumat Pusaka dan menyadari bahwa terdapat keterbatasan media untuk mengenalkan tradisi Ngarumat Pusaka, khususnya pada penyampaian nilai sosial tradisi Ngarumat Pusaka kepada anak – anak usia 6 – 12 tahun desa Lebakwangi yang

ditandai oleh salah satu narasumber wawancara yang menyatakan bahwa ia merasa sulit untuk mengenalkan budaya terlebih lagi sebuah perpustakaan yang ditujukan kepada anak – anak namun diberhentikan dikarenakan banyak buku yang hilang. Hal ini menyebabkan keterbatasan pewarisan kebudayaan Ngarumat Pusaka khususnya bagi generasi muda Desa Lebakwangi.

Upaya preservasi yang bersifat inovasi perlu dilakukan karena tidak banyak anak – anak Desa Lebakwangi yang mengetahui nilai sosial dari tradisi Ngarumat Pusaka, upaya tersebut ditegaskan dalam UU Nomor 5 Tahun 2015 tentang Pemajuan Kebudayaan mengatur cara pemerintah melindungi, mengembangkan, memanfaatkan, dan membina benda – benda pemajuan kebudayaan di tengah kemajemukan masyarakat Indonesia.

Pada era digital saat ini, media *entertainment* telah berkembang ke berbagai macam jenis, salah satunya adalah media *game*. *game* memiliki kombinasi antara *gameplay* yang menarik dan penceritaan yang *immersive*. *Game* berbeda dengan jenis media lain seperti film atau buku karena memungkinkan pemain untuk berpartisipasi secara aktif dalam cerita.

Jika dilihat dari data pengguna *game* di Indonesia, berdasarkan laporan netralnews.com. pada Peta Ekosistem Industri *Game* Indonesia tahun 2021 jumlah pemain *game* di Indonesia di atas 170 juta orang di berbagai macam platform. Sebanyak 84% pemain *game* Indonesia yang disurvei memainkan *game* menggunakan ponsel pintar atau *smartphone*, 43% pemain menggunakan komputer atau desktop, 20% menggunakan laptop, dan 9.5% menggunakan konsol, pemain *game* Indonesia menghabiskan mayoritas waktu bermain di ponsel pintar dengan rata – rata 11 jam per minggunya, 8 sampai 9 jam per minggu, dan 7 jam per minggunya untuk konsol.

Menurut Rahadianto, I.D., Deanda, T.R., Mario. (2022) Media *game*, yang sebelumnya dikenal sebagai media hiburan, telah berubah menjadi media multifungsi, salah satunya adalah media edukasi karena fungsi utamanya sebagai

media hiburan, maka dari itu *game* sangat umum digemari terutama pada anak – anak.

Dalam sebuah perancangan *game*, Menurut Adams, Ernest (2009:52) terdapat tahapan perancangan *Game Design Document* yang digunakan sebagai panduan atau acuan pembuatan sebuah *game*, salah satunya merupakan jenis *gameplay* yang disajikan, maka dari itu di sini penulis ingin merancang *Game Design Document* untuk mendukung pembuatan perancangan trailer *game* yang berupa animasi di mana pada kebiasaan anak – anak dapat dipengaruhi oleh kemajuan teknologi saat ini, di mana mereka cenderung memilih menonton film animasi (Pebriyanto dkk, 2022). Trailer *game* ini kemudian akan menyampaikan nilai sosial dari tradisi dari Ngarumat Pusaka.

Konservasi Budaya

Menurut KBBI, konservasi berarti menjaga dan melindungi sesuatu secara benar untuk menghindari kerusakan melalui upaya pelestarian.

Dalam konservasi budaya, terdapat dua aspek yang berbeda. Aspek pertama mencakup menjaga dan mempertahankan kearifan lokal masyarakat. Aspek kedua mencakup mempertahankan keberadaan kebudayaan yang sudah ada. Menurut Supriono (2020). Upaya konservasi sangat penting untuk menjaga kebudayaan tetap hidup tanpa menghapus kebudayaan yang sudah ada.

Nilai Sosial

Menurut Talcott Parsons (1964), nilai sosial adalah standar atau standar yang digunakan orang untuk menilai situasi, tindakan, dan hubungan mereka dengan orang lain dalam masyarakat. Ia juga menekankan bahwa nilai sosial merupakan bagian dari cakupan yang lebih luas, yang terdiri dari norma, peran, juga institusi sosial. Hal ini secara kolektif membantu orang dalam membuat sebuah keputusan.

Trailer

Menurut Kernan, Lisa (2004:2) Trailer adalah sebuah bentuk iklan, tidak hanya itu trailer juga merupakan bentuk unik pameran film naratif, di mana wacana promosi dan kenikmatan naratif di satukan, ia juga memaparkan trailer sebagai sebuah teks film singkat yang biasanya menampilkan gambar dari film – film tertentu sambil menegaskan keunggulannya dengan tujuan untuk mempromosikan rilis sebuah film.

Animasi

Animasi adalah satu media untuk menyampaikan pesan atau cerita berbagai tema dan genre yang diangkat dalam dunia animasi hal ini membuatnya menjadi salah satu jenis film yang disenangi oleh banyak orang, dari anak-anak hingga dewasa (Nahda & Afif, 2022).

Game

Menurut Adams, Ernest (2009:3) *game* adalah jenis permainan, di mana pemain mencoba melakukan aktivitas sesuai dengan aturan yang berlaku untuk mencapai tujuan yang disediakan pada *game*.

Game Design Document

Menurut Adams, Ernest (2009:55) *Game Design Document* merupakan kumpulan dokumen – dokumen *game* yang digunakan untuk *game designer* untuk mengkomunikasikan mengenai *game* yang didesain.

Game Genres

Menurut Novak, Jeanne (2012:74) *Game genres* merupakan kategori yang didasarkan dari kombinasi subjek, *setting*, *format*, perspektif pemain, dan strategi permainan. *Genres* memberikan para *designers* dan *publishers* sebuah bahasa yang sama untuk mendeskripsikan gaya permainan. Salah satunya merupakan *Visual Novel*.

Visual Novel

Menurut Cavallaro, Dani (2009:8) *Visual Novel* biasanya mengenalkan narasinya melalui percakapan teks yang ekstensif yang dilengkapi dengan *background* yang tidak bergerak dan kotak dialog dengan karakter – karakter yang menentukan pembicara yang muncul pada layar mereka. Selanjutnya pada momen – momen tertentu seperti *cutscene* biasanya menggunakan gambar yang lebih detail dan disempurnakan dengan sudut kamera yang lebih sinematik serta CGI.

Formal Element

Menurut Fullerton, Tracey (2009:28-33) *Formal Element* terdiri dari unsur – unsur yang membentuk komposisi sebuah game, seperti *Player, Objectives, Procedure, Conflict*

Dramatic Elements

Menurut Fullerton (2009:91-104) *Dramatic Elements* memberikan konteks terhadap permainan dan mengombinasikan elemen – elemen formal menjadi pengalaman yang bermakna kepada pemain dengan menciptakan koneksi yang lebih dalam, seperti *Challenge Play, Premise, Character, The Dramatic Arc*

Khalayak Sasar

Menurut Ibda, Fatimah (2015). Dalam teori Piaget, anak – anak pada rentang usia 6 – 12 tahun telah mencapai tahap operasional konkret, pada tahap ini mereka dianggap siap untuk menggunakan pemikiran logika hanya untuk objek fisik, mereka juga mulai hilang kepercayaan terhadap animisme dan articialisme, sebuah keyakinan bahwa segala sesuatu memiliki jiwa seperti manusia. Dilansir dari virtuallabschool.org, terdapat beberapa poin perkembangan kognitif anak selama tahun – tahun usia sekolah. Pada Usia 6 – 12 tahun mereka sudah mengembangkan kemampuan lisan, dapat membedakan fantasi dan kenyataan, rentang perhatian yang bertambah, serta mulai berpikir secara hipotesis dan dapat berpikir secara logis.

DATA DAN ANALISIS DATA



Metode Perancangan

Penulis menggunakan metode penelitian campuran dalam penelitian ini, Menurut Creswell, John W (2014) Penelitian metode campuran atau dikenal sebagai *Mixed Methods*, ialah metode penelitian yang melibatkan pengumpulan data kuantitatif dan kualitatif, atau yang disebut dengan penggabungan dua bentuk data yang dapat mencakup asumsi, termasuk asumsi filosofis dan kerangka filosofis.

Data dan Analisis Objek

Data Hasil Observasi

Penulis melakukan observasi pada Desa Lebakwangi, Arjasari, Bandung. Terdapat beberapa kegiatan yang dilakukan oleh para panitia di sana seperti mempersiapkan dekorasi ikatan daun kawung, makanan, dan ada yang mempersiapkan tempat pemandian benda pusaka tepat di samping Bale. Selain itu kegiatan yang paling menangkap perhatian penulis yaitu pada saat pembersihan alat musik pusaka di mana para warga berbondong – bondong mengumpulkan air sebanyak-banyaknya.

Dekorasi ikatan daun kawung di sekitar Bale	Suasana pemandian alat musik pusaka
	

Berdasarkan data observasi yang telah di dapat. Penulis menemukan bahwa terdapat nilai sosial berupa gotong royong dan kebersamaan pada setiap kegiatan atau rangkaian acara upacara Ngarumat Pusaka.

Wawancara

Wawancara dilakukan pada kuncen atau juru kunci Situs Bumi Alit untuk mendapatkan data mengenai Upacara Ngarumat Pusaka.

Kesimpulan Wawancara

Wawancara dilakukan kepada 4 narasumber di antaranya adalah Pak Ujang, Pak Wawan, Pak Itang dan Algi Gilang. Semua wawancara dilaksanakan pada situs Bumi Alit Kabuyutan. Kesimpulan yang didapatkan ialah Upacara Ngarumat Pusaka merupakan acara yang ditunggu – tunggu oleh warga Lebakwangi dan memiliki banyak nilai sosial di dalamnya seperti gotong royong dan kebersamaan, para warga juga secara sukarela membantu menyiapkan acara 2 hari sebelum acara dimulai dengan mengecat pagar, mengikat daun kawung dan membawakan tumpeng. Pak Itang menjelaskan bahwa sebenarnya Bumi Alit sudah menyediakan perpustakaan kecil tepatnya di Bale Panglawungan dengan tujuan untuk dibaca oleh anak – anak namun kebanyakan dari buku itu hilang sehingga perpustakaan kecil tidak berjalan lagi.

Kuesioner




Saat mendesain *Game Design Document* penentuan khalayak sasar diperlukan dalam menentukan kepada siapa saja perancangan ini ditujukan. Untuk itu, survei dilakukan untuk menentukan jenis *platform* dan jenis *gameplay* dalam perancangan *Game Design Document*. Pengambilan data dilakukan menggunakan metode kuesioner yang disebar langsung dan sebanyak 41 responden dari Sekolah Dasar Negeri 1 Lebakwangi. Berdasarkan survey yang sudah dilakukan mayoritas anak – anak menggunakan perangkat *handphone* sebagai media untuk bermain *game* dengan persentase mencapai 78%, Tiktok menjadi persentase terbanyak sebagai platform yang sering digunakan dengan angka 78%, kemudian sebanyak

65% memilih *gameplay platformer* sebagai *gameplay* pilihan dan sebanyak 15% memilih *gameplay puzzle*.

Data Khalayak Sasar

Perancangan ini ditujukan pada audiens dari kalangan anak – anak kelas 6 SDN 1 Lebakwangi dalam merancang Game Design Document untuk mendukung trailer game tradisi Ngarumat Pusaka. Berdasarkan hasil survei yang telah didapatkan, khalayak sasar terbanyak jatuh di usia 12 tahun dengan persentase 88%. Diikuti dengan usia 13 tahun dan 11 tahun yang menjadi hasil sedikit. Hasil ini sesuai dengan kriteria anak – anak yang menjadi khalayak sasar yaitu anak – anak yang lahir pada tahun 2012 – 2018.

Analisis Karya Sejenis

Reverse 1999	Coffee Talk	Find Out Hidden Objects
		

Selama melakukan analisis karya sejenis, didapatkan data mengenai jenis *gameplay* dan *environmental storytelling* melalui *cutscene*. Seperti pada game *Reverse 1999* memiliki *cutscene* yang elegan sehingga pemain tertarik untuk mengetahui narasi lebih dalam, kemudian pada game *Coffee Talk* yang juga merupakan jenis *game visual novel*, *outcome* dari *game* ini menjadi inspirasi penulis dalam perancangan di mana pilihan pemain akan berpengaruh kepada alternatif *outcome* atau ending pada cerita. Kemudian pada game *Find Out Hidden*

Objectst menjadi inspirasi untuk pemilihan jenis *gameplay* pada bagian *minigames* karena *Objectives* yang sederhana dan *Challenge* pada setiap levelnya.

KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Konsep Perancangan

Konsep Pesan

Konsep dari pesan yang akan diberikan pada trailer *game* Ngarumat Pusaka adalah menyampaikan nilai sosial dan rangkaian prosesi mengenai tradisi Ngarumat Pusaka melalui *game design document* dalam *game design*, *game* yang akan dirancang merupakan *game* visual novel, nilai sosial dan prosesi acara Ngarumat Pusaka diterapkan pada *minigame* di setiap *chapter*nya.

Konsep Kreatif

Game akan dibagi menjadi 4 *chapter* yang masing – masing *chapter* memiliki 6 *minigame* yang akan mempengaruhi akhir dari cerita dan sebuah *cutscene* akan dimulai jika pemain menyelesaikan dialog di dalamnya.

Pada *minigame* yang terletak di dalam setiap *chapter*, pemain akan dihadapi dengan batasan waktu yang lumayan singkat dan berujung kepada penentuan menang atau tidaknya sang pemain. Pada *chapter* terakhir pemain akan mendapatkan beberapa variasi akhir cerita yang berbeda, penentuan *ending* cerita akan didasari oleh banyak tidaknya pemain memenangkan *minigame*, dan juga pada penentuan kalah menang *minigames* menyusun tumpeng dan mengumpulkan air.

Konsep Media

Game Design Document Ngarumat Pusaka adalah media utama yang akan digunakan dalam konsep *game* mobile yang sedang dirancang. *Game* ini akan dipromosikan melalui *trailer game* dalam platform Tiktok.

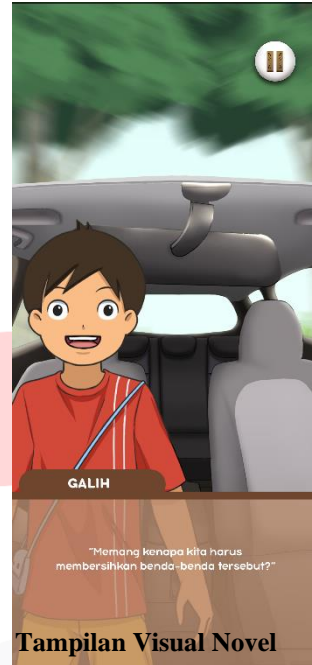
Hasil Perancangan

Tabel *Game Design Document*

Game Summary	
Judul	Ngarumat Pusaka
Genre	Visual Novel, Puzzle
Platform	Mobile
Kategori	Single Player
Audiens	Anak – anak usia 6 – 12 tahun
Experience Goals	Mengenalkan nilai sosial melalui <i>cutscene</i> dan <i>narrative</i> kepada pemain Membawakan <i>gameplay</i> berupa <i>minigame</i> berdasarkan kegiatan – kegiatan saat dan sebelum upacara
Game Pillars	<i>Cultural Appreciation Narrative</i> <i>Interactive Minigame</i> <i>Replayability</i>



Tampilan Lomba Lari



Tampilan Visual Novel



Tampilan Main Menu



Tampilan Pengaturan Tampilan Menu Pause



Tampilan Pop Up Kalah Tampilan Pop Up Menang

Tabel Hasil Perancangan



**Tampilan *Minigame*
Mengikat Daun Kawung**



**Tampilan *Minigame* Mengecat
Pagar Bambu**



Tampilan Dialog *Visual Novel* Dalam Permainan



PENUTUP

Kesimpulan

Upacara Ngarumat Pusaka sudah menjadi budaya turun temurun masyarakat desa Lebakwangi, namun seiring perkembangan jaman terdapat keterbatasan media untuk mengenalkan tradisi Upacara Ngarumat Pusaka khususnya pada penyampaian nilai sosial kepada generasi muda desa Lebakwangi. Salah satu media yang dapat digunakan untuk melestarikan tradisi Upacara Ngarumat Pusaka adalah *game*, karena popularitasnya di kalangan masyarakat khususnya anak - anak karena fungsi utamanya sebagai media entertainment.

Upacara Ngarumat Pusaka mempunyai banyak pesan nilai sosial yang terdapat di dalam kegiatan – kegiatannya , hal ini cocok dikembangkan oleh *Game Designer* menjadi sebuah perancangan *Game Design Document* dalam membuat sebuah *trailer game* yang mengenalkan nilai sosial dari Upacara Ngarumat Pusaka dengan tema *Visual Novel*. Akhir cerita yang bervariasi berdasarkan keputusan pemain melalui penentuan kemenangan pada *minigames* serta visual yang menangkap mata menjadi fondasi yang cocok untuk menyampaikan nilai – nilai sosial tradisi Ngarumat Pusaka kepada anak – anak usia 6 – tahun desa Lebakwangi.

Saran

Trailer *Game* Ngarumat Pusaka tentunya jauh dari kata sempurna dan belum menjadi sarana media terbaik untuk mengenalkan nilai sosial tradisi Upacara Ngarumat Pusaka. Perancang menemukan beberapa kesulitan saat melakukan pengambilan data tepatnya pada data wawancara dikarenakan keterbatasan informasi mengenai asal – usul Upacara Ngarumat Pusaka yang hanya disampaikan mulut ke mulut sehingga informasi yang disampaikan mudah berubah. Perancang harap siapa pun yang melihat karya ini akan memotivasi pengembang atau peneliti lain untuk ikut mempreservasi budaya melalui berbagai media

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, Ernest. (2009). *Fundamentals of Game Design*. New Riders
- Cavallaro, Dani (2009). *Anime and The Visual Novel: Narrative Structure, Design and Play at the Crossroads of Animation and Computer Games*. McFarland & Company, Inc., Publishers Jefferson, North Carolina, and London
- Creswell, John. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. SAGE Publications
- Dwintari, Julita Widya (2018). Urgensi Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Multikultural dalam Pembinaan Keberagaman Masyarakat Indonesia, 69 – 81
- Fullerton, Tracey (2008). *Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games*. Amerika: Elsevier
- Ibda, Fatimah (2015). Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget. 5(1) 27 – 38 doi: <http://dx.doi.org/10.22373/ji.v3i1.197>
- Kernan, Lisa. (2004). *Coming Attractions: Reading American Movie Trailers*. University of Texas Press
- Nahda, A. S., & Afif, R. T. (2022). KAJIAN SEMIOTIKA DALAM ANIMASI 3D LET'S EAT. *Jurnal Nawala Visual*, 4(2), 81-86.
- Novak, Jeanne. (2012) *Game Development Essentials an Introduction*.
- Parsons, T. (1964). *Evolutionary Universals in Society*. *American Sociological Review*, 29(3) 339-357. <https://doi.org/10.2307/2091479>
- Pebriyanto; Ahmad, Hafiz Aziz; Irfansyah. (2022). Anthropomorphic-Based Character in The Animated Film "Ayo Makan Sayur dan Buah". *CAPTURE: Jurnal Seni Media Rekam*, 14(1), 75-91
- Supriono (2020). Pengembangan Konservasi Wisata Budaya Melalui Wisata Even. 14 (1) 69 – 74. doi: <https://doi.org/10.21776/ub.profit.2020.014.01.8>
- Syahrani, A., Kamil, M. (2022) Budaya dan Kebudayaan: Tinjauan Dari Berbagai Pakar, *Wujud – Wujud Kebudayaan*, 7 Unsur Kebudayaan yang Bersifat Universal. 5(1) 782 – 791

Wardhani, Afni Nurfatwa (2022). Makna Keberagaman dalam Tradisi Ngarumat Pusaka Studi Deskriptif pada Situs Bumi Alit Kabuyutan Desa Iebakwangi-batukarut Kecamatan Arjasari Bandung (Master's Thesis). diambil dari database Digital Library UIN Sunan Gunung Djati

