

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Budaya

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Budaya memiliki arti akal budi, secara umum, budaya dapat diartikan sebagai suatu cara hidup yang terdapat pada sekelompok manusia, yang telah berkembang dan diturunkan dari generasi ke generasi dari sepele kelompok tersebut. Menurut Koentjaraningrat, budaya adalah semua sistem ide, gagasan, rasa, tindakan, serta karya yang dihasilkan oleh manusia dalam kehidupan bermasyarakat yang nantinya dijadikan klaim manusia dengan cara belajar. Menurut (Kluckhohn, 1989), ada tujuh unsur yang membentuk suatu budaya atau kebudayaan, yaitu:

1. **Bahasa**, yaitu mencakup bahasa lisan maupun tulisan yang memiliki fungsi sebagai cara berinteraksi, dan merupakan salah satu tanda adanya budaya pada suatu peradaban.
2. **Sistem pengetahuan**, yaitu mencakup pengetahuan mengenai berbagai macam hal seperti perilaku sosial, organ manusia, flora dan fauna, waktu, dan lain sebagainya.
3. **Sistem religi**, yaitu mencakup aliran kepercayaan yang dianut oleh masyarakat. Kegiatan unsur kebudayaan sistem religi misalnya upacara atau tradisi kepercayaan tertentu.
4. **Sistem mata pencaharian manusia**, yaitu mencakup metode masyarakat untuk bertahan hidup, seperti bercocok tanam, berdagang, bertani, dan lain sebagainya.
5. **Sistem teknologi manusia**, yaitu mencakup peralatan produksi, transportasi, proses distribusi, dan komunikasi, serta tempat-tempat untuk menyimpan benda dan atau manusia. Rumah, senjata, dan perkakas merupakan unsur kebudayaan yang diciptakan oleh peradaban manusia.
6. **Sistem kemasyarakatan**, yaitu mencakup sistem keluarga, organisasi, kekerabatan, komunitas, hingga negara. Sejak lahir manusia telah menjadi bagian organisasi, yaitu keluarga dan terikat dalam kegiatan keagamaan.
7. **Kesenian**, yaitu mencakup berbagai bentuk seni, seperti seni musik, seni tari, seni lukis, sastra, arsitektural, dan lain-lain. Setiap karya manusia yang mengandung seni merupakan unsur budaya.

Pengertian budaya daerah itu sendiri adalah kebudayaan yang tumbuh dan berkembang di suatu daerah tertentu, yang merupakan warisan dari para pendahulu dari suatu suku yang mendiami suatu daerah . Setiap budaya daerah memiliki ciri khas tersendiri yang mencerminkan kehidupan masyarakat di daerah tersebut. Budaya daerah juga dapat diartikan sebagai penentu norma-norma yang berlaku pada suatu masyarakat, serta merupakan suatu kesenian verbal untuk meneruskan kebiasaan dan nilai-nilai budaya suatu daerah. Indonesia sendiri memiliki banyak sekali suku bangsa yang setiap sukunya memiliki budayanya masing-masing yang menjadi cirikhas dari suku tersebut dan menjadikan Indonesia negara yang sangat kaya akan budaya daerah.

2.2 Multimedia

Multimedia menurut (Ariyus, 2009) berasal dari dua kata, yaitu multi dan media. Multi berarti banyak atau lebih dari satu dan media bisa diartikan sebagai sarana, wadah, atau alat. Istilah multimedia dapat diartikan sebagai transmisi data dan manipulasi semua bentuk informasi, baik berupa kata-kata, gambar, video, audio, atau angka dimana dalam dunia komputer, bentuk informasi tersebut diolah dalam bentuk digital. Multimedia dapat dikategorikan menjadi 2 macam, yaitu multimedia linier, dan multi media interaktif. Multimedia linier adalah multimedia yang tidak dilengkapi alat pengontrol apapun agar pengguna dapat mengoperasikannya. Multimedia ini berjalan secara berurutan, seperti TV, radio, dan film. Sedangkan multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi alat pengontrol, atau alat bantu yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang diinginkan untuk proses selanjutnya. Contohnya adalah permainan digital.

Seiring perkembangan zaman, kini multimedia tidak hanya digunakan sebagai media hiburan tetapi dapat juga digunakan untuk media pembelajaran. Menurut (Pramono, 2008) manfaat multimedia pembelajaran bagi pengguna setelah mereka memahami betul bagaimana menggunakan multimedia dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Siswa dapat belajar sesuai dengan kemampuan, kesiapan dan keinginan mereka, artinya siswa sendiri yang mengontrol proses pembelajaran.
- b. Siswa belajar dari tutor yang sabar (komputer) yang menyesuaikan diri dengan kemampuan dari siswa.
- c. Siswa akan terdorong untuk mengejar pengetahuan dan memperoleh umpan balik secara langsung.

- d. Siswa menghadapi suatu evaluasi yang obyektif melalui keikutsertaannya dalam latihan / tes yang disediakan.
- e. Siswa menikmati privasi di mana mereka tak perlu malu saat melakukan kesalahan.
- f. Belajar saat mereka butuh (*“just-in-time” learning*).
- g. Belajar kapan saja siswa ingin tanpa terikat waktu yang telah ditentukan.

2.3 Alat Permainan Edukatif (APE)

Menurut (Tedjasaputra, 2007), APE adalah alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan dan memiliki beberapa ciri khusus seperti, dapat digunakan dalam berbagai cara, ditujukan untuk anak-anak sekolah, dan berfungsi untuk pengembangan kecerdasan anak. Adapun ciri-ciri khusus APE sebagai berikut:

- a. Dapat digunakan berbagai cara
Dapat dimainkan dengan berbagai macam tujuan, manfaat, dan bentuk.
- b. Ditujukan untuk anak-anak
Permainan diutamakan untuk anak sekolah.
- c. Terlibat aktif
Anak terlibat di dalam sebuah permainan sehingga imajinasi, kecerdasan, dan motorik otak anak lebih berkembang.

Menurut (Zaman, Hernawan, & Gufron, 2014), adapun fungsi dari APE adalah sebagai berikut:

- a. Menciptakan situasi bermain sambil belajar yang menyenangkan bagi anak sehingga bisa merangsang indikator kemampuan anak.
- b. Menumbuhkan rasa percaya diri, sehingga membentuk citra anak yang positif.
- c. Memberikan stimulus pembentukan perilaku dan pengembangan kemampuan dasar anak.
- d. Memberikan kesempatan anak bersosialisasi.

Dari definisi, ciri-ciri, dan fungsi tersebut dapat disimpulkan permainan atau gim yang dirancang dan dibuat dengan tujuan pendidikan dapat dijadikan APE. Seiring dengan perkembangan teknologi seperti saat ini, APE dapat dikembangkan menjadi APE digital. APE digital dapat diimplementasikan dengan perangkat komputer maupun perangkat elektronik lainnya.

Penelitian ini akan dibangun menggunakan prinsip-prinsip dasar pengembangan APE karena penelitian ini akan menggunakan prinsip-prinsip dasar APE seperti penggunaan gim

edukatif yang ditujukan untuk anak-anak TK Islam Terpadu Baiturrahim dengan menggunakan tipe permainan interaktif dimana pemain dapat berinteraksi langsung dengan aplikasi seperti memilih hafalan doa dan juga memilih jawaban ketika mengerjakan soal doa sehari-hari tersebut.

2.4 Permainan Digital (*Game*)

Game berasal dari kata dalam bahasa Inggris yang berarti permainan dalam bahasa Indonesia. Pengertian game menurut beberapa ahli yaitu, Chris Crawford, seorang *Game Designer* menyatakan “*Game* pada intinya adalah sebuah interaktif, aktivitas yang berpusat pada sebuah pencapaian, ada pelaku aktif, ada lawan anda.” Menurut Roger Caillois, seorang sosiolog dari Perancis, dalam bukunya yang berjudul *Les jeux et les hommes* menyatakan “*Game* adalah aktivitas yang mencakup karakteristik berikut: *fun* (bebas bermain adalah pilihan bukan kewajiban), *separate* (terpisah), *uncertain*, *nonproductive*, *governed by rules* (ada aturan), *fictitious* (pura-pura).” Menurut Clark C.ABT, *Game* adalah kegiatan yang melibatkan keputusan pemain, berupaya mencapai tujuan dengan dibatasi oleh konteks tertentu, misalnya peraturan. (Serious Game. New York; Viking Press, 1970). Menurut David Parlet, *Game* adalah sesuatu yang memiliki akhir dan cara mencapainya artinya ada tujuan, hasil dan serangkaian peraturan untuk mencapai keduanya.

Dari beberapa pengertian yang telah dijabarkan, *Game* secara umum adalah sebuah aktifitas yang interaktif dengan aturan tertentu, sehingga ada kalah dan menang dengan tujuan hiburan. Karakter *game* yang menyenangkan, memotivasi, membuat kecanduan, dan kolaboratif membuat aktifitas ini digemari banyak orang (Wahono, R.S.2009). tidak hanya anak-anak, orang dewasa pun banyak yang gemar bermain *game*. Contoh perangkat yang dapat digunakan untuk bermain *game* antara lain PC desktop, konsol, dan perangkat seperti ponsel pintar.

2.4.1 Elemen-elemen *Game*

Menurut (Duke, 1980), terdapat 11 elemen-elemen *game* yang perlu diperhatikan sebagai dasar dalam membuat *game* yang baik, antara lain:

a. Format

Format merupakan struktur dari suatu *game*. Suatu *game* terdiri dari beberapa level atau tingkatan, dan dari setiap level atau tingkatan tersebut memiliki fungsinya masing-masing.

b. Rules

Didalam sebuah game, harus terdapat perjanjian atau peraturan yang tidak dapat dirubah atau dipengaruhi oleh pemain. Oleh karena itu, dalam memainkan suatu game, pemain harus patuh dan bermain sesuai dengan aturan yang berlaku.

c. Policy

Policy atau kebijaksanaan merupakan sebuah aturan yang bisa dirubah atau dipengaruhi oleh pemain. Dengan adanya elemen ini, maka pemain akan dapat menggunakan dan mengembangkan strategi dalam bermain game sesuai dengan kemampuan pemain tersebut.

d. Scenario

Scenario merupakan alur cerita yang digunakan sebagai acuan dalam bermain sebuah game.

e. Events

Events merupakan suatu kejadian yang menjadi tantangan sekaligus menambah keceriaan dalam bermain game. Contoh event dalam game diantaranya adalah berupa konflik, dan kompetisi.

f. Roles

Roles merupakan peran dari pemain dalam suatu permainan. Role tidak dibatasi pada satu pemain saja, Menggunakan dua pemain atau lebih dalam role yang sama, akan memberikan keuntungan tersendiri, karena mereka bisa saling belajar dari keberhasilan dan kesalahan masing-masing pemain.

g. Decisions

Decisions merupakan suatu keputusan yang harus diambil oleh si pemain di saat bermain game. Mengambil keputusan yang salah dalam bermain game dapat menjadi pelajaran yang penting bagi pemain, sehingga kesalahan tersebut tidak akan terulang lagi nantinya.

h. Levels

Sebuah game perlu memiliki level atau tingkat kesulitan agar game tersebut lebih menarik dan menantang untuk dimainkan. Level easy memberikan tantangan bagi para pemain pemula (beginner), sedangkan level hard dikhususkan bagi para pemain yang mahir dan sudah berpengalaman (expert).

i. Score Model

Merupakan instrumen yang digunakan untuk menghitung, mendata, dan menampilkan hasil dari permainan yang dimainkan. Score Model ini menjadi suatu alat yang sangat penting agar game menjadi lebih menarik.

j. Indicators

Indicators memberikan pemain suatu isyarat terhadap pencapaian yang telah mereka lakukan. Elemen ini sangat penting untuk menjaga agar pemain bisa selalu termotivasi dan fokus dalam bermain.

k. Symbols

Symbols merupakan bentuk visual dari simbolisasi element, aktivitas, dan keputusan. Pemilihan simbol yang tepat akan membantu pemain dalam memahami dan bermain game.

2.5 Adobe Flash Professional CC

Adobe Flash Profesional CC adalah salah satu perangkat lunak dari Adobe yang digunakan untuk membuat dan mengolah animasi atau gambar menggunakan vektor untuk skala ukuran kecil. Dulunya perangkat lunak ini digunakan untuk membuat animasi atau aplikasi yang bersifat *online*, namun seiring dengan perkembangannya, Adobe Animate digunakan untuk membuat animasi atau aplikasi yang bersifat *offline*. File yang dihasilkan dari perangkat lunak ini menggunakan ekstensi *.swf* serta dapat diputar melalui *Browser* dengan syarat sudah terpasang *plug-in* Adobe Animate.

Bahasa pemrograman yang digunakan pada Adobe Animate menggunakan bahasa *Action Script*. Terdapat 2 macam *Action Script* yang tersedia pada perangkat lunak ini, yang pertama adalah Action Script 2.0 yang ditujukan untuk penggunaan rancangan kerja *desktop* dan Action Script 3.0 yang ditujukan untuk penggunaan rancangan kerja perangkat genggam seperti ponsel pintar berbasis Android.

2.6 Review Aplikasi Sejenis

Dalam penyusunan penelitian tugas akhir ini, beberapa aplikasi sejenis digunakan sebagai pembandingan. Adapun aplikasi yang dijadikan sebagai pembandingan adalah sebagai berikut:

a. Who Wants to be a Millionaire.

Who Wants to be a Millionaire adalah sebuah permainan digital yang diadaptasi dari acara kuis yang disiarkan di televisi. Dalam permainan ini, akan diajukan beberapa pertanyaan yang bertema pengetahuan umum. Pada game tersebut, ketika anda berhasil menjawab akan berlanjut ke pertanyaan selanjutnya. System poin pada game ini menggunakan nilai mata uang,

dan untuk setiap tingkatnya nilai uang yang didapat semakin besar juga. Game who wants to be a millionaire dapat dilihat pada Gambar 2.1 *Game who wants to be a millionaire*.



Gambar 2.1 *Game who wants to be a millionaire*

Pada gambar 2.1, dapat dilihat bahwa game ini terdapat juga 3 buah pilihan bantuan, yaitu 50:50 untuk menghilangkan 2 jawaban yang salah dari 4 pilihan jawaban. Pilihan bantuan selanjutnya adalah call a friend, yang dalam scenario game nya akan melakukan panggilan kepada orang yang dikenal oleh pemain. Tentusaja itu hanya scenario, dan tidak benar-benar melakukan panggilan. Pilihan bantuan terakhir, adalah ask the audience, dimana para audience akan memilih jawaban yang menurut mereka benar, kemudian hasil poling tersebut, akan ditampilkan pada pemain, untuk menjadi acuan dalam memilih jawaban yang benar.

Pada game ini, ada 3 posisi aman, posisi aman adalah batas aman skor yang kita dapat, dan batas paling tinggi adalah 1 juta dolar atau 1 miliar rupiah di versi Indonesia.

b. Marbel Budaya Nusantara

Game Marbel Budaya Nusantara adalah sebuah *game* buatan Educa Studios.



Gambar 2.2 Game Marbel Belajar Nusantara

Pada Gambar 2.2, merupakan halaman awal ketika memulai permainan. Materi yang diangkat dalam *game* ini adalah materi tentang budaya daerah Indonesia. Materi yang diangkat dibagi menjadi enam, yaitu pakaian adat, rumah adat, tarian daerah, senjata daerah, alat music daerah, makanan daerah. Dalam *game play* nya, diberi batas waktu selama 60 detik dalam setiap babak nya. Sistem penilaiannya adalah, jika pemain menjawab pertanyaan dengan benar, nilai akan bertambah 10, dan dikurangi 2 poin apabila salah menjawab pertanyaan.

Berdasarkan penjabaran aplikasi sejenis, penulis menyusun sebuah tabel sebagai alat perbandingan antara aplikasi tersebut dengan aplikasi yang sedang dibuat.

Tabel 2.1 Perbandingan Aplikasi Sejenis

No.	Fitur aplikasi	Game who wants to be a millionaire	Marbel Budaya Nusantara	Gim Budaya
1	Rancangan Kerja	Windows	Android	Windows
2	Isi	-Pengetahuan umum -Petunjuk permainan	-Budaya daerah -Petunjuk permainan -Soal budaya daerah Indonesia	-Budaya daerah -Petunjuk permainan -Soal Budaya daerah yang berasal dari buku tematik tujuh untuk kelas 4 SD
3	Skenario Permainan	-Menjawab pertanyaan yang	-menjawab pertanyaan yang	-menjawab pertanyaan yang

		bertema pengetahuan umum dengan memilih salah satu jawaban yang benar dari 4 pilihan jawaban yang disediakan	bertema budaya daerah dengan memilih salah satu jawaban yang benar dari 3 pilihan jawaban yang disediakan	bertema budaya daerah dengan memilih salah satu jawaban yang benar dari 4 pilihan jawaban yang disediakan
4	Scoring	Ada	Ada	Ada
5	Instruksi Permainan	Ada	Ada	Ada
6	Pilihan bantuan	Ada	Tidak Ada	Ada
7	TIMER atau batas waktu tiap soal	Tidak Ada	Ada	Tidak Ada

Pada Tabel 2.1, penulis membandingkan aplikasi tersebut dengan aplikasi yang sedang dibuat oleh penulis berdasarkan fitur yang digunakan dalam game. Pertama, rancangan kerja, *game Who Wants to be a Millionaire* dan Gim Budaya berbasis windows sedangkan untuk Marbel Budaya Nusantara berbasis android. Kedua adalah isi (content) aplikasi. Pada *game who wants to be a millionaire*, berisi konten pengetahuan umum, sedangkan pada *game Marbel Budaya Nusantara* dan Gim Budaya, berisikan konten budaya daerah Indonesia. Ketiga adalah scenario permainan, ketiga game, memiliki skenario yang mirip, yang membedakan adalah konten, jumlah pilihan jawaban, dan ada tidaknya pilihan bantuan. Keempat adalah system skoring atau penilaian, kedua game ini memiliki system skoring. Kelima, adalah adanya fitur instruksi permainan, ketiganya memiliki fitur instruksi dalam permainan. Kemudian yang terakhir adalah pilihan bantuan, untuk *game Who Wants to be a Millionaire* dan Gim Budaya memiliki fitur pilihan bantuan dalam permainannya, sedangkan untuk Marbel Budaya Nusantara tidak memiliki pilihan bantuan.