

## Pembuatan Game Budaya Dawan Berbasis Multimedia

Emiliana M. Meolbatak<sup>1)</sup>, P. David Amfotis, SVD<sup>2)</sup>, Mathilda Pia Bone<sup>3)</sup>

Universitas Katolik Widya Mandira, Fakultas Teknik, Program Studi Teknik Informatika  
Jln. Ahmad Yani 50 – 52 / 0380-833395  
e-mail: [emilianameol@gmail.com](mailto:emilianameol@gmail.com)

### Abstrak

*Budaya merupakan salah satu unsur penting sebagai ciri khas dan identitas suatu daerah. Pengenalan budaya pada anak dinilai dapat mengajarkan anak mengenai makna keberagaman dan juga mengajarkan anak lebih menerima setiap perbedaan yang dimiliki. Selain anak mendapatkan pelajaran dari pendidikan formal, anak-anak dapat mengenal media lain sebagai media pembelajaran alternatif. Penelitian ini bertujuan untuk merancang bangun suatu desain aplikasi sebagai fasilitas pengenalan dan pelestarian budaya khususnya budaya Dawan. Metode pembelajaran interaktif melalui aplikasi permainan dapat mengembalikan minat anak-anak mengenal serta belajar tentang budaya Dawan yang ada di Timor Tengah Utara. Pembuatan aplikasi ini dengan metode pengembangan multimedia, serta metode angket untuk penilaian aplikasi terhadap end user. Obyek penelitian anak Sekolah Dasar kelas V. Aplikasi ini berbentuk file berekstensi .swf. Media pembelajaran ini bisa menjadi media pembelajaran alternatif yang membantu siswa dalam pengenalan keanekaragaman budaya Dawan.*

**Kata kunci:** Pembelajaran, Budaya, Permainan, Dawan, Timor Tengah Utara

### 1. Pendahuluan

Teknologi multimedia merupakan Salah satu teknologi yang ditawarkan dalam media pembelajaran alternatif untuk dimanfaatkan dalam dunia pendidikan saat ini. Hardcopy yang digunakan dalam Proses Belajar Mengajar terkadang menyulitkan pelaku pendidikan dalam hal mengakses dan menerima informasi secara cepat dan realtime, sehingga memunculkan ide untuk mengembangkan materi pelajaran dalam bentuk multimedia, yang akan memudahkan pendidik dan peserta didik dalam menjalankan aktivitas dalam PMB. Kejenuhan belajar akan muncul Apabila pendidik selalu menggunakan metode yang konvensional secara terus menerus dan tanpa ada variasi, karena tidak ada warna baru dalam PBM. Implikasi dari metode belajar secara konvensional yang digunakan oleh tenaga pendidik, menunjukkan bahwa 20% atau lebih peserta didik kurang antusias dan berminat mempelajari materi, 35% atau lebih peserta didik kurang mempunyai inisiatif untuk mencari atau memperdalam wawasan melalui referensi lain selain yang diberikan oleh tenaga pendidik. Permasalahan lain adalah, ketersediaan sumber belajar di perpustakaan sangat minim, sehingga materi yang didapat pun kurang up to date. Hal ini semakin memperkuat permasalahan kurang berminat dan rendahnya inisiatif peserta didik dalam proses belajar mengajar [1].

Indonesia adalah bangsa yang majemuk, terkenal dengan keanekaragaman dan keunikannya. Terdiri dari berbagai suku bangsa, yang mendiami belasan ribu pulau. Masing-masing suku bangsa memiliki keanekaragaman budaya tersendiri. Begitu pun di Nusa Tenggara Timur khususnya kabupaten Timor Tengah Utara, memiliki keanekaragaman budaya yang unik. Di setiap budaya tersebut terdapat nilai-nilai sosial dan seni yang tinggi. Pada kondisi saat ini kebudayaan mulai ditinggalkan, bahkan sebagian masyarakat Indonesia malu akan kebudayaannya sebagai jati diri sebuah bangsa. Hal ini mengakibatkan hilangnya keanekaragaman budaya Indonesia secara perlahan-lahan, yang tidak terlepas dari pengaruh budaya luar dan karakter masyarakat Indonesia yang suka meniru.

Pada kabupaten Timor Tengah Utara yang terkenal dengan budaya Dawan ini memiliki 24 kecamatan yang masing-masing memiliki kekhasannya. Adapun pengelompokan wisata pada Timor Tengah Utara yakni; wisata alam, budaya, buatan, religus. Ada juga musik khas, makanan khas, permainan tradisional, tarian daerah dan baju adat daerah. Semua budaya yang ada ini semuanya selalu dikemas dalam bentuk buku atau brosur-brosur sehingga untuk anak usia dini dan sekolah dasar masi

mengalami kesulitan dalam pengenalannya. Pengenalan budaya pada usia dini dipandang sangat penting pada zaman teknologi yang kian berkembang sangat pesat.

Perkembangan zaman dan teknologi yang semakin lama semakin canggih serta perdagangan bebas yang telah terjadi di dunia khususnya Indonesia telah meracuni bangsa Indonesia terhadap moral akhlak dan tata krama pergaulan anak remaja, adat budaya Indonesia yang dulu katanya Indonesia kaya akan budayanya kini terhapus semua oleh yang namanya kemajuan zaman, salah satu contohnya yang telah kita tahu kesenian Reog Ponorogo yang berasal dari Jawa Timur ponorogo telah di akui oleh bangsa Malaysia, hal itu di sebabkan karena kurangnya kepedulian dan pelestarian terhadap budaya Indonesia. Tapi pada akhirnya juga di resmikan badan *UNESCO* PBB, sebagai salah budaya peninggalan sejarah. Tidak berhenti disitu saja, lagi-lagi kesenian kita yang akan dicuri oleh negara tetangga, yaitu tari pendet dari provinsi Bali. Melihat hal tersebut adalah salah satu dampak tidak sedikit budaya barat justru jadi trend di masyarakat, bahkan sekarang yang berbau budaya malah di jauhi oleh mereka. Sekarang banyak orang lebih banyak melihat konser dari pada melihat wayang, dan anak-anak lebih suka bermain video game (*Play Station*) dari pada bermain permainan tradisional. Melihat kasus tersebut maka penulis tertarik "*Pembuatan Game Budaya Dawan berbasis Multimedia*", berharap dengan aplikasi yang akan dibuat bisa membuat anak-anak tertarik untuk melestarikan budaya dawon.

### **1.1 Perumusan Masalah**

Berdasarkan kondisi tersebut, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:  
Bagaimana menyediakan fasilitas pengetahuan tentang budaya Dawan berupa game animasi dan multimedia ?

### **1.2 Tinjauan Pustaka**

Pembelajaran interaktif berbasis multimedia lebih menarik dari pada buku- buku yang beredar di pasaran, karena dirasa akan menaikkan ketertarikan pengguna untuk belajar dengan program dari pada dengan buku [2]. *Game edukasi* menyuguhkan permainan yang mendidik bagi anak. Permainan dan bermain adalah identik dengan dunia anak-anak. Dilihat dari itu, wajar jika anak-anak selalu mengisi waktunya dengan bermain. Sebab secara psikologis dalam tahap perkembangan manusia, masa kanak-kanak (umur 0 - 12 tahun) adalah tahapan dimana dunia imajinasi berkembang dalam kognisinya. Sehingga para psikolog perkembangan menyebut permainan dan bermain adalah modal awal bagi peminanaan kecerdasan dan mental emosional bagi anak. Melalui kegiatan bermain, daya pikir anak terangsang untuk mendayagunakan aspek emosional, sosial serta fisiknya. Lewat permainan, anak-anak dapat mempelajari banyak hal. Misalnya, dengan bermain ayunan, anak secara tidak sengaja melatih keseimbangan fisik dan psikisnya, bermain komedi putar dapat melatih keberanian dan ekspresi emosionalnya dalam segala situasi dan kondisi.

Satu hal yang sering dilupakan oleh para orang tua maupun para pendidik adalah tingkat kepedulian mereka dalam penyediaan sarana dan alat-alat permainan yang bersifat mendidik (*edukatif*) terutama untuk kepentingan optimalisasi perkembangan anak. Belum lagi adanya anggapan bahwa alat permainan yang bagus adalah yang berharga mahal. Penelitian ini dibuat untuk memberikan argumen betapa pentingnya permainan edukatif bagi masa kanak-kanak usia 5-10 tahun terlebih mengikuti jaman yang semakin maju yang berbasis multimedia [3].

#### **1.2.1 Sejarah Dan Kebudayaan Suku Dawan**

Suku Dawan biasa pula dinamakan suku bangsa Atoni. Suku bangsa ini merupakan salah satu kelompok penduduk asal di Pulau Timor Propinsi Nusa Tenggara Timur. Mereka berdiam terutama dalam wilayah tiga Kabupaten, yaitu Kabupaten Kupang, Kabupaten Timor Tengah Selatan, dan Kabupaten Timor Tengah Utara.

Lingkungan Alam. Pulau Timor umumnya dipengaruhi oleh iklim tropis. Secara khusus ketiga kabupaten wilayah kediaman orang Dawan dipengaruhi oleh musim hujan yang pendek dan musim kemarau yang lebih panjang. Pulau Timor ditandai empat tipe savana. Di daerah savana itu terdapat pohon lontar gewang, kayu besi, cemara, eucalyptus hitam kayu jati, bakau, jambu biji, kayu merah, cendana, kayu putih dan lain-lain. Hutan di pulau ini hanya 11 persen dari keseluruhan luas pulau. Alamnya berbukit-bukit dengan beberapa puncak gunung.

Pola perkampungan. Menurut tradisi perkampungan orang Dawan biasanya didirikan dipuncak-puncak bukit dan dikelilingi oleh dinding batu, kaktus, atau semak-semak berduri. Letak dan pagar itu di masa lalu ada kaitannya dengan keamanan dari serangan musuh. Warga setiap kampung biasanya masih merupakan kerabat satu kampung bisa membuat perkampungan baru, sehingga anggota kerabat itu terpecah pada satu daerah yang luas. Pendirian kampung baru disesuaikan dengan daerah perladangan yang tersedia.

Rumah tempat tinggal disebut *ume tua*. Karena status sosial penghuninya berbeda, rumah tempat tinggal dibedakan antara rumah raja atau istana yang disebut *Sonaf* atau *ume Usif*, dan rumah orang kebanyakan dinamakan *ume to ana*. Denah rumah tempat tinggal berbentuk bundar dengan atap berbentuk kerucut. Luas rumah disesuaikan dengan kebutuhan dan status sosial ekonominya. Puncak atapnya bisa berbentuk *sanggul wanita* atau *palung terbalik (ume ba'i)*. Rangka atap yang berbentuk bulat itu disesuaikan dengan bentuk alam semesta. Bentangan langit yang melingkupi bumi berbentuk bulat, sedangkan bumi yang dilingkupi langit itu juga bulat. Langit dan bumi itu merupakan lingkungan kehidupan manusia. Orang Dawan menirukan bentuk langit dan bumi dalam wujud rumah. Bahan pembuatan tiang rumah dipilih jenis kayu yang kuat (misalnya yang mereka sebut *kayu kme, hu'e, matani*). Tiang kayu bulat dan kuat itu melambangkan kekuatan laki-laki. Tanah yang langsung menjadi lantai rumah dipilih yang rata dan bulat, lantai yang rata itu melambangkan kelurusan hati. Di tengah rumah terdapat tungku tempat memasak yang juga dimanfaatkan untuk menghangatkan ruangan pada musim dingin, dan asapnya untuk mengawetkan bahan makanan yang disimpan di *loteng*. Ruangan untuk tidur dibedakan antara kamar tidur untuk orang tua yang disebut *mala tupamnasi*, dan ruang tidur untuk anak gadis dinamakan *halli ana*.

Kelompok kerabat berupa keluarga inti disebut *ume*, dan keluarga luas disebut *puknes*. Mereka juga mengenal sistem *klen* yang disebut *kuanes*, yakni *klen kecil* yang merupakan gabungan dari beberapa keluarga luas. Gabungan *klen kecil* membentuk *klen besar (kanaf)*, yang dikepalai oleh *klen*. Tiap *klen* menjalankan upacara-upacara keagamaan sendiri-sendiri dan mempunyai benda suci sendiri yang disebut "*nono*". Nama *klen* sering kali sama dengan nama benda sucinya. Prinsip penarikan garis keturunan yang berlaku bersifat *patrilineal*, artinya garis keturunan ditarik kepihak ayah atau pihak laki-laki. Seorang anak menjadi warga *klen* ayahnya, dan ia mempunyai hak dan kewajiban terhadap *klen* tersebut. Bila suatu *klen* mengadakan upacara, orang-orang yang ada kaitannya dengan *klen* tersebut diundang dan mendapat tempat terhormat. Dalam upacara dan juga dalam kehidupan sehari-hari pihak pemberi istri mendapat kedudukan yang tinggi.

Adat menetap sesudah nikahnya menentukan bahwa pada awal pernikahan pasangan pengantin untuk sementara berdiam di lingkungan kerabat istri (*uksorilokal*). Setelah berjalan beberapa waktu, keluarga ini pindah ke lingkungan kerabat suami (*verilokal*), meskipun ada pasangan yang tetap menetap secara *uksorilokal*. Seorang istri diakui sebagai anggota *klen* suaminya, meskipun ia masih mempunyai hak dan kewajiban tertentu pada *klen* asalnya.

*Uis Neno* adalah dewa pencipta alam dan kehidupan di dunia, yang menjadi pusat sistem kepercayaan orang Dawan. Upacara-upacara pemujaan dewa dilakukan untuk memohon hujan, sinar matahari, keturunan, kesehatan dan kesejahteraan. Penjelmaan *Uis Neno* dikenal dalam bentuk dewa bumi atau dewa kesuburan (*Uis Pah* atau *Uis Afu*), dan arwah nenek moyang (*Pah Nitu*) yang mendiami bumi dan setiap benda yang hidup di atasnya. Oleh sebab itu, dalam setiap upacara yang dipanggil terlebih dahulu adalah dewa bumi dan roh nenek moyang. Arwah nenek moyang merupakan tempat berlindung, tempat meminta bantuan dan penghubung kehidupan di dunia dan alam gaib. Perwujudan pancaran kekuatan *Uis Neno* menjelma dalam bentuk totem, seperti kera, buaya, burung gagak, burung kakatua dan lain-lain, yang dimiliki oleh setiap *klen*.

Selain itu juga *Uis Oe*, yaitu dewa air yang menguasai sungai, danau dan mata air. Dewa inilah yang menurunkan embun dan hujan. Namun kadang-kadang dewa itu menjelma menjadi buaya, karena itu buaya ditakuti dan dihormati. Di samping itu mereka juga percaya kepada makhluk-makhluk halus, yang baik maupun yang jahat. Makhluk-makhluk halus itu dipuja dan dijinakkan dengan saji-sajian. Kini masyarakat Dawan juga memeluk agama Protestan, Katolik, dan Islam. Pemeluk agama Katolik yang terbanyak adalah di Kabupaten Timor Tengah Utara, sedangkan pemeluk agama Protestan banyak terdapat di Kabupaten Timor Tengah Selatan dan Kabupaten Kupang [4].

### 1.3 Tujuan dan Manfaat Kegiatan

Penelitian bertujuan untuk membuat suatu desain dan animasi sebagai fasilitas pengenalan dan pelestarian budaya dawan yang sekarang mulai tersisih. Sistem ini berupa suatu animasi bergerak yang juga akan mengandung unsur suara, yang tentunya terfokus pada pengetahuan tentang budaya Dawan pada kabupaten Timor Tengah Utara.

Manfaat dari penelitian ini adalah dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran alternatif untuk pengenalan budaya. Aplikasi yang dibuat juga bisa dijadikan bahan untuk penelitian lebih lanjut di bidang yang berkaitan. Dari hasil penelitian ini juga diharapkan dapat diperoleh pemahaman yang lebih baik terhadap budaya Dawan, yang berpengaruh terhadap kelestarian keanekaragaman budaya indonesia khususnya Timor Tengah Utara.

## 2. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam pembuatan game budaya adalah:

### 2.1 Pengambilan Data

Pengambilan data dalam penelitian ini menggunakan beberapa metode, yaitu :

a. Dokumentasi

Metode ini diarahkan untuk mendapatkan landasan teori tentang sistem pengajaran, materi yang disampaikan dan lain sebagainya. Dasar-dasar teori ini diperoleh melalui jurnal, buku maupun tulisan yang ada hubungannya masalah yang diteliti.

b. Observasi

Metode ini secara langsung melakukan pengamatan terhadap cara anak-anak mempelajari kebudayaan dengan cara yang lama.

### 2.2 Prosedur Penelitian

a. Analisis Kebutuhan

Aplikasi ini dibangun dengan perencanaan yaitu menetapkan segala hal yang diperlukan dalam pembuatan aplikasi yang kemudian dilakukan analisis dalam pembuatan aplikasi media pembelajaran.

b. Pemodelan

Dalam membangun *software* dengan menggunakan metode *arsitektur modul* yaitu analisis sistem dimulai dari konseptualisasi sistem yang akan dibuat yang pada tahap berikutnya dikembangkan perinciannya

c. Implementasi

Setelah melakukan pemodelan maka dapat dilakukan proses pengajaran dan latihan untuk melihat semua sisi perkembangan yaitu dengan membandingkan metode belajar konvensional dengan metode belajar multimedia. Obyek yang akan dibuat sebagai bahan dalam pembuatan game budaya ini adalah pakaian adat, lagu daerah, kesenian daerah dan rumah adat, Suara yang digunakan dalam aplikasi ini ekstensi *.mp3*, *.wav*, *.midi*. Gambar yang digunakan dalam aplikasi ini berekstensi *.jpg*, *.png*, *.gif*. Yang akan dipakai sebagai bahan penelitian adalah anak-anak SD kelas 5. Metode yang dipakai adalah pembuatan animasi bergerak dengan macromedia flash. Terdiri dari empat model permainan yaitu pilihan ganda, merangkai gambar (*puzzle*), tebak judul lagu. Setiap model permainan terdiri dari 3 tingkat kesulitan. *Single player*, hanya dapat dimainkan satu pemain.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Halaman awal depan menampilkan halaman tunggu (*loading*) sebelum masuk ke aplikasi selanjutnya, setelah itu *user* akan masuk ke aplikasi yang akan tampil beberapa tombol pilihan menu yakni, 4 menu permainan, tombol beranda, dan tombol keluar, yang dapat dilihat pada gambar berikut;



Gambar Tampilan menu utama

#### 1. Halaman Beranda

Halaman ini menampilkan mengenai tujuan aplikasi ini dibuat. Tombol *back* berguna untuk kembali mengakses menu utama.

#### 2. Halaman Profil

Halaman ini merupakan halaman profil, berisi tentang profil penulis. Tombol *home* untuk mengakses menu utama.

Pada saat tombol *profil* di klik maka tampilan akan berpindah ke scene sub menu 6 yaitu



sub menu profil. Secara prosedural:

```
on (release){  
    gotoAndPlay ("profil",6);  
}
```

#### 3. Halaman Pilihan Ganda

Halaman ini merupakan halaman permainan yang materinya menyeluruh dari semua aspek kebudayaan dawan. Untuk mengetahui jawaban benar atau salah klik tombol *lanjut*. Pada akhir permainan akan muncul nilai, tombol ulangi, dan selesai. Tombol ulangi berfungsi mengulang permainan pada level sama.



Pada saat tombol *kuis* di klik maka tampilan akan berpindah ke scene sub

menu 5 yaitu menu pilihan ganda. Secara prosedural:

```
on (release){  
    gotoAndPlay ("pilihan  
ganda",5);  
}
```

#### 4. Halaman Merangkai gambar

Halaman ini merupakan halaman permainan merangkai potongan gambar hingga menjadi gambar utuh. Potongan- potongan gambar teracak, sehingga pemain harus mncari gambar mana yang lebih dulu terpasang.



Pada saat tombol *games puzzle* di klik maka tampilan akan berpindah ke *scene sub*

*menu 3* yaitu tampilan *menu gambar puzzle*. Secara prosedural :

```
on (release){  
    gotoAndPlay ("sub menu 3",1);  
}
```

#### 5. Halaman Tebak judul lagu

Halaman ini merupakan halaman mengenai Tebak judul Lagu. Pada halaman *game* ini pemain di suguhi potongan lagu dan potongan lirik, diminta untuk menjawab judul lagu tersebut, dengan disediakan beberapa pilihan jawaban.



Pada saat tombol play di klik maka tampilan akan berpindah ke *scene sub*

*menu4* yaitu tampilan *menu animasi dan video*. Secara prosedural:

```
on (release){  
    gotoAndPlay ("sub menu 4",1);  
}
```

#### 4. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap game interaktif tentang kebudayaan dawan, maka dapat diambil kesimpulan:

1. Perancangan dan pembuatan game budaya dawan ini cukup membantu dalam pengenalan dan pemahaman tentang budaya asli dawan. Hal tersebut dapat diketahui berdasarkan hasil kuisisioner kepada target yaitu 78 % anak-anak menyatakan sangat setuju.
2. Media pembelajaran ini dapat menjadi media pembelajaran alternatif dalam belajar mengenal dan melestarikan budaya asli dawan.

#### Penutup

Pada Penelitian ini masih terdapat banyak kekurangan pada aplikasi ini dari desain maupun materi yang diangkat, oleh sebab itu perlu adanya pengembangan dari segi desain, kelengkapan, detail materi agar desain sistem lebih dinamis dan interaktif agar mempermudah user dalam menjalankan dan memahami isi aplikasi.

#### Daftar Pustaka

- [1] Meolbatak Emiliana, Bria Yulianti. *Pembelajaran Alternatif Untuk Meningkatkan Self Motivated Learning Dan Self Regulated Learning*. Jurnal Media Teknika. tahun; 2016 vol. 11 (no 2): halaman 83
- [2] Hary.L , garinda kacolo. *metode pembelajaran interaktif aksara jawa menggunakan macromedia flash 8 (studi kasus SMPN I Tawang Sari )*, Skripsi thesis, Universitas Muhammadiyah Surakarta; 2010
- [3] Affandi Nurrachman, *analisis dan perancangan game edukasi petualangan panda untuk anak usia 5-10 tahun menggunakan macromedia flash*. Skripsi tesis. Yogyakarta, STIMIK AMIKOM;2009
- [4] Melalatoa Junus M. *Ensiklopedi Suku Bangsa Di Indonesia*, Depertemen Pendidikan dan kebudayaan RI, 2010
- [5] Pramono. Andi, *Berkreasi Animasi dengan Macromedia Flash MX*, Yogyakarta: Andi; 2016