

JURNAL

PERACANGAN *ACTION GAME* “TUNJUK AJAR” SEBAGAI MEDIA REVITALISASI BUDAYA TUNJUK AJAR MELAYU RIAU

¹Dini Umairoh, Aris ²Rahmansyah

Program Studi Desain Komunikasi Visual, FIK, Universitas Telkom
Jl. Telekomunikasi No. 1 Terusan Buah Batu Bandung, Jawa Barat

¹diniumai@gmail.com, ²rizkya.aris@yahoo.com

ABSTRAK

Budaya Tunjuk Ajar memiliki kedudukan yang sangat penting bagi suku Melayu karena posisinya yang diletakkan berada di bawah posisi agama dan dijadikan sebagai pedoman dalam menjalani kehidupan. Pada saat ini budaya Tunjuk Ajar mengalami pergeseran posisi dan nilai-nilai luhur kebudayaan. Hal ini disebabkan oleh pesatnya perkembangan era globalisasi dan banyaknya budaya asing yang masuk ke Indonesia tanpa disaring terlebih dahulu. Oleh karena itu dibutuhkan media baru yang sesuai dengan perkembangan zaman untuk upaya revitalisasi dan tetap melestarikan keberadaan budaya Tunjuk Ajar Melayu. Untuk mendapatkan solusi, maka data yang sudah ada di analisis dengan menggunakan metode pendekatan *grounded theory* serta analisis SWOT. Metode ini dilakukan dengan mengkaji teori-teori yang berkaitan dengan masalah yang diangkat, bidang keilmuan, khalayak sasaran, serta media yang akan digunakan. Sementara analisis SWOT mengkaji mengenai media-media yang sudah ada dan media baru yang didapat dari hasil metode pendekatan yang digunakan. Setelah dilakukannya penelitian, maka didapat hasil bahwa media baru yang sesuai dengan perkembangan zaman dan dapat digunakan sebagai solusi dari masalah yang diangkat adalah sebuah *game* yang beroperasi di *smartphone*. Maka berdasarkan hasil tersebut, pada proyek Tugas Akhir ini akan dirancang sebuah *game smartphone* yang bertemakan budaya Tunjuk Ajar untuk mempermudah upaya revitalisasi dan pelestarian kembali budaya Tunjuk Ajar di kalangan generasi penerus yang sesuai dengan perkembangan zaman.

Kata Kunci : Budaya Tunjuk Ajar Melayu, revitalisasi, *game action*.

1. PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tidak saja menyebabkan dunia terasa “mengecil”, tetapi membawa berbagai perubahan dalam tatanan kehidupan manusia. Perkembangan itu menyebabkan terjadinya pergeseran dan perubahan nilai-nilai budaya, mulai dari perkotaan sampai ke perkampungan. Sejalan dengan hal itu, kehidupan tradisional semakin ditinggalkan orang. Setiap pribadi berpacu untuk menempatkan diri, kaum dan bangsanya ke dalam barisan terdepan dari persaingan untuk memperebutkan peluang peningkatan kesejahteraan bagi hidup mereka. [1]

Pesatnya perkembangan yang terjadi serta banyaknya budaya asing yang masuk ke Indonesia tanpa disaring terlebih dahulu menyebabkan budaya lokal salah satunya budaya Tunjuk Ajar Melayu mengalami pergeseran posisi dan nilai-nilai budaya. Globalisasi dan kemajuan teknologi bahkan membuat generasi muda Melayu terperangkap di dalam era modernisme yang kemudian menindas kearifan lokal budaya Tunjuk Ajar Melayu serta mempengaruhi pola pikir teradat kebudayaan tersebut. [2] Dari sisi lain, “orang tua-tua” Melayu cenderung mencemaskan tujuan budaya asing, karena mereka sudah melihat munculnya gejala yang dapat menyebabkan tersisihnya budaya lokal dan terabaikannya nilai-nilai luhur. Hal ini terjadi karena sebagian orang Melayu sudah semakin jauh dari kebudayaan leluhurnya, sehingga mereka dapat dengan mudah menerima kebudayaan asing tanpa “tapis” dan kemudian menelannya mentah-mentah. [1]

Hal ini tentu saja tidak diinginkan, bukan saja oleh “orang tua-tua” Melayu, tetapi juga oleh seluruh orang Melayu sebab walaupun Suku Melayu memiliki banyak kekayaan budaya yang sangat unik dan menarik, salah satu yang paling menonjol dan memiliki posisi yang sangat penting adalah budaya Tunjuk Ajar. Budaya Tunjuk Ajar tersebut merupakan ungkapan-ungkapan bijak yang dikemas dalam pantun, syair, gurindam, dan hikayat yang biasanya selalu berisikan petuah dan nasihat yang sesuai dengan syariat agama Islam. Di dalam suku Melayu, budaya Tunjuk Ajar telah dan harus diajarkan kepada anak sejak masih usia dini bahkan sejak masih di dalam kandungan. Hal ini sudah menjadi kebiasaan sejak zaman nenek moyang suku Melayu bahkan disebut sebagai “hutang orang tua” kepada anaknya. [3]

Untuk tetap dapat mempertahankan keberadaan budaya Tunjuk Ajar, berbagai cara telah dilakukan oleh pihak-pihak terkait seperti melalui buku, *event*, *website*, seminar dan sebagai mata pelajaran wajib di sekolah tingkat dasar, menengah pertama dan menengah ke atas. Berbagai lembaga juga telah dibentuk dalam upaya untuk melestarikan budaya Tunjuk Ajar. Namun upaya-upaya ini kemudian kalah bersaing dengan perkembangan teknologi serta tatanan kehidupan yang sudah semakin maju.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, maka dibutuhkan media yang dapat digunakan sebagai media dalam upaya revitalisasi dan pelestarian kembali budaya Tunjuk Ajar yang sesuai dengan perkembangan zaman dan perkembangan teknologi pada saat ini. Dengan target sasaran generasi muda Melayu, maka media yang dipilih yaitu media *game* karena menurut hasil survei yang telah dilakukan oleh Vserv.mobi *game* menduduki tingkat tertinggi yakni sebesar 70% dari jenis konten yang paling banyak diunduh dan Indonesia merupakan negara dengan jumlah pengguna *mobile* berada direntang usia 18 tahun ke bawah yakni sebesar 21%. [4]

2. CARA PENGUMPULAN DATA DAN ANALISIS

Untuk memperoleh data-data yang berkaitan dengan masalah yang telah dibahas, digunakan metode penelitian kualitatif dengan strategi pendekatan *grounded theory* dan analisis SWOT. Metode pengumpulan data yang telah dilaksanakan yaitu metode observasi dengan tujuan mendapatkan data yang tepat dan akurat sehingga rancangan *game* yang dihasilkan sesuai dengan khalayak sasaran, kemudian studi pustaka mengenai data-data terkait, serta wawancara terstruktur dalam bentuk kuesioner yang dilakukan dua kali yaitu pada bulan Oktober 2013 dan 1 April 2014. Kuesioner ini dibagi dalam lima kelompok besar yakni kelompok usia Sekolah Dasar (SD), kelompok usia Sekolah Menengah Pertama (SMP), kelompok usia Sekolah Menengah Atas (SMA), kelompok usia Mahasiswa, dan kelompok masyarakat umum yang kemudian kelompok usia SD dan kelompok usia SMP (9-13 tahun) dijadikan sebagai khalayak sasaran. Selanjutnya, studi pustaka yang telah dilakukan yaitu berkaitan dengan pengertian media, revitalisasi, multimedia, *game*, komponen Desain Komunikasi Visual, transformasi bentuk, hubungan anak dengan *game* dengan mengkaji melalui psikologi perkembangan anak dan teori tentang analisis SWOT. Sementara analisis SWOT yang dilakukan berkaitan dengan media-media yang sudah ada dan media *game* sebagai perbandingan.

3. DASAR TEORI

Media. Media merupakan bentuk jamak dari kata “medium”. Secara harfiah kata tersebut mempunyai arti perantara atau pengantar. Akan tetapi sekarang kata tersebut digunakan baik untuk bentuk jamak maupun Murad. Beberapa ahli mengemukakan bahwa media merupakan teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran, media merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun audio visual termasuk teknologi perangkat kerasnya. [5]

Revitalisasi. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, revitalisasi berarti proses, cara dan perbuatan menghidupkan atau menggiatkan kembali suatu hal yang sebelumnya kurang terbedaya. Di dalam bidang kebudayaan, revitalisasi bertujuan untuk memvitalkan kembali suatu budaya yang dulunya hidup namun mengalami kemunduran atau pergeseran posisi nilai budaya.

Multimedia. Merupakan kombinasi dari teks, seni, suara, gambar, animasi dan video yang disampaikan dengan komputer atau perangkat keras lainnya yang dimanipulasi secara digital dan dapat disampaikan dan atau dikontrol secara interaktif. [6] Ada 6 elemen utama yang secara umum dipergunakan di dalam program multimedia, yaitu : **teks**, yang merupakan dasar dari semua aplikasi sebagai tampilan layar yang mempertunjukkan kata-kata yang mungkin dibuat dengan berbagai *style* dan *font*; **image**, yang secara umum disebut gambar; **movie**, berupa rekaman gambar hidup dari video yang mampu memberikan gambaran yang lebih jelas; **animasi**, yang merupakan gambar yang bergerak-gerak yang dapat menjelaskan sesuatu lebih akurat bila dibandingkan dengan informasi *movie*; **sound**, merupakan suara yang disertakan dalam sembah program multimedia; **user control**, merupakan kelengkapan atau fasilitas yang dipergunakan oleh *user* untuk mengendalikan program. [7]

Game. *Game* merupakan kata yang berasal dari Bahasa Inggris yang dalam Bahasa Indonesia berarti “permainan”. *game* merupakan media di mana kita bisa melakukan interaksi dan pengambilan keputusan dengan mempertimbangkan berbagai kondisi dengan menggunakan logika tertentu. [8] *Game* merupakan media yang dapat memberikan motivasi dan inisiatif yang dapat berkembang secara dinamis serta merupakan aktivitas dari makhluk yang cerdas. [9] *Game* berdasarkan *genrenya* terdiri dari beberapa jenis yaitu *action*, *strategy*, *role-playing*, *sports*, *vehicle simulation*, *management simulation*, *adventure*, *puzzle* dan *social games*. [10]

Komponen Desain Komunikasi Visual terdiri dari beberapa jenis, yaitu **garis** yang merupakan tanda yang dibuat oleh alat untuk menggambar melewati permukaan, **bentuk** yang merupakan gambaran umum sesuatu atau formasi yang tertutup atau jalur yang tertutup, **warna** yang merupakan elemen grafik yang sangat kuat dan provokatif, **tipografi** yang merupakan seni dari huruf, dan **ilustrasi**. [11]

Transformasional bentuk. Merupakan upaya kreativitas yang melibatkan pergantian dalam gaya atau ruang konseptual. Jenis kreativitas ini juga merupakan kreativitas yang dapat bervariasi dari aturan atau gaya lama tanpa mengubahnya, atau mungkin juga menambahkan suatu hal yang baru. [12] Ada 8 kekuatan pendorong yang dapat muncul di dalam ruang kreativitas tersebut, yaitu **replikasi** yaitu upaya untuk menunjukkan bahwa gagasan sudah ditempatkan pada posisi konseptual yang tepat, **redefinisi** yaitu upaya untuk menempatkan kembali gagasan pada wilayah konsep yang tepat, **pelibatan lebih jauh** yaitu upaya untuk melibatkan lagi gagasan baru pada arah yang lebih jauh, **pelibatan lebih jauh lagi** yaitu upaya untuk melibatkan gagasan baru yang sudah bergerak itu tapi didorong ke arah yang berbeda dari arah pelibatan sebelumnya, **pengaturan kembali** yaitu upaya untuk mengatur kembali posisi gagasan baru dengan mengarahkannya pada tujuan yang berbeda, **rekonstruksi** yaitu upaya

mengembalikan kembali posisi gagasan baru, **reinisasi** yaitu upaya memindahkan posisi gagasan baru ke arah berbeda, dan **sintesis** yaitu upaya untuk menyatukan sejumlah paradigma gagasan yang berbeda dan menggabungkannya ke dalam satu struktur baru. [13]

Hubungan anak dengan *game*. Bermain merupakan aktivitas yang penting dilakukan oleh anak-anak sebab dengan bermain anak akan bertambah pengalaman dan pengetahuannya. Melalui bermain anak memperoleh pelajaran yang mengandung aspek perkembangan kognitif, sosial, emosi dan perkembangan fisik. Melalui kegiatan bermain dengan berbagai permainan anak dirangsang untuk berkembang secara umum, baik perkembangan berpikir, emosi maupun sosial. Setiap anak memiliki irama dalam bermain yang berlainan sesuai dengan perkembangan anak. Semakin besar fantasi yang bisa dikembangkan oleh anak dari sebuah mainan, akan lebih lama mainan itu menarik baginya. [14]

Analisis SWOT. Merupakan analisis yang dipergunakan untuk menilai dan menilai ulang suatu hal yang telah ada dan telah diputuskan sebelumnya dengan tujuan meminimumkan risiko yang mungkin timbul. Penyusunan kesimpulan ditampung dalam Matriks Pakal seperti gambar berikut ini [15] :



Skema 1 Skema Analisis SWOT
Sumber : Sarwono dan Lubis 2007: 19

4. DATA DAN ANALISIS

4.1 Data Khalayak Sasaran

Jumlah total responden yaitu 177 responden dari total 182 siswa dengan rentang usia 9-13 tahun. Diambil 150 orang sesuai dengan kategori beragama Islam dan berdomisili di kota.

Data Demografis : dalam segmentasi demografis, khalayak sasaran terbagi menjadi dua jenis kelamin yakni laki-laki dan perempuan dengan rentang usia 9-13 tahun khususnya dan usia 13 tahun ke atas umumnya yang bekerja sebagai pelajar, beragama Islam dengan status sosial kalangan menengah ke atas.

Data Psikografis : dalam segmentasi psikografis, data diperoleh melalui hasil kuesioner restruktur yang telah dilakukan dengan mengkhususkan beberapa poin. **Lifestyle** : dimana sebanyak 150 orang responden dengan rentang usia 9-13 tahun memiliki gaya hidup konsumtif, mengikuti perkembangan zaman, hidup sehat, hemat dan sebagian besar lingkungan sosial dipengaruhi oleh lingkungan rumah dan teman bermain. **Tempat berlibur** : sebagian besar minat berlibur yaitu keluar kota (mengunjungi keluarga, mengunjungi tempat wisata), sebagian kecil menaruh minat mengunjungi fasilitas yang ada di kota seperti *mall*, kolam renang dan tempat bermain.

Warna kesukaan : sebagian besar responden menyukai warna dasar dan sebagian lainnya menyukai warna turunan dari warna dasar, warna hitam dan putih. **Kebiasaan menabung** : sebanyak 115 responden dari 150 anak mempunyai kebiasaan menabung. **Suka bermain game atau tidak** : sebanyak 130 responden dari 150 anak suka bermain *game*.

Data Geografis : dalam segmentasi geografis, khalayak sasaran berdomisili di kota Pekanbaru, Provinsi Riau dengan iklim lingkungan tropis.

4.2 Tunjuk Ajar Melayu

Pengertian dan Kandungan Isi Tunjuk Ajar : Tunjuk Ajar adalah ungkapan-ungkapan bijak yang dikemas dalam pantun atau syair, juga bisa berupa gurindam atau hikayat, berisi peruaah, pengajaran atau nasihat orang tua kepada anak secara turun-temurun atau dari “orang tua-tua” kepada generasi muda, dari generasi ke generasi dalam masyarakat Melayu. Tunjuk Ajar yang dimaksud adalah segala jenis petuah, petunjuk, nasihat, amanah, pengajaran, dan contoh teladan yang bermanfaat bagi kehidupan manusia dalam arti luas yang membawa manusia ke jalan yang lurus dan diridhoi Allah. Tunjuk Ajar membawa berkah yang menyelamatkan manusia dalam kehidupan di dunia dan kehidupan di akhirat. Jenis-Jenis Tunjuk Ajar : Tunjuk Ajar secara umum dibagi menjadi 4 jenis yaitu pantun, syair, gurindam dan hikayat. Kedudukan Tunjuk Ajar : Bagi orang Melayu Tunjuk Ajar ditempatkan pada kedudukan yang penting, bahkan sebagian “orang tua-tua” menempatkannya teramat penting karena Tunjuk Ajar mengandung isi yang luhur yang bermanfaat di dalam kehidupan manusia. Manfaat Tunjuk Ajar : Beberapa manfaat dari Tunjuk Ajar yaitu sebagai pedoman dalam bertingkah laku, sebagai pedoman dalam bertutur kata, menjadikan kita memiliki rasa kekeluargaan di dalam kehidupan bermasyarakat, menjadikan

kehidupan bermasyarakat tenteram dan damai karena berbudi pekerti luhur, menjadikan kehidupan bermasyarakat menjadi terasa sangat menyenangkan karena saling menghargai satu sama lain, dan menjadikan kehidupan bermasyarakat aman dan sejahtera. Pewarisan Tunjuk Ajar oleh “Orang Tua-Tua” Melayu : Untuk mewujudkan manusia yang bertuah, berbudi luhur, cerdas, dan tarpuji, orang Melayu mewariskan Tunjuk Ajar melalui ungkapan lisan maupun contoh teladan. Pewarisan melalui sastra lisan seperti pantun, syair, cerita rakyat, ungkapan, pepatah, petitih, bidal, dan perumpamaan. Sedangkan pewarisan melalui contoh teladan misalnya dengan memberikan contoh perilaku, perangai, dan perbuatan terpuji. [1] Hubungan Anak dengan Tunjuk Ajar : Di dalam tradisi Melayu, yang patut disebut “anak bertuah” ialah anak yang menjadi “orang”, yakni menjadi manusia yang sempurna lahiriah dan batiniah. Agar anak tumbuh dan berkembang menjadi “orang” maka berbagai upaya dilakukan, yakni melalui ungkapan-ungkapan tradisional Melayu, cerita rakyat dan pantun yang sarat berisikan “Tunjuk Ajar”. [3]

4.3 Analisis SWOT

Analisis media yang sudah ada : Media-media yang sudah digunakan sebelumnya sebagai media pelestarian budaya Tunjuk Ajar Melayu seperti *website*, *event* dan buku merupakan media yang memang sudah memiliki beberapa peluang dan kekuatan seperti dapat digunakan secara fleksibel kapan saja, di mana saja dan dalam jangka waktu yang panjang dengan konsep yang berbeda-beda. Media-media ini juga merupakan media yang sudah tidak asing lagi bagi masyarakat sehingga masyarakat dapat dengan mudah menerimanya. Namun dari kekuatan tersebut muncul ancaman karena masyarakat bisa merasa bosan dengan media yang sudah ada, terlebih lagi dengan perkembangan zaman yang terjadi pada saat ini. Untuk kelemahan sendiri, berdasarkan penelitian yang telah dilakuakn bahwa beberapa media masih sangat sulit untuk didapatkan seperti buku yang hanya tersedia di perpustakaan daerah dan tidak dapat dipinjam, atau jaringan internet yang masih belum kuat sehingga tidak memungkinkan untuk mengakses *website*.

Media *Game* “Tunjuk Ajar” : Media *game* “Tunjuk Ajar” memiliki peluang dan kekuatan yaitu didesain sesuai dengan karakteristik dan siri khas dari budaya Melayu yang akan memudahkan pemasarannya di khalayak sasaran karena tidak akan terasa asing, selain itu media *game* ini mengangkat konsep budaya yang pada saat ini masih sangat jarang sehingga bisa digunakan sebagai media pembelajaran dan dapat digunakan untuk media pelestarian sehingga budaya Tunjuk Ajar dapat diterapkan di dalam kehidupan sehari-hari. Media ini juga dirancang dalam bentuk *game smartphone* atau *game mobile* dan dapat diunduh secara gratis sehingga dapat dimainkan kapan saja dan di mana saja serta bisa dimainkan ketika waktu luang. Namun media *game* “Tunjuk Ajar” masih memiliki kelemahan karena merupakan media pertama dalam bentuk *game* yang digunakan untuk melestarikan kembali dan revitalisasi budaya Tunjuk Ajar, dan ancaman karena banyak media sejenis yang memberikan tantangan dan *gameplay* yang lebih menarik.

Maka dari itu di dalam penelitian ini akan menggunakan peluang dari analisis SWOT dengan strategi **PE-KU (Peluang-Kekuatan)** di mana strategi ini mengembangkan peluang menjadi kekuatan dari produk sehingga menjadi daya saing di pasar dengan poin-poin yang dapat menarik minat khalayak sasaran dari segi visual dan juga didukung dengan desain *gameplay* permainan yang sesuai dengan karakteristik dari khalayak sasaran.

4.4 Data Hasil Kuesioner

Lokasi Pengajuan Penelitian	: SDN 51 Pekanbaru
Alamat	: Jl. Hangtuah Nomor 45 Kecamatan Limapuluh
Tanggal Pengajuan Penelitian	: 2 - 4 April 2014
Jumlah Total Responden	: 177 responden dari total 182 siswa kelas 4 dan kelas 5. Diambil 150 orang sesuai dengan kategori Islam dan berdomisili di kota.

Berdasarkan kuesioner maka diperoleh data sebagai berikut : Jumlah responden dengan jenis kelamin yaitu sebesar 44% (66 orang) dan perempuan sebesar 56% (84 orang). Sebesar 100% responden tinggal di kota, dengan usia 9 tahun 3,3% (5 orang), 10 tahun 41% (62 orang), 11 tahun 51% (77 orang), 12 tahun 3,3% (5 orang) dan 13 tahun 0,7% (1 orang). Responden memiliki ketertarikan bermain *game* sebesar 86,7% (130 orang), kurang tertarik 6,7% (10 orang) dan tidak tertarik sebesar 6,7% (10 orang). Di antara total responden ada sebesar 54% (81 orang) pengguna *smartphone* dan sisanya tidak. Dari total pengguna *smartphone* persentase kegunaan yaitu sebesar 14,7% (22 pilihan) bermain, 21,4% (31 pilihan) sosial, 8% (12 pilihan) belajar 9,3% (14 pilihan) teknologi dan 46,7% (70 pilihan) untuk kegunaan lainnya. Untuk responden yang gemar bermain *game*, sebesar 16,7% (25 orang) memiliki kecenderungan permainan tertarik dengan grafik, 38% (57 orang) memiliki kecenderungan permainan tertarik dengan cerita, 36,7% (55 orang) memiliki kecenderungan permainan tertarik dengan *gameplay* dan 27,3% (41 orang) memiliki kecenderungan permainan tertarik dengan teknologi. Dari total responden ada sebesar 52% (72 orang) yang mengetahui budaya Tunjuk Ajar Melayu, 46% (69 orang) kurang tahu dan 2% (3 orang) tidak tahu. Namun dari presentasi tersebut 57,3% (85 orang) di antaranya tidak memahami makna budaya Tunjuk Ajar. Dari total responden sebesar 78,7% (118 orang) tertarik dengan jenis Tunjuk Ajar yaitu pantun dan sisanya untuk jenis lainnya. Dengan ketertarikan untuk mempelajari sebesar 88% (132 orang) dan sisanya tidak.

5. HASIL

5.1 Konsep

Konsep Pesan : “Mari kita jaga, lestarikan, pelajar, pahami dan terapkan budaya Tunjuk Ajar sebagai pedoman di dalam kehidupan sehari-hari.”

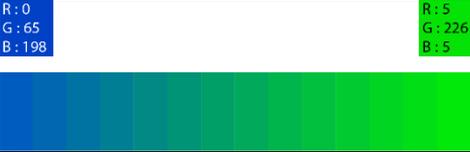
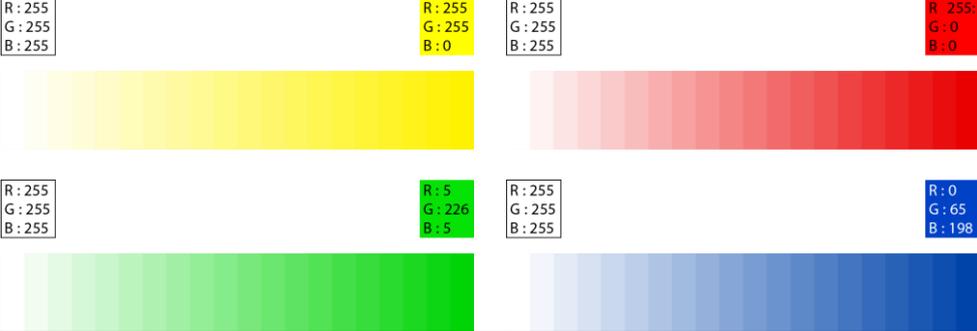
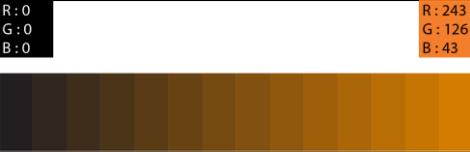
Konsep Kreatif : *Game* “Tunjuk Ajar” merupakan *game collect item* dan *drag and drop* teka-teki pantun dengan konsep pendekatan kreatif berupa permainan *action game* dengan *subgenre platform game* dan tipe *casual game*. *Game* ini akan memiliki empat karakter dengan dua karakter utama dan dua karakter pendukung. Latar belakang *game story* diangkat dari cerita rakyat. *Game* “Tunjuk Ajar” akan memiliki fitur unggulan seperti fitur koneksi ke jejaring sosial dan galeri budaya Tunjuk Ajar.

Konsep Pendekatan : Konsep pendekatan yang digunakan yakni pendekatan emosional. Pendekatan emosional merupakan pendekatan berdasarkan perasaan yang dirasakan oleh khalayak. Melalui pendekatan emosional, seseorang akan lebih menerima pesan berdasarkan dimensi afektif. Jika seorang merasa terancam dengan isi pesan, maka ia cenderung tidak merespons pesan tersebut. [16]

Konsep Media : Media yang dijadikan sebagai media utama adalah sebuah perangkat lunak dalam bentuk aplikasi *mobile game*. Aplikasi akan dijalankan pada *smartphone* dengan sistem operasi *Android*.

Konsep Visual : Gaya gambar pada desain *game* “Tunjuk Ajar” akan diterapkan desain dengan gaya kartun. Pengayaan gambar ini menggunakan dasar teori transformasional realistik dan teori visual analogi. *User Interface* dengan memperhatikan beberapa komponen yaitu *user familiarity*, konsisten, tidak memiliki banyak hal yang membuat target sasaran kaget, memiliki fasilitas yang beragam dan memiliki bantuan dalam hal bantuan permainan. Warna yang digunakan yaitu sesuai dengan warna-warna yang berkaitan dengan suku Melayu dan memiliki makna tersendiri yang dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 1 Warna yang Digunakan
Sumber: Dokumentasi Penulis

Warna	Makna
Kuning	Lambang kesucian.
Merah	Tanda persaudaraan dan keberanian.
	
Biru	Keperkasaan di lautan
Hijau	Kesuburan dan kemakmuran
	
Putih	Tanda kesucian
	
Hitam	Keperkasaan dan kekuatan
	

Tipografi yang digunakan yaitu *Font Floraless*. *Font* ini merupakan *font* yang tergolong ke dalam keluarga *font San Serif* dan tergolong keluarga *font dekoratif*. *Font* ini digunakan pada keseluruhan media *game*, baik dari logo, *text* di galeri, menu pengaturan, menu tim, beberapa *button* dan pada *notification* di permainan.

ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTU

abcdefghijklmn opqrstu

0123456789

Gbr 1 *Font Floraless*

Sumber: Dokumentasi Penulis

4.2 Hasil Perancangan Game Design Document

Tabel 2 *Game Design Document*
Sumber: Dokumentasi Penulis

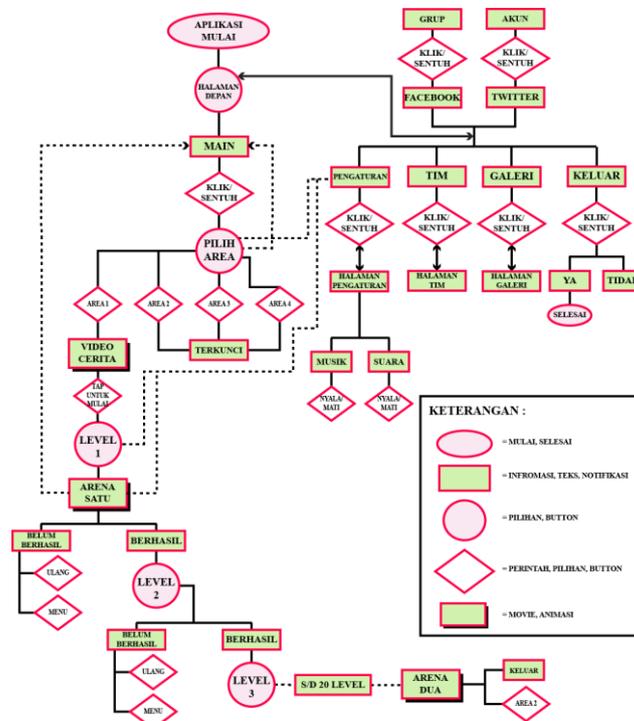
Konten		Keterangan
Judul Permainan		“Tunjuk Ajar”
Logline		“ <i>Apa tanda Melayu jati Tunjuk Ajar-nya dipegang mati</i> ”
Game Overview	Game Concept	Konsep <i>game</i> “Tunjuk Ajar” yaitu : 1. Judul diambil dari nama budaya Tunjuk Ajar Melayu yaitu salah satu kebudayaan Melayu dari Provinsi Riau. 2. “Mengumpulkan kayu dan kata sebanyak mungkin lalu <i>drag and drop</i> kata untuk melengkapi teka-teki pantun”. Setiap teka-teki pantun yang berhasil dilengkapi memiliki makna yang berkaitan dengan butir Tunjuk Ajar Melayu yang dapat pemain lihat di menu <i>gallery</i> pada <i>game</i> .
	Game Type	<i>Casual Game</i>
	Genre Game	<i>Action Game</i> <i>Subgenre : Platform Game</i>
	Game Platform	<i>Game</i> akan beroperasi pada <i>platform smartphone</i> dengan sistem operasi (OS) Android.
	Target Audience	<i>Target audience</i> dari <i>game</i> “Tunjuk Ajar” yaitu anak usia 9-13 tahun khususnya dan usia 13 tahun ke atas umumnya. <i>Target audience</i> secara khusus adalah yang berdomisili di kota Pekanbaru, namun <i>game</i> ini tetap dapat diunduh dan dimainkan oleh semua penggemar <i>game</i> di Indonesia.
	Key Feature	1. <i>Game</i> dengan tema budaya Melayu. 2. <i>Game platform</i> dengan <i>cut scene</i> (<i>game</i> memiliki cerita). 3. <i>Game</i> bisa terhubung dengan akun <i>facebook</i> pemain serta <i>fanpage game</i> “Tunjuk Ajar” di <i>facebook</i> , 4. <i>Gallery</i> yang berisikan kumpulan pantun di dalam permainan serta makna-makna yang terkandung. 5. <i>Game</i> memiliki beberapa area yang melambangkan jenis-jenis pantun. Untuk versi pertama hanya ada satu area dengan jenis pantun teka-teki.
	Game Flow Summary	Permainan terdiri dari dua arena bermain. Sebelum memasuki arena bermain pertama pemain akan disuguhkan oleh <i>cut scene</i> yang berisikan cerita dan tugas dari karakter. Pemain memulai permainan dari <i>level</i> satu. Pada arena pertama pemain harus mengumpulkan semua kata yang tersedia dan mengumpulkan kayu. Lalu memasuki arena kedua, pemain akan menggunakan kata yang telah dikumpulkan untuk melengkapi 50 teka-teki pantun yang tersedia pada <i>level</i> tersebut.
Look and Feel	<i>Game</i> “Tunjuk Ajar” di rancang dengan desain yang dapat mewakili ciri khas dari suku Melayu baik dari segi warna yang digunakan, bentuk, dan karakter. Karakter di angkat dari fauna khas Provinsi Riau yaitu burung Serindit dan ikan Selais.	
Gameplay	Game Progression 1. Mengumpulkan kayu dan kata. 2. Melengkapi teka-teki pantun.	

	Mission/ Challenge Structure	<p>Jangka pendek :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menghindari rintang bunga roda. • Menghindari rintangan bunga pemakan. <p>Jangka menengah :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengumpulkan energi sebanyak mungkin di <i>level</i> bonus. <p>Jangka panjang :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membawakan banyak air untuk karakter Rendi
	Arena Structure	<p>Permainan terdiri dari dua arena permainan. Pada arena pertama pemain harus mengumpulkan semua kata yang dijumpai dan mengumpulkan kayu serta bunga energi. pada arena dua pemain harus melengkapinya teka-teki pantun.</p> <div style="text-align: center;">  <pre> graph LR Main[Main] --> Area[Area] Area --> Level[Level] Level --> Arena1[Arena 1] Arena1 --> Arena2[Arena 2] </pre> </div> <p style="text-align: center;">Skema 2 Struktur Alur Permainan Sumber: Dokumentasi Penulis</p>
	Level	Tiap area permainan akan memiliki 20 <i>level</i> .
	Level Rewards	<p>Jangka pendek :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendapatkan nilai • Mendapatkan energi <p>Jangka menengah :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuka <i>level</i> dan arena permainan selanjutnya. <p>Jangka panjang :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendapatkan wadah air untuk membawa air yang akan diberikan kepada karakter Rendi.
	Objective	<ul style="list-style-type: none"> • Mengumpulkan kata dan melengkapinya pantun untuk menyelesaikan <i>level</i> dan mendapatkan <i>rewards</i>. • Membawakan air untuk karakter Rendi sebanyak mungkin. • Membuka arena permainan 2.
	Sound	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Sound cut scene</i> : Lagu Melayu Tualang Tiga dipopulerkan oleh Saloma. • <i>Sound</i> mendapatkan kayu, bunga : <i>soundtrack</i> Super Mario <i>get coin</i> BGM. • <i>Sound</i> latar <i>game</i> : Mr. Lou, Dewfal Production • <i>Sound cut scene</i> : Mr. Lou, Dewfal Production • <i>Sound</i> berhasil : BGM <i>effect</i> • <i>Sound</i> belum berhasil : BGM <i>effect</i> • <i>Sound</i> utama : Mr. Lou, Dewfal Production
Mechanics	Physics	<p>Pada arena satu pemain menggerakkan karakter dengan menggunakan <i>button</i> yang tersedia untuk mengumpulkan kayu dan semua kata lalu menemukan pintu untuk masuk ke arena dua.</p> <p>Pada arena dua pemain harus melengkapinya 50 pantun dengan kata yang berhasil dikumpulkan di arena satu dalam waktu 15 menit dengan cara <i>drag and drop</i> kata.</p>
	Economy	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pemain memiliki waktu 15 menit untuk dapat menyelesaikan misi di arena dua. 2. Jika memiliki sisa waktu, maka waktu akan berubah menjadi kayu dan menambah jumlah nilai pemain. 1 kayu sama dengan 15 detik. 3. Jika pemain berhasil menyelesaikan <i>level</i>, maka akan mendapatkan <i>rewards</i> sesuai dengan <i>task</i> karakter. 4. Pemain dapat menyimpan permainan di arena dua jika belum bisa menyelesaikannya. 5. Pemain disediakan menu bantuan kata kunci untuk dapat menyelesaikan tugas karakter di arena dua.
Story		<p>Di satu Desa, hiduallah seorang Ibu dengan kedua anaknya yang sangat miskin. Pekerjaan sang Ibu adalah mencari kayu bakar di hutan lalu menjualnya kepada pedagang di pasar dan dapat membeli kebutuhan makanan sehari-hari untuk dirinya dan kedua anaknya. Lama berselang, sang Ibu semakin tua dan menjadi sakit-sakitan. Anak tertua yang merupakan anak laki-laki satu-satunya kemudian menjadi harapan untuk memenuhi kebutuhan hidup mereka.</p>

	<p>Suatu hari anak pertama memutuskan untuk ke hutan mencari kayu bakar untuk dijual ke pasar agar dapat membeli makanan. Sang adik yang sangat baik memutuskan untuk membantu abangnya mencari kayu bakar ke hutan. Mereka pun meminta izin kepada sang Ibu. Sebelum berangkat, sang ibu sempat berpesan “Apabila menemukan sesuatu di hutan, janganlah kamu makan, agar kamu selamat sampai di rumah!”. Kedua anaknya mengangguk mengerti. Lalu pergilah mereka ke dalam hutan.</p> <p>Di hutan, karena terlalu semangat mencari kayu bakar, mereka menjadi sangat kelelahan serta merasa lapar dan haus. Sang abang lalu mengajak adiknya untuk mencari makanan dan sungai terdekat sebagai sumber air minum. Namun sang adik masih sangat mengingat pesan Ibu mereka. Ia mengatakan kepada abangnya untuk menuruti pesan sang Ibu. Sang abang yang sudah sangat kelaparan mengatakan bahwa mereka tidak perlu mendengar pesan sang Ibu, karena buah-buahan yang ada di hutan kelihatannya aman untuk mereka makan.</p> <p>Lama mencari, namun mereka tak kunjung menemukan sungai dan buah-buahan untuk dimakan. Sementara perut sudah semakin keroncongan dan matahari sudah semakin berada di atas kepala. Tiba-tiba sang abang menemukan sebuah telur yang sangat besar. Sang abang lalu mengajak adiknya untuk memakan telur tersebut. Namun sang adik lagi-lagi mengingatkan tentang pesan sang Ibu. Karena sudah sangat kelaparan serta kehausan, sang abang tidak mendengar apa yang dikatakan oleh adiknya. Ia pun memakan telur tersebut dengan sangat lahapnya.</p> <p>Namun, yang terjadi kemudian bukanlah merasa kenyang dan hausnya hilang, sang abang malah merasa sangat haus sekali dan menjadi lumpuh. Ia pun memohon kepada sang adik untuk mencarikkannya air di sungai terdekat. Karena merasa sangat kasihan dengan keadaan abangnya sang adik pun lalu mencari sungai untuk minum sang abang. Ia menemukan sungai tersebut, namun letaknya sangat jauh. Perjalanan yang Ia tempuh untuk sampai ke sungai memakan waktu setengah hari lamanya. Dengan sangat tergesa-gesa sang adik lalu membawakan air sungai untuk diminum oleh abangnya dengan wadah yang Ia temukan di hutan.</p> <p>Setelah sang adik sampai ke tempat sang abang, apa yang terjadi membuatnya sangat kaget dan sedih. Sang abang berubah seperti ular, di sekujur tubuhnya ditumbuhi oleh sisik seperti sisik ular. Kakinya pun bahkan menyatu dan melekat. Namun Ia masih bisa berbicara kepada sang adik. Air yang telah dibawakan oleh sang adik tak kunjung meredakan haus yang dirasakan oleh sang abang. Maka sang adik pun kembali lagi ke sungai untuk mengambilkan air. Ini terus berulang-ulang, hingga sang abang berubah seluruhnya menjadi seekor ular seperti ular naga. Sang adik yang sudah sangat kelelahan sehari-hari tak makan hanya untuk mengambilkan abangnya air ke sungai lalu mengatakan kepada sang abangnya. “Bang, pergilah engkau ke sungai, sungai itu tidak begitu jauh dari sini, kau hanya memerlukan waktu setengah hari untuk sampai ke sana. Sungai itu akan meredakan rasa hausmu yang amat sangat. Kau tidak perlu mengkhawatirkan Ibu. Aku akan menjaga Ibu untukmu. Aku akan pulang sekarang setelah engkau berangkat.”</p> <p>Maka dengan berat hati sang abang pun pergi meninggalkan adiknya menuju sungai. Karena tubuhnya telah menjadi ular, maka Ia juga berjalan seperti ular dan meninggalkan jejak selebar satu meter dari tempat awal Ia berubah. Lambat laun jejak itu kemudian menjadi sungai yang dinamakan Sungai Naga dan Desa tersebut dinamakan Desa Naga Beralih.</p>
Character	<p>Serin</p> <p>Serin merupakan karakter yang diciptakan dengan latar belakang dari fauna unggas khas Provinsi Riau yaitu burung Serindit. Ciri-ciri khas dari karakter ini yang merupakan ciri khas dari burung Serindit yaitu memiliki paruh yang pendek dan memiliki bulu berwarna hijau, merah, kuning dan biru. Warna khas karakter : Memiliki warna hijau yang sedikit lebih tua dan warna merah di sekitar ekornya. Sifat : Aktif, lincah dan lucu. Gender : Betina.</p>

	Rendi	Rendi adalah karakter dengan latar belakang yang sama dengan karakter Serin. Warna khas karakter : Memiliki warna biru di bagian kepalanya dan warna merah di bagian lehernya. Sifat : Aktif, lincah dan lucu. Gender : Jantan.
	Ibu	Merupakan Ibu dari karakter Rendi dan Serin. Sifat karakter : Bijaksana dan penyayang.
	Silas	Silas adalah karakter yang diciptakan dengan latar belakang dari ikan Selais. Ikan Selais adalah ikan sungai khas dari Provinsi Riau. Ikan ini memiliki warna tubuh abu-abu dan belalai seperti kumis yang panjang di sekitar mulutnya. Khas dari ikan Selais adalah aromanya jika dimasak dan warna kecoklatan. Silas adalah karakter yang memiliki sifat misterius, penuh teka-teki dan bijaksana. Oleh karena itu pada permainan karakter Silas divisualisasikan melalui bentuk siluet. Karena karakteristik sifatnya yang misterius, karakter Silas tidak memiliki gender yang jelas.

Flowchart

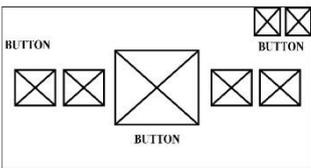
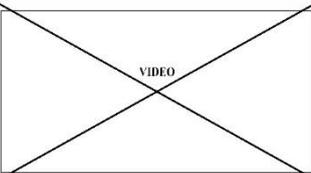
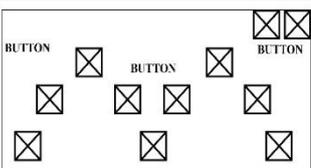
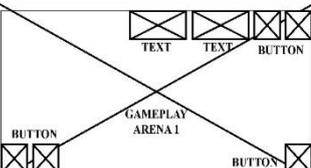
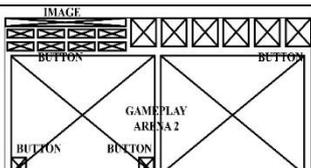
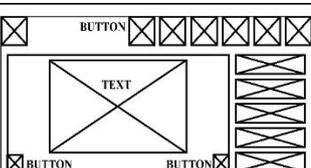
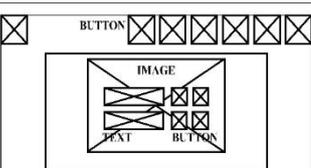
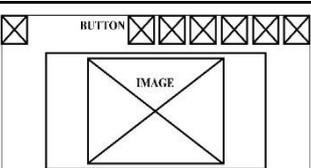
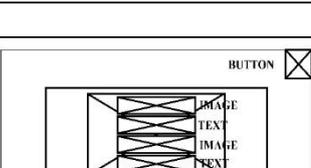


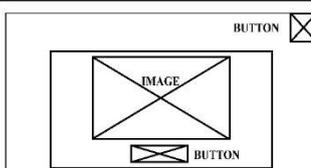
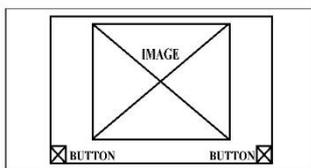
Skema 3 Flowchart Game “Tunjuk Ajar”
 Sumber: Dokumentasi Penulis

Wireframe dan Layout

Tabel 3 Wireframe dan Layout
 Sumber: Dokumentasi Penulis

No.	Wireframe dan Keterangan
1.	<p>Resolusi layar : 720 pixel x 1280 pixel. Wireframe untuk tampilan awal. Tampilan awal atau tampilan halaman utama atau <i>main menu</i> adalah halaman yang pertama kali dijumpai oleh pemain ketika masuk ke aplikasi permainan.</p>

2.		<p>Resolusi layar : 720 pixel x 1280 pixel. <i>Wireframe</i> untuk menu pilih area permainan. Tampilan pilih area permainan merupakan tampilan visual selanjutnya. Pada tampilan ini terdapat 2 <i>button</i> utama dan <i>button</i> area permainan.</p>
3.		<p>Resolusi layar : 720 pixel x 1280 pixel. <i>Wireframe cut scene</i> halaman 1 dan 2. Tampilan <i>cut scene</i> merupakan tampilan untuk cerita di dalam permainan. Akan terdapat <i>button</i> navigasi cerita dan <i>button</i> skip pada halaman ini.</p>
4.		<p>Resolusi layar : 720 pixel x 1280 pixel. <i>Wireframe</i> pilih <i>level</i>. Halaman pilih <i>level</i> merupakan halaman selanjutnya. Pada halaman ini akan terdapat dua <i>button</i> utama dan <i>button level</i> yang harus dipilih oleh pemain.</p>
5.		<p>Resolusi layar : 720 pixel x 1280 pixel. <i>Wireframe gameplay arena 1</i>. Halaman <i>gameplay arena</i> permainan 1 untuk <i>level 1, 2, dan 3</i>. Pada tampilan halaman ini akan terdapat 2 <i>button</i> utama, 2 area teks, dan 3 buah tombol navigasi untuk permainan.</p>
6.		<p>Resolusi layar : 720 pixel x 1280 pixel. <i>Wireframe gameplay arena 2</i>. Halaman <i>gameplay arena</i> permainan 2. Pada tampilan halaman ini akan terdapat 6 <i>button</i> utama, 2 area teks, dan 5 tombol bantuan permainan, <i>bar timer</i>, 2 tombol navigasi untuk permainan. Pemain juga harus mendrag and drop jawaban teka-teki pantun pada tampilan arena permainan 2.</p>
7.		<p>Resolusi layar : 720 pixel x 1280 pixel. <i>Wireframe galeri</i>. Pada alam ini terdapat 6 <i>button</i> utama, 5 tombol menu galeri, 1 tombol kembali ke halaman sebelumnya dan 2 tombol navigasi.</p>
8.		<p>Resolusi layar : 720 pixel x 1280 pixel. <i>Wireframe pengaturan</i>. Pada tampilan halaman pengaturan aplikasi permainan akan terdapat 6 <i>button</i> utama, 1 tombol kembali ke halaman sebelumnya, 4 tombol pengaturan dan area teks informasi pengaturan.</p>
9.		<p>Resolusi layar : 720 pixel x 1280 pixel. <i>Wireframe tim</i>. Pada tampilan informasi tim perancang akan terdapat 6 <i>button</i> utama dan 1 <i>button</i> untuk kembali ke halaman sebelumnya.</p>
10.		<p>Resolusi layar : 720 pixel x 1280 pixel. <i>Wireframe nilai permainan</i>. Pada tampilan halaman informasi nilai akan terdapat 1 <i>button</i> utama, dan 1 <i>button</i> untuk melanjutkan permainan.</p>

11.		<p>Resolusi layar : 720 pixel x 1280 pixel. <i>Wireframe notification</i> berhasil dan tidak berhasil menyelesaikan permainan. Pada tampilan halaman <i>notifications</i> akan terdapat 1 <i>button</i> utama, dan 1 <i>button</i> untuk pilihan selanjutnya.</p>
12.		<p>Resolusi layar : 720 pixel x 1280 pixel. <i>Wireframe notification</i> keluar dari <i>game</i>. Pada tampilan halaman ini akan terdapat 2 tombol pilihan langkah yang harus diambil oleh pemain.</p>

5.3 Produksi
Logo dan Icon Game



Gbr 2 Logo dan Icon Game “Tunjuk Ajar”
 Sumber: Dokumentasi Penulis

Game “Tunjuk Ajar”

Tabel 4 Game “Tunjuk Ajar”
 Sumber: Dokumentasi Penulis

<p>1. Tampilan Awal</p> 	<p>2. Pilih Area</p> 
<p>3. Cut Scene</p> 	<p>4. Level</p> 
<p>5. Arena 1</p> 	<p>6. Arena 2 Drag and Drop</p> 
<p>7. Galeri</p> 	<p>8. Pengaturan</p> 

<p>9. Tim</p>	<p>10. Nilai</p>
<p>11. Pemberitahuan Keluar</p>	<p>12. Pemberitahuan Permainan Berhasil</p>
<p>13. Pemberitahuan Permainan Tidak Berhasil Diselesaikan</p>	

6. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Setelah melakukan analisis, implementasi dan menghasilkan media baru sebagai solusi dari permasalahan yang diangkat, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Media *game* “Tunjuk Ajar” dapat menjadi media baru sebagai media revitalisasi dan pelestarian kembali budaya Tunjuk Ajar Melayu yang mengalami pergeseran posisi. Hal ini karena media *game* “Tunjuk Ajar” memiliki konten yang menjadi fitur unggulan ini yaitu galeri aplikasi *game*, musik Melayu yang menjadi *background cut scene*, tingkat *level* yang berbeda untuk tiap arena, serta tampilan visual karakter dan *gameplay* yang dapat mewakili ciri khas dari suku Melayu.
2. *Game* “Tunjuk Ajar” merupakan *game* yang didesain dengan mengaplikasikan beberapa corak ukiran Melayu, warna kebudayaan Melayu dan audio yang merupakan musik khas Melayu. Selain itu juga didesain sesuai dengan karakteristik khalayak sasaran anak usia 9-13 tahun yakni dari segi perkembangan fisik; keterampilan motorik; perkembangan kognitif; perkembangan komunikasi dan bahasa; perkembangan personal, emosional dan sosial; serta perkembangan moral dan spiritual.

Saran

Adapun saran yang ingin disampaikan oleh penulis kepada pembaca adalah sebagai berikut :

1. Diharapkan khalayak sasaran, untuk dapat mempelajari, menerapkan, dan memahami budaya Tunjuk Ajar, karena hakikatnya budaya Tunjuk Ajar memiliki posisi yang sangat penting sebagai pedoman dalam menjalani kehidupan dan merupakan jati diri bagi orang Melayu.
2. Diharapkan khalayak sasaran dapat membantu upaya revitalisasi kembali budaya Tunjuk Ajar Melayu dengan cara belajar sambil bermain melalui media *game* “Tunjuk Ajar” sehingga budaya Tunjuk Ajar nantinya tidak lagi mengalami pergeseran posisi.

7. UCAPAN TERIMA KASIH

- Kepala SDN 51 Pekanbaru Ibu Reni Erianty yang telah memberikan izin di mana penulis melakukan penelitian terhadap khalayak sasaran.
- Michael Inga Gunawan dan Alif Raditya sebagai Tim Developer.

8. REFERENSI

- [1] Effendy, Tenas. 2004. *Tunjuk Ajar Melayu*. Yogyakarta : ADICITA KARYA NUSA.
- [2] Setiawan, Wawan. 2013. *200 Siswa Dapat Bekal Tunjuk Ajar Melayu*. [Online]. Tersedia : <http://www.goriau.com/berita/dunia/200-siswa-dapat-bekal-tunjuk-ajar-melayu.html>, diunduh pada 01/03/2014, 09:27 WIB.
- [3] Effendy, Tenas. 1989. *Pandangan Orang Melayu Terhadap Anak*. Yogyakarta : PT. Bayu Indra Grafika.

- [4] Bhaskoro, Avi Tedjo. 2013. *Vserv Rilis Laporan Pola Pengguna Mobile Internet Se-Asia Tenggara*. [Online]. Tersedia : <http://dailysocial.net/post/vserv-rilis-laporan-pola-pengguna-mobile-internet-se-asia-tenggara>, diunduh pada 29/03/2014, 02:23 WIB.
- [5] Tim Pengembang Ilmu Pendidikan FIP-UPI. 2007. *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan*. Bandung : PT IMPERIAL BHAKTI UTAMA, GRASINDO.
- [6] Binanto, Iwan. 2010. *Multimedia Digital Dasar Teori + Pengembangannya*. Yogyakarta : PENERBIT ANDI.
- [7] Kusrianto, Adi. 2009. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta : PENERBIT ANDI.
- [8] Henry, Samuel. 2010. *Cerdas Dengan Game*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama.
- [9] Evry, Harry. 2005. *Beginning Game Graphics*. Boston : Thomson Course Technology PTR.
- [10] Adams, Ernest dan Joris Dormans. 2012. *Game Mechanics : Advanced Game Design*. Amerika: New Riders by Pearson Education, Inc.
- [11] Suyanto, M. 2004. *Aplikasi Desain Grafis untuk Peiklanan*. Yogyakarta : PENERBIT ANDI.
- [12] Krausz, Michael, dkk. 2009. *The Idea of Creativity*. USA : BRILL.
- [13] Yohanes, Benny. 2013. *Teater Piktografik Migrasi Estetik Putu Wijaya dan Metabahasa Layar*. Jakarta : Dewan kesenian Jakarta.
- [14] Ismail, Andang. 2012. *Education Games*. Yogyakarta : Pro-U Media.
- [15] Sarwono, Jhonatan dan Lubis, Hary. 2007. *Metode Riset Untuk Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta : PENERBIT ANDI.
- [16] Venus, Antar. 2004. *Manajemen Kampanye : Panduan Teoritis dan Praktis dalam Mengefektifkan Kampanye Komunikasi*. Bandung : Simbiosis Rekatama Media.