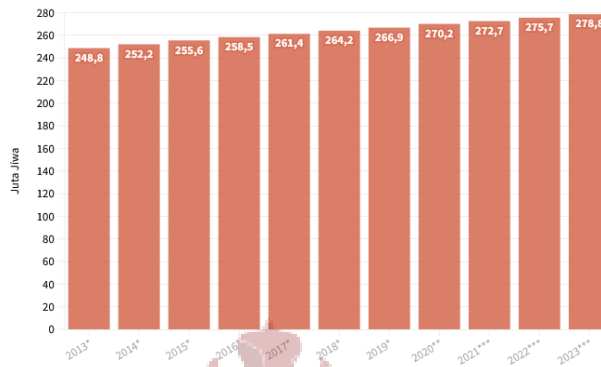


A. Latar Belakang

Sejarah merupakan penjelasan secara cerdas mengenai sebab-sebab serta asal-usul segala sesuatu yang berada di dunia (Sujati, 2018). Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Sejarah juga dapat diartikan sebagai kejadian atau peristiwa yang benar-benar terjadi di masa lampau. Sejarah di Indonesia cukup banyak berpengaruh dengan masa kini seperti contoh sejarah mengenai penjajahan yang terjadi kepada penghuni nusantara, dan sejarah mengenai adat dan budaya nusantara.

Budaya merupakan pikiran, akal budi, sesuatu yang sudah menjadi kebiasaan dan sukar diubah, serta keseluruhan pengetahuan sebagai makhluk sosial yang digunakan untuk memahami lingkungan serta pengalamannya dan yang menjadi pedoman tingkah lakunya (Departemen Pendidikan Nasional RI, 2008:214). Budaya juga dapat diartikan sebagai kegiatan atau perilaku yang dapat diwariskan dari generasi ke generasi. Budaya yang ada di nusantara sangatlah banyak dan beragam, bahkan setiap daerah memiliki kebudayaan mereka masing-masing dengan ciri khasnya. Sejarah dan budaya merupakan dua hal yang saling mempengaruhi satu sama lain, yakni sejarah dapat membentuk kebudayaan manusia melalui pengalaman yang diwariskan, sementara budaya juga berperan dalam membentuk cara sejarah ditulis (Sugiharto, 2023).



Gambar 1. Grafik Jumlah penduduk di Indonesia (DataIndonesia.id & Badan Pusat Statistik)

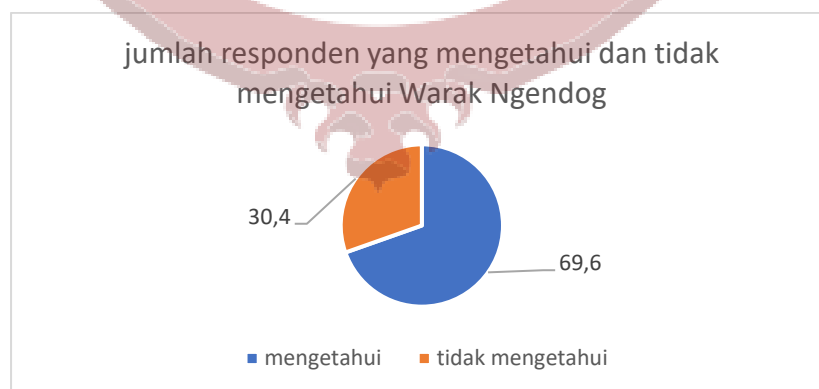
Indonesia merupakan negara penghuni ASEAN yang memiliki penduduk dengan jumlah penduduk yang terbilang banyak, terbukti dengan grafik yang menunjukkan peningkatan jumlah penduduk dari tahun 2013 sampai 2023 yang mengalami peningkatan secara konstan. Dari banyaknya penduduk di negara ini juga memiliki jumlah suku bangsa yang mencapai 1.331 suku bangsa, yang tersebar di penjuru negeri yang didominasi oleh suku Jawa. Dengan adanya jumlah masyarakat serta suku bangsa yang terbilang tinggi membuat bangsa ini memiliki kebudayaan yang melimpah di masing-masing daerahnya.

Data diatas menunjukan betapa banyaknya budaya yang dimiliki nusantara sangatlah melimpah, namun kesadaran masyarakat khususnya pemuda terhadap budaya kalau boleh di nilai saat ini justru rendah, ujar Asep Kambali selaku pemerhati sejarah dan kebudayaan (Hadi, 2012). Mirisnya semakin berkembangnya zaman, banyak dari generasi muda nusantara tampak kurang meminati budaya di negaranya sendiri.

Fenomena yang terjadi sering di jumpai di kota-kota besar, terutama kota Semarang yang memiliki tradisi Dugderan. Tradisi tersebut dilakukan

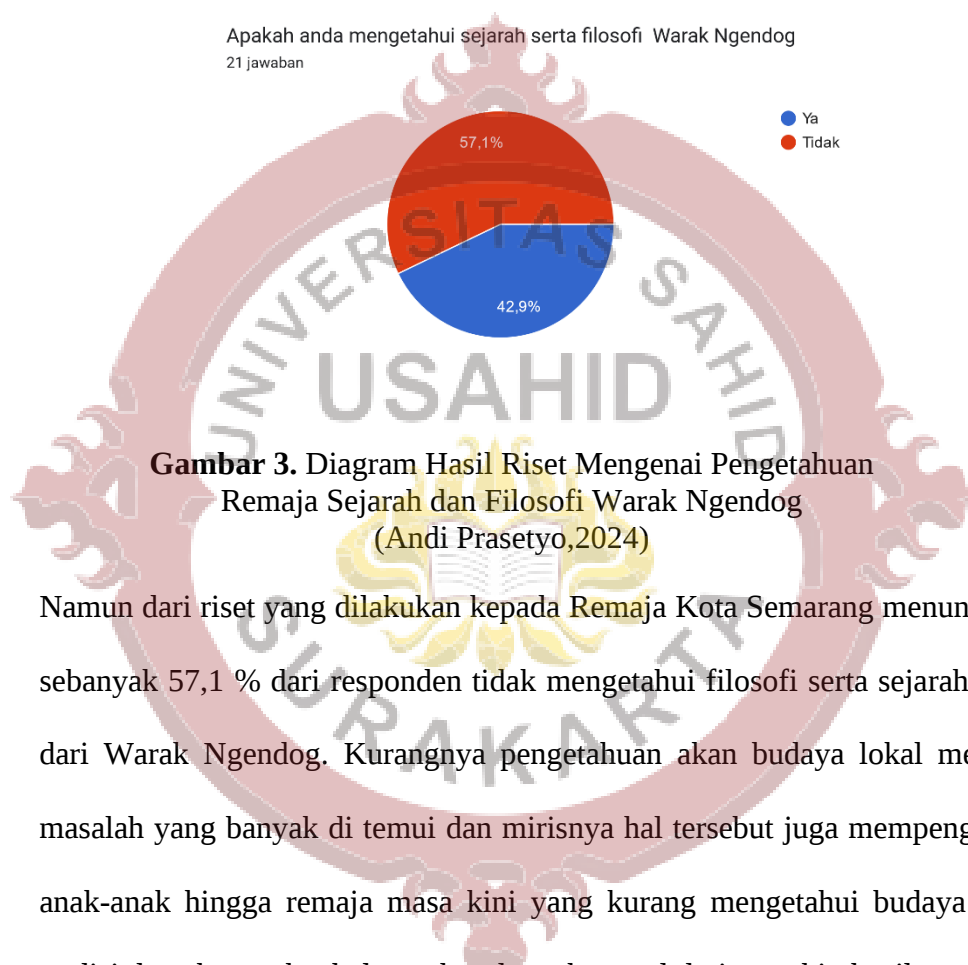
sebelum datangnya bulan puasa dengan pawai atau arak-arakan yang biasanya dilakukan di Masjid Besar Kauman yang berada di dekat pasar Johar atau kalau sekarang dialihkan di Balalikota Semarang yang kemudian diteruskan ke Masjid Agung Jawa Tengah sebagai tujuan akhir. Tradisi Dugderan memiliki 3 agenda yaitu pasar malam “Dugder”, proses ritual pengumuman awal puasa, dan kirap budaya Warak Ngendog (Rokhmat et al., 2013). Pada tradisi tersebut terdapat maskot utamanya yakni Warak Ngendog.

Warak ngendog merupakan bagian dari budaya serta tradisi yang berada di kota Semarang. Warak Ngendog adalah hewan gabungan dari 3 etnis yang ada di kota Semarang yakni etnis Jawa, Arab, dan Cina. Warak Ngendog merupakan simbol serta ikon yang sering dijumpai di tradisi Dugderan yang diadakan setiap tahun menjelang bulan Ramadan di kota Semarang. Akan tetapi masyarakat kota Semarang terutama remajanya masih belum mengetahui sejarah serta filosofi yang terkandung dalam tradisi Dugderan dan juga Warak ngendog itu sendiri.



Gambar 2. Diagram Hasil Riset Mengenai Pengetahuan Masyarakat Semarang Tentang Warak Ngendog (Wicaksono, 2023)

Pada diagram terdapat data yang menunjukkan pengetahuan warga Semarang tentang apakah mereka mengetahui apa itu Warak Ngendog. Dari diagram diatas terlihat bahwa banyak dari responden yang mengisi kuesioner telah mengetahui apa itu warak ngendog.



Namun dari riset yang dilakukan kepada Remaja Kota Semarang menunjukan sebanyak 57,1 % dari responden tidak mengetahui filosofi serta sejarah yang dari Warak Ngendog. Kurangnya pengetahuan akan budaya lokal menjadi masalah yang banyak di temui dan mirisnya hal tersebut juga mempengaruhi anak-anak hingga remaja masa kini yang kurang mengetahui budaya serta tradisi daerah mereka, hal tersebut dapat berawal dari semakin kecilnya minat pelajar kita terhadap mata pelajaran atau kurikulum yang berisikan sejarah dan kebudayaan.

Muatan Lokal merupakan materi pelajaran yang diajarkan secara terpisah dengan isi dan media penyampaianya sesuai dengan ciri khas sebuah daerah tertentu (Nafisah, 2016). Pada riset yang dilakukan secara daring

kepada remaja sekolah menengah atas/kejuruan menunjukkan bahwa 47,6% dari mereka tidak menyukai pelajaran Muatan Lokal dan 42,9% tidak menyukai pelajaran Sejarah, dengan alasan diantaranya tidak mengetahui apa yang di ajarkan, kurangnya minat remaja terhadap pelajaran Muatan lokal, merasa bosan dengan materi yang di berikan serta terlalu banyak menghafal untuk mata pelajaran Sejarah. Muatan lokal merupakan salah satu cara agar remaja di negeri kita mulai mengenal serta mengetahui budaya yang terdapat di daerah mereka.

Pada zaman sekarang ini, para remaja cenderung menghabiskan waktunya hanya untuk bermain atau mengoperasikan *Smartphon/PC* serta tablet daripada melakukan kegiatan sehari-hari atau berinteraksi sosial dengan orang lain secara tatap muka (Wijayanti, 2022). Hal tersebut yang membuat benda tersebut menjadi salah satu kebutuhan primer bagi setiap orang. Melihat kecenderungan remaja di era sekarang yang sering melakukan aktivitas menggunakan *smartphone* yang menjadi hal yang lumrah di kalangan masyarakat kini. Adanya *smartphone* juga mempermudah komunikasi dan penyebaran informasi di era sekarang, selain digunakan sebagai alat komunikasi *smartphone* juga menyimpan banyak fungsi lain seperti contoh, fungsi sebagai penghibur diri atau pengisi waktu luang bagi pengguna yakni dengan mendengarkan musik, menonton video atau bermain *game*.

Game atau permainan adalah sebuah aktivitas kreasi yang bertujuan untuk mengisi waktu luang atau hanya sekedar *refreshing*. *Game* dapat membantu seseorang untuk mempelajari sesuatu dengan pengalaman yang

menyenangkan (Wulandari dkk., 2017). Bermain *game* menjadi salah satu cara yang sering dilakukan untuk menghabiskan waktu dan bersenang senang, dengan bermain otak menjadi lebih rileks. Berdasarkan riset yang dilakukan Alvara Indonesia pada tahun 2020 sebanyak 71,5% para milenial atau remaja mengunduh atau memainkan *game* (Kenley Worang et al., 2022). Hal tersebut mengindikasikan bahwa setidaknya pada *smartphone/PC/Tablet* anak-anak atau remaja Indonesia terunduh sebuah *game* yang dapat dimainkan kapanpun. Banyak genre atau jenis *game* yang dimainkan para remaja masa kini salah satu contohnya adalah *Game Visual novel*.

Game Visual Novel merupakan *game* yang menekankan pada cerita dengan *gameplay* yang minimalis (Purbiyanti et al., 2022). Visual Novel masih jarang orang mengetahui *game* tersebut, kebanyakan *game visual novel* yang beredar bergaya visual anime style, namun lambat laun makin banyak bermunculan *game visual novel* dengan Bahasa Indonesia. Riset yang dilakukan Nopember dan Aji Nugrogo tentang ketertarikan responden terhadap *game visual novel* dengan tema sejarah, menunjukkan presentase 33 % merasa cukup tertarik, 28 % merasa tertarik dan 19 % merasa sangat tertarik. Hal tersebut menunjukkan bahwa *game visual novel* memiliki potensi untuk menyampaikan pesan serta nilai budaya dengan baik (Nopember & Aji Nugroho, 2016).

Dari beberapa data yang telah di tulis diatas menunjukkan bahwa kurangnya minat remaja masa kini terhadap pelajaran yang berbau sejarah maupun budaya juga seringnya remaja masa kini bermain *game* yang membuat minat

mereka akan budaya serta sejarah sangat kecil. Kemudian kurangnya media pembelajaran yang menarik bagi remaja untuk menggugah minat minat terhadap mata pelajaran muatan lokal dan Sejarah. Hal tersebut menjadi pemicu perancangan ini dibuat untuk memanfaatkan media *game* sebagai media yang dapat digunakan untuk pembelajaran sejarah serta budaya untuk remaja. Pada perancangan desain *game* tersebut nantinya akan mengangkat materi tentang sejarah Warak ngendog dengan menggunakan jenis *Game Visual novel*. Dipilihnya *visual novel* sebagai media untuk media edukasi karena memiliki keunggulannya dalam segi penekanan di cerita serta visual yang menarik pada *gameplay* nya. Desain *game* tersebut nantinya akan memiliki tampilan 2D dengan ilustrasi serta diberi *story telling* untuk pengantar sejarah Warak ngendog, dalam *game* tersebut nantinya akan diselipkan beberapa teka-teki yang dapat di pecahkan pemain.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana konsep desain *Game* yang menarik dan dapat mengedukasi para remaja untuk mengetahui sejarah Warak Ngendog?
2. Bagaimana desain *Game* yang dapat meningkatkan minat remaja terhadap mata pelajaran muatan lokal?

C. Tujuan Perancangan

1. Menyusun konsep desain *Game* sebagai media belajar sejarah serta budaya yang menarik bagi remaja.
2. Merancang desain *Game* untuk Meningkatkan minat para remaja terhadap mata pelajaran muatan lokal.

D. Manfaat Perancangan

Adapun beberapa manfaat yang dapat diambil dari perancangan ini :

1. Bagi Penulis

Menjadi tempat pengaplikasian ilmu yang telah diperoleh selama menempuh perkuliahan, juga sebagai tempat menuangkan ide dan kreatifitas dalam sebuah karya yang bermanfaat bagi masyarakat.

2. Bagi Akademisi

Perancangan ini diharap dapat menjadi salah satu referensi dalam penelitian maupun perancangan yang akan dilakukan di masa depan.

3. Bagi Masyarakat

Perancangan ini diharapkan dapat menambah pengetahuan tentang budaya lokal melalui media yang dapat diakses oleh semua kalangan.

4. Bagi Target Audience

Perancangan ini diharapkan dapat menjadi alternatif baru untuk para pelajar menengah keatas/kejuruan untuk menambah minat serta ilmu terhadap budaya lokal.

E. Tinjauan Pustaka

Pada proses penulisan Desain *Game* Tentang Sejarah Warak Ngendog Sebagai Media Edukasi Bagi Remaja, di perkuat dengan beberapa referensi serta penelitian sebelumnya.

Jurnal penelitian yang menjadi referensi dari penulisan perancangan ini adalah jurnal yang di tulis oleh Zaenal Arifin, Tri Listyorini dan Rina Fiati dari program studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik Universitas Muria

Kudus dengan judul *MEMBANGUN GAME PETUALANGAN SEJARAH PENINGGALAN SUNAN KUDUS BERBASIS ANDROID* (Arifin et al., 2015).

Pada jurnal tersebut berisikan rancangan sebuah *game* dengan mengangkat sejarah sunan Kudus yang berbasis android, yang berisikan materi mengenai jejak peninggalan bangunan serta benda dari sunan Kudus yang nantinya dijadikan misi bagi para pemain, jurnal tersebut memiliki tujuan sebagai penunjang pembelajaran masuknya agama islam di kota Kudus. Jurnal tersebut memiliki manfaat untuk membantu penulisan perancangan dikarenakan terdapat kemiripan pada tema sejarah yang diambil sehingga dapat menjadi bahan referensi. Adapun perbedaan perancangan tersebut dengan perancangan yang sedang dibuat adalah pada bagian dalam *game*, yakni pada jurnal tersebut menggunakan misi untuk mencari 9 kotak untuk mengetahui jejak peninggalan sejarah sunan Kudus, sementara pada perancangan yang akan di buat menggunakan *story telling* dengan dipadukan teka-teki yang dapat di pecahkan pemain, sementara persamaan antara perancangan yang sedang dibuat dengan perancangan tersebut, terletak pada tema sejarah yang diambil yang menjadi poin penting dalam pembuatanya.

Jurnal selanjutnya ditulis oleh Arif Yudha Ananda dan Edy Victor Haryanto dari program studi Teknik Informatika dan Ilmu Komputer Universitas Potensi Utama, dengan judul *Perancangan Game Novel Visual Pengenalan Landmark Seluruh Provinsi Di Indonesia Berbasis Android* (Ananda & Haryanto, 2020).

Pada jurnal tersebut berisikan rancangan sebuah *game* mengenai pengenalan *landmark* seluruh provinsi di Indonesia dengan menggunakan Bahasa pemrograman Python. Jurnal tersebut memiliki manfaat untuk membantu penulisan perancangan yang sedang dibuat dikarenakan terdapat kemiripan pada bagian jenis *game* yang diangkat yakni Visual Novel, sehingga dapat menjadi bahan referensi. Adapun perbedaan perancangan tersebut dengan perancangan yang sedang dibuat adalah pada *software* atau aplikasi yang di gunakan, perancangan tersebut menggunakan aplikasi Ren'Py visual novel engine serta bahasa pemrograman *Phyton* sementara perancangan yang akan di buat menggunakan aplikasi figma untuk *prototyping* sementara untuk persamaan antara adalah perancangan yang sedang dibuat dengan perancangan tersebut terletak di jenis *game* yang akan dibuat yakni *game* visual.

Jurnal berikutnya ditulis oleh Samuel Kenley Worang, Erandaru Erandaru dan Jacky Cahyadi dari program studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Humaniora dan Industri Kreatif, Universitas Kristen Petra, yang berjudul *PERANCANGAN GAME INTERAKTIF BERBASIS WEBSITE TENTANG SEJARAH PROKLAMASI KEMERDEKAAN INDONESIA* (Kenley Worang et al., 2022).

Pada jurnal tersebut berisikan rancangan sebuah *game* 3D dengan mengusung tema semi open world serta memuat topik dan informasi sejarah proklamasi kemerdekaan Indonesia, informasi yang tersedia berupa foto-foto dokumentasi sejarah yang sesuai dengan materi. Untuk target market yang

dituju adalah siswa/i SMP. Jurnal tersebut membantu perancangan yang sedang dibuat untuk mendapatkan serta meningkatkan referensi dari data yang telah di ambil. Adapun perbedaan perancangan diatas dengan perancangan yang tengah dikerjakan terletak pada visualnya, untuk perancangan diatas menggunakan visual 3D sementara perancangan yang akan di buat menggunakan visual 2D, sementara untuk persamaan antara perancangan yang sedang dibuat dengan perancangan tersebut terletak di tema sejarah yang diambil.

Jurnal berikutnya ditulis oleh Mileneo Pramudyanto, Evelyne Henny Lukitasari, dan Ahmad Khoirul Anwar dari program studi Desain Komunikasi Visual Universitas Sahid Surakarta yang berjudul “*ANALISIS VISUAL DESAIN VIDEO GAME SUPER MARIO BROS. TAHUN 1985*” (Prayudyanto et al., 2024).

Pada jurnal tersebut berisikan analisis visual mengenai video *game* super mario bros tahun 1985, dengan menunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Analisi visual yang di teliti berupa elemen visual seperti piksel, garis, bentuk, tekstur, dan warna kemudian terdapat prinsip desain yang meliputi *emphasis*, *balance*, *rhythm*, dan *unity*. Jurnal tersebut membantu perancangan yang sedang dibuat sebagai referensi. Adapun perbedaan antara jurnal tersebut dengan perancangan yang akan dibuat adalah pada jenis penelitian, dimana penelitian yang sedang dibuat yaitu berbasis Tugas Akhir sedangkan jurnal yang tersebut Skripsi.

Jurnal terakhir ditulis oleh Roberto Kaban, Fandy Syahputra, dan Fajrillah dari program studi Teknik Informatika, Institut Teknologi dan Bisnis Indonesia dan program studi S1 Manajemen, Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora, Universitas IBBI Medan yang berjudul *Perancangan Game RPG (Role Playing Game) “Nusantara Darkness Rises”* (Kaban & Syahputra, 2021).

Pada jurnal tersebut berisikan rancangan sebuah *game* ber-genre *Role Playing Game (RPG)* dua dimensi yang di buat pada RPG Maker MV yang merupakan *game engine*, model pengembangan yang digunakan pada penelitian tersebut adalah ADDIE yakni *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Perancangan *game* tersebut mengangkat tema pembelajaran tentang pengetahuan umum sejarah dan budaya Indonesia yang memperkenalkan tokoh, budaya serta suku bangsa Indonesia. Jurnal tersebut memiliki manfaat membantu perancangan yang sedang dibuat yakni dengan meningkatkan serta menambah referensi. Adapun perbedaan perancangan diatas dengan perancangan yang sedang di buat terletak pada jenis *game* yang akan di terapkan, pada perancangan tersebut menggunakan jenis *game Role Playing Game (RPG)* sedangkan pada perancangan yang dibuat menerapkan jenis *Game Visual Novel*, sementara untuk persamaan antara perancangan yang sedang dibuat dengan perancangan tersebut terletak di tema sejarah serta budaya yang yang diambil.