

# Menanamkan Konsep Tata Krama pada Anak melalui Perancangan *Game* Edukasi

Dea Faustina Shaula<sup>1</sup>, Noor Hasyim<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Komputer,  
Universitas Dian Nuswantoro  
e-mail: <sup>1</sup>deafaustina10@gmail.com, <sup>2</sup>noor.hasyim@dsn.dinus.ac.id,

## Abstract

*Good manners play an important role in making it easier for people to be accepted in the community. The role of parents is very important in the formation of children's character, especially in applying the attitude of etiquette or child manners. . Nowadays, children's behavior is more likely to lose ethics and manners. Based on the observation done in some elementary schools in Semarang encountered several attitudes that reflect the lack of student manners at school. It needs a creative medium to menrem etiquette to children by involving technological developments, one of them through the mobile-based educational game planning. In this research, the method used is multimedia development method which includes concept making, designing, collecting, assembling, testing, and evaluating. The design of the game is made of vector design with chibi character style that has the character of big head and small or small body to make the characters look more funny. The results of this design is an educational game to instill etiquette in children.*

**Keyword** : Anak, *Game* Edukasi, Perancangan, Tata Krama,

## 1. PENDAHULUAN

Dalam hubungan pergaulan dengan manusia, perlu diterapkan tata karma. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Tata diartikan sebagai hormat dan tertib menurut adat yang baik, dan beradab tentang tingkah lakunya, tutur katanya, cara berpakaian dan sebagainya, baik berbudi bahasa serta kelakuan yang ditimbulkannya. Sedangkan krama ialah sikap baik dalam berbudi bahasa maupun berperilaku. Sehingga bila digabungkan tata krama memiliki makna budi pekerti yang baik, beradap dan bersusila. Tata krama merupakan kebiasaan sopan santun yang telah disepakati dalam lingkungan pergaulan antar manusia setempat. Tata krama sangat berperan penting terhadap sikap masyarakat terhadap seseorang. Bila seseorang memiliki tata krama yang baik, masyarakat akan lebih mudah menerima orang tersebut dalam berkehidupan di lingkungan mereka.

Mengajarkan tata krama atau sopan santun hendaknya sudah dilakukan sejak usia kanak-kanak. Anak dapat dikenalkan tentang sopan santun yang sederhana, yang nantinya kebiasaan baik yang perlahan tertanam pada diri anak yang akan menjadikan kebiasaan anak tersebut sehingga kebiasaan itu akan terus dilakukan hingga mereka besar. Semakin dini anak diajarkan tata krama maka akan semakin mudah

anak menerima pesan-pesan kebaikan yang disampaikan berdasarkan norma yang berlaku di lingkungan masyarakat. Tata krama akan menjadi bekal untuk anak ketika nantinya mereka tumbuh dewasa di dalam masyarakat dan lingkungan yang memiliki norma dan sikap sopan santun yang berlaku di kehidupannya sehari-hari.

Peran orang tua sangatlah penting dalam pembentukan karakter anak terutama dalam menerapkan sikap tata krama atau sopan santun anak. Buehler (2006) menyatakan kontrol orang tua baik bapak maupun ibu dapat mengurangi perilaku bermasalah pada anak-anak. Orang tua harus memantau seberapa jauh anaknya mulai berkembang. Apabila seorang anak berada didalam lingkungan yang tidak bertata krama maka anak tersebut cenderung menjadi anak yang tidak memiliki tata krama juga. Namun banyak orangtua yang melupakan hal tersebut sehingga banyak anak saat ini yang tidak memiliki tata krama atau sopan santun. saat ini perilaku anak lebih cenderung kehilangan etika dan sopan santun terhadap kedua orang tuanya. Berbagai faktor dapat mempengaruhi perilaku anak saat ini. Seperti halnya orangtua yang mengabaikan nilai edukasi dan sering mencontohkan kebohongan dan kekerasan baik verbal maupun non verbal akan dapat berpengaruh pada perilaku anak. Komunikasi dan pembelajaran moral dan

disiplin kepada anak sering menghadapi kesulitan karena anak sekarang jauh lebih berani dan kasar dalam bersikap. Anak menjadi lebih kritis tapi sering tidak pada tempatnya serta lebih emosional. Anak-anak juga cenderung kurang menghargai teman, orangtua bahkan gurunya di sekolah.

Kurangnya sikap tata krama dapat tergambarkan dari sikap dan perilaku anak. Sikap anak yang tidak memiliki tata krama cenderung memiliki kebiasaan buruk. Berdasarkan obeservasi yang dilakukan di beberapa sekolah dasar di Semarang ditemui beberapa sikap yang mencerminkan kurangnya tata krama siswa di sekolah. Sikap buruk banyak diperlihatkan oleh anak sekolah sadar saat pelajaran berlangsung maupun pada saat waktu istirahat. Kebiasaan yang buruk yang terjadi di sekolah antara lain sikap tidak menghargai guru, bertingkah laku tidak sopan terhadap guru dan memperlihatkan sikap tidak bersahabat terhadap temannya. Sikap siswa yang tidak memiliki tata krama atau sopan santun sangat terlihat ketika siswa tidak memperhatikan guru di sekolah, berkelahi dengan teman maupun pertingkah laku yang tidak sopan. Hal tersebut dapat memicu timbulnya sikap yang kurang baik apabila terus menerus dibiarkan.



Gambar 1. Siswa menaikkan kakinya diatas kursi saat pelajaran Sumber : Dea Faustina Shaula



Gambar 2. Perilaku siswa mengacungkan jari tengah kepada pengemis Sumber : [www.semarangedu.com](http://www.semarangedu.com)

Ada berbagai faktor yang mempengaruhi kurangnya tata krama pada anak. Notosoedirdjo & Latipun (2011) menyatakan bahwa tata cara kehidupan keluarga akan membentuk sikap serta perkembangan kepribadian anak. Orang tua saat ini kurang memperhatikan perkembangan perilaku anak karena kesibukan mereka berkerja. peran guru dan lembaga pendidik juga mempengaruhi pencapaian tata krama anak. Masalahnya, guru pada umumnya lebih fokus pada pencapaian prestasi akademik semata (Ujningsih dan Antoro, 2010). Faktor lain yang mempengaruhi kurangnya tata krama pada anak adalah Minimnya pendidikan tata krama atau sopan santun. Keterbukaan informasi menjadikan anak dengan mudah mendapatkan informasi. Perlu adanya media yang kreatif untuk menanamkan tata krama kepada anak dengan melibatkan perkembangan teknologi.

*Game* edukasi merupakan permainan yang diperuntukkan untuk menarik daya pikir serta dapat meningkatkan konsentrasi dalam menerima penyampaian pesan yang disampaikan. Jenis media *game* ini biasanya ditujukan untuk anak-anak yang lebih senang dengan metode pembelajaran dengan bermain. *game* edukasi merupakan salah satu bentuk media berupa *game* yang akan dapat berguna untuk menunjang proses dalam belajar-mengajar secara lebih menarik atau menyenangkan dan lebih kreatif (Handriyantini, 2009). *Game* edukasi dengan konsep yang tepat dapat dijadikan sarana yang efektif untuk menanamkan tata krama kepada anak.

## 2. METODE PENELITIAN

Perancangan *game* edukasi untuk menanamkan tata krama pada anak ini menggunakan metode

perancangan multimedia, yang terdiri dari beberapa tahapan sebagai berikut:

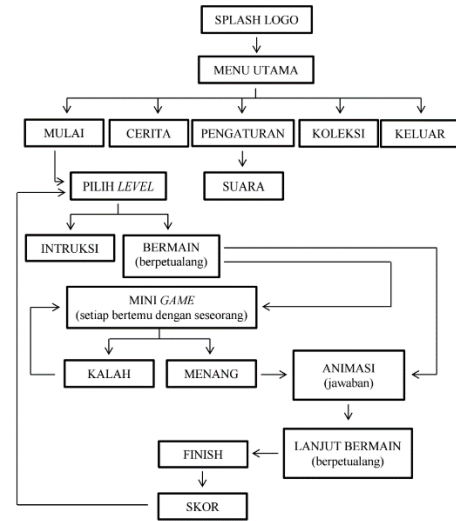
- a. Konsep (*concept*)  
Merupakan proses kreatif penciptaan ide, visual mapping, konten aplikasi, tujuan dan konsep komunikasi.
- b. Desain (*design*)  
Merupakan tahapan menentukan gaya desain yang akan digunakan dalam perancangan *game* edukasi untuk menanamkan tata krama pada anak.
- c. Pengumpulan Bahan (*material collecting*)  
Merupakan tahap pengumpulan bahan/ material *game* edukasi untuk menanamkan tata krama pada anak berupa *clipart*, *image*, animasi, audio, berikut pembuatan grafik, foto, audio, dan lain-lain yang diperlukan untuk proses perancangan.
- d. Pembuatan (*assembly*)  
Merupakan tahap seluruh objek aplikasi buku digital dibuat. Pembuatan aplikasi berdasarkan *storyboard*, *flowchart view*, struktur navigasi, atau diagram objek yang berasal dari tahap desain.
- e. Pengujian (*testing*)  
Pengujian dilakukan oleh peneliti dan atau *programmer* sebagai pembuat untuk memastikan *game* yang dirancang berfungsi dengan baik dan dapat dimainkan sebagaimana mestinya.
- f. Evaluasi (*evaluating*)  
Evaluasi dilakukan jika produk media digital sudah diujicobakan.

### 3. PEMBAHASAN

#### 3.1 Konsep Game

Berdasarkan materi tentang tata krama yang disampaikan, *game* edukasi ini dirancang dengan berpedoman pada penerapan sikap tata krama untuk anak dan tidak meninggalkan unsur fun pada *game* maka akan dibuat semenarik mungkin dan dapat berpengaruh pada perilaku anak yang nantinya akan dapat tertanamkan tata krama pada diri anak itu sendiri. *Game* edukasi untuk menanamkan tata krama pada anak ini diberi nama “BUDIMAN” yang diambil dari nama tokoh atau karakter utama yang bernama Budi yang akan menyelesaikan misi-misi untuk berperilaku tata krama untuk menjadi seorang anak yang berbudi pengerti yang baik serta menghargai orang

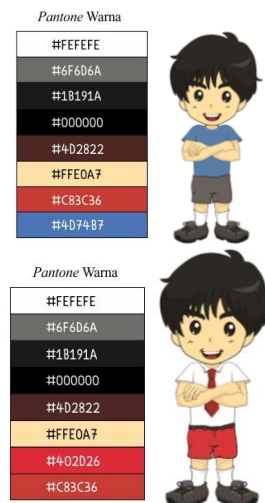
lain. *Game* edukasi ini dirancang dalam bentuk mobile *game* yang hanya dapat dimainkan oleh satu orang atau single player. Terdapat karakter anak laki-laki yang bernama Budi yang masih berusia sekolah dasar.



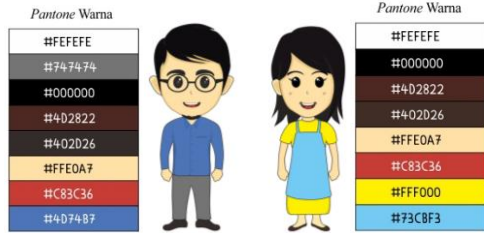
Gambar 3. Alur *game* edukasi budiman

#### 3.2 Desain Karakter

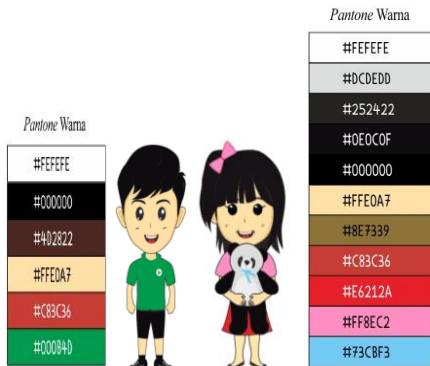
Di dalam Digitalisasi karakter, digunakan desain vektor dengan *style* karakter chibi yang memiliki ciri kepala besar dan badan mungil atau kecil untuk membuat karakter lebih terlihat lucu dan dapat menarik perhatian target audience. Berikut beberapa karakter yang dibuat dalam *game* edukasi untuk menanamkan tata karma pada anak :



Gambar 4. Karakter Budi



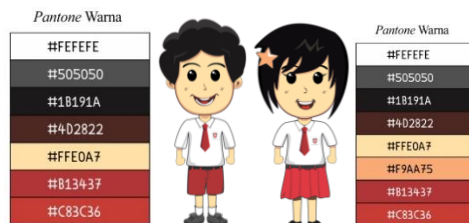
Gambar 5. Karakter ayah dan ibu



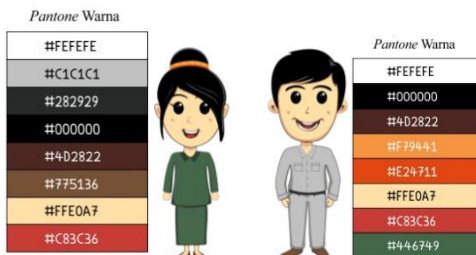
Gambar 6. Karakter kakak dan adik



Gambar 7. Karakter kakek dan nenek



Gambar 8. Karakter teman budi



Gambar 9. Karakter bapak dan ibu guru

### 3.3 Desain Environment

Background pada *game* Budiman terdapat pada dalam ruangan rumah yang meliputi ruang tamu, ruang keluarga, dapur, serta kamar untuk level 1, dalam sekolah meliputi ruang kelas, depan kelas, serta halaman sekolah untuk level 2 serta lingkungan sekitar yang meliputi taman bermain dan menonjolkan beberapa icon dari kota Semarang yaitu lawang sewu dan tugu muda untuk level 3 dengan mengkondisikan semua keadaan sama seperti kehidupan sehari-hari.



Gambar 10. Background Rumah Level 1



Gambar 11. Background Rumah Level 2



Gambar 12. Background Rumah Level 3

**3.4 Desain User Interface**

a. *Splash Screen*

*Splash Screen* dalam *game* Budiman berupa judul *game* yang akan muncul pertama kali saat pemain memulai *game*



Gambar 13. Tampilan *splash screen*

b. Menu utama

Menu Utama merumakan tampilan utama yang akan dilihat pemain setelah *splash screen* ditampilkan. Menu utama berisi tombol main, pengaturan, cerita, koleksi dan keluar.



Gambar 14. Tampilan menu utama

c. Menu level

Apabila pemain memilih tombol main maka pemain diarahkan ke halaman pilih level, dimana halaman ini berisi pilihan level yang terbuka maupun yang belum terbuka.



Gambar 15. Tampilan menu pilih level

d. Halaman cerita

Pada halaman cerita berisi cerita singkat yang menceritakan isi dari tujuan *game* BUDIMAN



Gambar 16. Tampilan halaman cerita

e. Pengaturan

Halaman pengaturan dapat berfungsi sebagai mengatur volume suara pada *game* BUDIMAN



Gambar 17. Tampilan menu pengaturan

f. Halaman *game* utama

Pada halaman ini pemain telah memulai permainan. Pemain akan melihat setting tempat sesuai dengan level yang sedang di jalankan. Selain itu pemain juga akan bertemu dengan karakter-karakter lain yang merupakan NPC



Gambar 18. Tampilan halaman utama *game*

g. Halaman mini *game*

Halaman mini *game* akan secara otomatis muncul ketika pemain bertemu dengan seseorang yang memiliki simbol tanda tanya “?” dan akan muncul balon kata setelah pemain menekan balon kata tersebut, pemain akan dihubungkan ke mini *game* yang berisi *game* memori.



Gambar 19. Tampilan halaman mini *game*

## h. Kondisi menang dan kalah

Kondisi menang apabila pemain dapat menyelesaikan misi yang terdapat pada disetiap levelnya maka pemain akan mendapatkan informasi yang berupa pujian. Kondisi kalah muncul apabila pemain tidak dapat menyelesaikan misi yang terdapat pada disetiap levelnya maka pemain akan mendapatkan informasi yang berupa keterangan yang sifatnya menyemangati pemain untuk lebih semangat sehingga dapat memenuhi semua misi dalam *game*.



Gambar 20. Tampilan kondisi menang dan kalah

## 4. KESIMPULAN DAN SARAN

Tata krama sangat berperan penting untuk mepermudah manusia untuk diterima di lingkungan masyarakat sekitar. Pada pendidikan bertata krama yang telah ada atau yang telah diajarkan selama ini masih belum tertanamkan pada diri anak karena pendidikan tata krama yang diajarkan hanya sebatas pembelajaran secara formal biasa disekolah. Hal tersebut sebenarnya membuat anak mudah bosan dan tidak berminat untuk belajar tentang bertata krama. Perlu adanya media yang kreatif untuk menanamkan tata krama kepada anak dengan melibatkan perkembangan teknologi yaitu melalui *game* edukasi.

Dengan *game* edukasi ini diharapkan anak akan lebih tertarik belajar bertata krama dan mengaplikasikannya ke dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu desain-desain yang digunakan dalam *game* ini disesuaikan dengan target audiencenya yaitu anak berusia 7-10 tahun dimana anak lebih menyukai gambar-gambar yang lucu sehingga karakter-karakter yang digunakan dalam *game* ini diilustrasikan sesuai dengan orang-orang yang berada di sekitar anak dan perancang menggunakan desain vektor dengan style karakter chibi yang memiliki ciri kepala besar dan badan mungil atau kecil untuk membuat karakter lebih terlihat lucu dan dapat menarik perhatian anak. Di dalam *game* ini juga menyajikan beberapa animasi tentunya animasi seputar tata krama yang nantinya akan dapat terlihat saat pemain menyelesaikan instruksi yang di berikan.

Menggunakan *game* sebagai media pembelajaran tidak akan efisien apabila tanpa dukungan dan peran orang tua serta tenaga pengajar atau guru dan sebaiknya *game* tidak digunakan sebagai media utama dalam pembelajaran bertata krama. *Game* edukasi ini merupakan media pendukung saja dan menjadi media alternatif untuk menarik minat tentang pembelajaran bertata krama. Diharapkan nantinya *game* edukasi ini tidak akan digunakan untuk hiburan saja namun juga memberi nilai edukasi dan tujuan dari edukasinya tersampaikan.

**DAFTAR PUSTAKA**

- [1] Soetjningsih, C.H. (2012). *Perkembangan anak sejak pembuahan sampai dengan kanak-kanak akhir*. Jakarta: Prenada.
- [2] Buehler, C (2006). *Parents and peers in relation to early adolescent problem behavior*. Journal of Marriage and Family, Vol. 68: 109–124
- [3] Ujningsih & Antoro, S.D. (2010). *Pembudayaan sikap sopan santun di rumah dan di sekolah sebagai upaya untuk meningkatkan karakter siswa*. Makalah disampaikan dalam Temu Ilmiah Nasional Guru II 2010 Universitas Terbuka.
- [4] Dillon, T. (2004). *Adventure Games for Learning and Storytelling*. Adventure Author
- [5] Kurniati, E. (2006). *Konsep dasar Bermain di Taman Kanak-kanak*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- [6] Lee, V., Schneider, H., & Scheel, R. (2004). *Mobile Applications: Architecture Design, and Development*. New Jersey: Prentice Hall.
- [7] Stark, J. (2012). *Building Android Apps*. 1005 Gravenstein Highway North: O'Reilly Media, Inc.
- [8] <http://www.semarangedu.com>, diakses tanggal\_12 Mei 2017