

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Dalam perancangan Rekabastra secara konseptual sudah mampu menyampaikan nilai kebahasaan dan informasi penggunaan aksara—dalam gaya visual yang dipilih tentang pengaplikasian elemen “menulis”—aksara Pegon, dan mampu menampung kerumitan kejelasan dalam penulisan aksara Pegon. Perancangan “Purwarupa Game ‘Rekabastra’ Sebagai Instrumen Kognisi Kesusasteraan Aksara Pegon” berhasil memunculkan ketertarikan target audiens dari segi narasi, konsep, dan latar belakang cerita, menjadi salah satu sumber rujukan pengaplikasian ‘bahasa’ sebagai tema perancangan video game, dan menjadi salah satu bukti eksistensial kesusasteraan non fisik aksara Pegon. Perancangan rekabastra itu sendiri memiliki keterbaharuan dalam segi pengolahan mekanik dan narasi, yang pada media-media sebelumnya belum ada eksplorasi tentang elemen kebahasaan khususnya keaksaraan Pegon dalam bentuk gim komputer, khususnya ber-Genre *Soulslike-Metroidvania* (lihat hal:56)

Sebagai bentuk perancangan purwarupa gim, dapat disimpulkan bahwa homonim yang ada dalam elemen kebahasaan memerlukan model kebahasaan yang menggunakan bahasa diluar kelompok perancangan seperti bahasa Indonesia atau bahasa Inggris sebagai *lingua franca*, selain itu sebagai kemudahan aksesibilitas kepada masyarakat yang lebih luas, dimana penggunaan bahasa Indonesia dan bahasa Inggris dalam perancangan Rekabsatra mampu menjelaskan dan menyelaraskan pemaknaan kosakata daalam pengaplikasian mekanik gim. Hal ini menjadi sebuah keunikan dalam pembuatan dan pengkonsepan Rekabastra sebagai purwarupa gim, karena lazimnya gim hanya memiliki satu buah bahasa utama, yang pada halnya penggunaan bahasa- bahasa lain dijadikan alternatif jika pemain gim tidak memiliki kesaamaan latar belakang kebahasaan.

Dengan dirancangnya purwarupa ini, perancang menyatukan rancangan dasar tentang kebakuan penulisan Pegon yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari tanpa mengalami proses penafsiran ulang. Dalam gamifikasi aksara Pegon hal yang menjadi tantangan adalah bagaimana menentukan keabsahan, dan keteraturan penulisan yang baik dan benar. Karena pada setiap daerah memiliki ciri sendiri dalam menulis Pegon. Hal ini ditunjukkan dengan kapan seharusnya kita, sebagai penutur, menggunakan penulisan berharokat dan penulisan gundul. Dengan demikian penentuan keaksaraan yang “baik dan benar” menjadikan purwarupa gim aksara Pegon sebagai bagian pengeksiklopedian dan pengkamusan makna dalam menulis aksara Pegon.

Secara konsep, gim ini dirancang dengan visual dan *Genre Metroidvania* dimana *key-ability* disembunyikan—baru dapat digunakan ketika melewati atau membuka poin-poin tertentu, perancang mencoba memfokuskan untuk dapat mengkonversi *key-ability* kedalam bentuk kebahasaan Pegon dan mengakumulasikannya kedalam mekanisme *Metroidvania* dengan dasar tersebut bentuk-bentuk *keyablity*, Rekabastra sebagai purwarupa gim kemudian mampu mengenalkan pemaknaan makna dengan tata cara pengenalan keaksaraan Pegon yang berfokus kepada kognisi dengan pengulangan aksara untuk mengasah ingatan target audiens. Aksara Pegon yang secara sintaksis, memiliki perbedaan dengan model abjad—alphabet, aksara merupakan sebuah karakter yang dibuat mewakili ucapan bunyi kosakata. Maka penggunaan narasi yang merujuk pada gaya berbicara dan penulisan narasi cetakan lama, mampu menonjolkan kesan arkais yang terdapat dalam aksara Pegon, penggunaan narasi cerita kemudian mampu menarik target audien dalam menyelami sekaligus mencari tahu lebih dalam *tentang world building*.

Penulis berharap media ini nantinya mampu berkembang dan disempurnakan sehingga dapat menjadi sarana khalayak ramai sebagai rujukan sekaligus menjadi landasan awal dalam mempopulerkan sebuah *gim-edutainment* yang menggunakan elemen kebahasaan—Aksara Pegon dalam berkomunikasi, baik dalam penyampaian kebahasaan secara mekanisme maupun pembentukan narasi. Serta menumbuhkan rasa motivasi, keseriusan, dan rasa keingintahuan dalam mempelajari pegon lebih dalam, ke seluruh insan semuanya.

B. Saran

Perkembangan kesusastraan aksara Pegon di Nusantara merupakan sebuah hal yang unik. Dimulai dari bagaimana Aksara Arab/ Hijaiyah mempengaruhi pelafalan, kemudian bagaimana dengan kesamaan pelafalan tersebut membentuk sebuah penulisan yang baru, sampai pada akhirnya mampu diasimilasi oleh masyarakat lokal. Banyak hal-hal menarik yang bisa diambil dari perkembangan aksara Pegon. Bayangkan saja kita merancang sebuah narasi tentang petualangan makhluk chibi yang keliling Nusantara malu-malu memperkenalkan dirinya kepada aksara-aksara yang sudah tinggal lama. Atau, kita membuat sebuah rancangan lagu *Phoenix* dengan keunikan pelafalannya yang ditujukan kepada anak-anak untuk menghafal aksara Pegon. Atau, mungkin kita bisa menggabungkan kedua hal terbaik dalam merencanakan media yang ditunjukkan sebagai sebuah kognisi kesusastraan—Pelafalan dan Penulisan. Dan karena pelafalan dan penulisan merupakan sesuatu yang tidak terpisahkan dalam perkembangan bahasa dan kesusastraan, maka media yang tepat adalah audio-visual, seperti film, animasi, atau mungkin *game! Pong Pongh Pong! Wrong!*

Bukan maksud mengecilkan hati para pembaca, dan bukan pula untuk menyangkal kualitas kepiawaian sanak saudara. Memang benar pemilihan media audio-visual diperuntukkan untuk mencakup semua elemen kebahasaan sangatlah bijak, yang membuat tidak bijak adalah memilih media yang berat, dengan tema perancangan yang berat dan waktu yang kurang lebih 8 bulan. Hendaknya pembaca jangan berprasangka buruk kepada perancang. Media audio visual, khususnya *game* merupakan media yang memadukan banyak unsur

ilmu Desain Komunikasi Visual. Jika pada ilustrasi fokus penyampaian pesannya adalah melalui gambar. Pada komik, disampaikan melalui gambar, cerita dan dialog. Lalu pada *game*?, metode penyampaian pesannya akan memadukan semua unsur dari gambar, cerita, dialog dan gerakan lagi ditambah dengan unsur interaktif *game* yang nantinya dapat dioperasikan oleh target audiens. Jikalau memang pembaca memiliki materiil dan waktu untuk melakukan perancangan ini, tentunya ditambah dengan tekad dan konsistensi dalam pengerjaan, bukan semata-mata idealisme tanpa latar-belakang, maka perancang memberikan restu kepada anda-sanak saudara yang ingin menggunakan media gim sebagai tugas akhir perkuliahan.

Pelajaran besar yang sama ambil dalam proses perancangan ini adalah penentuan naratif dalam proses gamifikasi. Dalam proses gamifikasi suatu unsur kebudayaan, perlu saya tekankan kepentingan utama terletak pada dimana dan bagaimana pengadaptasian unsur kebudayaan tersebut. Penyortiran unsur apa saja yang sebaiknya diambil terikat dengan pengembangan emosi apa yang kita-sebagai perancang mau ditampilkan?. Sebagai contoh mari kita ambil keaksaraan *Pegon* sebagai model. Dalam perancangan ini sisi pengemasan *Pegon* dibuat dengan mengambil sisi *adventure* dan *energitas*. Dari sini kemudian narasi dibuat berdasarkan aspek pengaplikasian nilai-nilai magis dan spiritual kedalam *Genre* fantasi. Yang sayangnya, sekalipun dalam proses adiknya ini perencanaan yang dibuat menjadi terlalu membebani, dikarenakan apa? Unsur yang perancang ambil dalam proses gamifikasi harus dicerna dan dirancang ulang dalam sebuah bentuk yang baru, dan hal tersebut dilakukan ke dalam semua elemen-elemen bahasa. Dari perubahan makna, cara baca, penulisan ulang, semuanya sangat menghabiskan waktu dan biaya. Walau sebenarnya perancang merasakan kesenangan dalam melakukan Tugas Akhir Perancangan ini, terkadang perancang sempat menyesal kenapa tidak mengambil unsur sejarah, atau unsur tertular dari *Pegon*, atau unsur-unsur lain yang bisa lebih leluasa dijadikan kerangka gamifikasi.

Akhir kata penulis berharap agar proyek perancangan tugas akhir ini dapat menjadi pembelajaran bagi adik-adik tingkat dan pembaca secara umum dalam segala jenis kalangan, ketika mengambil tema perancangan yang serupa dan secara khusus untuk pembaca yang juga ingin mencoba untuk membuat media yang serupa di masa yang akan datang.



DAFTAR PUSTAKA

A. Buku

- Achmad Saeroni, Nur Maulina, *Pedoman Transliterasi Aksara Jawa-Latin, Pegon- Latin, Arab Latin*, (Universitas Diponegoro, Semarang) *Kamus Basa Jawa (Bausastra)* Balai Bahasa Yogyakarta.
- Arulan, B.D. 2013. *Media Komik Matematika dalam Meningkatkan Pemahaman Materi Perkalian pada Siswa Kelas 3 MI Nurul Huda Malang*. Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim.
- Bahri, Saiful. 2015. "Implementasi Pendidikan Karakter dalam mengatasi moral di sekolah." *Ta'allum*
- David, Crystal. 2014. *Language Death*. Cambridge University Press.
- Disney, Walt. 1954. "Educational Values in Factual Nature Pictures". *Educational Horizons*. 33 (2): 82–84. JSTOR 42922993
- Enawaty, Elmy dan Hilma. 2010. *Pengaruh Penggunaan Media Komik terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMAN 3 Pontianak pada Materi Larutan Elektrolit dan Nonelektrolit*. Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA.
- Harrison, K David. 2007. *When Language Die: The Extinction Of The World's Languages And The Erosion Of Human Knowledge*. Swarthmore College.
- Hidayani, F. 2020. Paleografi Aksara Pegon. *Jurnal Tamaddun: Jurnal Sejarah Dan Kebudayaan Islam*, 8(2), 302–320. <https://doi.org/10.24235/tamaddun.v8i2.7241>
- Hurlock, E. 1978. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga
- İnalçik, Halil. 2013. *Osmanlı İmparatorluğu Klasik Çağ (1300-1600)*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Indira Maharsi. 2018. *Ilustrasi*. Yogyakarta: Institut Seni Indonesia.
- Koster, Raph, 2014. *A Theory Of Fun For Game Design*. California : Oreilly Media. Lovell, Nicholas, 2019. *The Pyramid Of Game Design*. Boca Raton : CRC Press.
- McCloud, Scott. 1993. *Understanding comics*. New York: Harper Collins Publisers. Millington, Ian, dan; Funge, 2009. *Artificial Intelligence For Games* John Boca Raton : CRC Press.
- Misbah, A. 2018. Fashion dalam Konstruksi Otoritas Ulama: Pandangan Kiai Shalih Darat. *Jurnal Kajian Islam Interdisipliner*, 3(1), 61–84
- Th. Pigeaud, *Literature of Java*. 1970. 2. B. Arps, *Tembang in Two Traditions*. 1992.

- Rouse III, Richard.2005. *Game Design: Theory & Practice* (Second Edition) Massachusetts : Wordware Pub.Deskripsi Fisik
- Salen, Katie.2003. *Rules Of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge : The MIT Press.
- Sounders, Kevin D.,Jeannie Novak , dan Sau G, 2013. *Game Development Essentials: Game Interface Design*. Delmar Cengage Learning.
- Titik Pudjiastuti, *Tulisan Pegon: Wujud Identitas Islam-Jawa* (Universitas Indonesia, Jakarta)
- Titik Pudjiastuti, *Sadjarah Banten*. 2000. Sudjana, Nana Dan Rivai, A. 2015. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Lestari, L. 2016. Mushaf Al-Quran Nusantara: Perpaduan Islam dan Budaya Lokal. *Jurnal At-Tibyan*, 1(1), 174 –198.
- Pambudi. (2018). The Development of Mobile Gamification Learning Application for Web Programming Learning. *Journal of Physics: Conference Series*.
- Marissa, F. (2020). Gamifikasi (Gamification) Konsep dan penerapan. *Jointecs*.
- Hägglund, L. &. (2016). ‘Towards a Gamification Framework: *Limitations and opportunities when gamifying business processes*. *Dissertation*.
- Raftopoulos, M. (2014). Towards gamification transparency: A conceptual framework for the development of responsible gamified enterprise systems. *Journal of Gaming and Virtual Worlds*.

B. Jurnal

- Ansaldi, B. (2020, maret 2020). Concept Art for the Entertainment Industry. Graphics for the Evocation of imaginary spaces. (P. E. Cicalò, Ed.) *Advances in Intelligent Systems and Computing*, 1140, 965-972. doi:10.1007/978-3-030-41018-6_78
- Meng, C. (2021, juli). A Study on Folk Literature Resource to Video Game. 229-233. doi:https://www.ihci-conf.org/wp-content/uploads/2021/07/04_202105C031_Meng.pdf

C. Internet

- Aksara Pegon: Studi Tentang Simbol Perlawanan Islam Jawa Abad Ke – Xviii – Xix*
- Badan Pengembangan dan pembinaan Bahasa. Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset,dan Teknologi. dapobas.kemdikbud.go.id.
- <https://badanbahasa.kemdikbud.go.id/artikel-detail/3446/mobile-assisted-language-learning- mall-untuk-pembelajaran-bahasa>

<https://badanbahasa.kemdikbud.go.id/artikel-detail/842/kebijakan-pelindungan-bahasa-daerah-dalam-perubahan-kebudayaan-indonesia>

<https://badanbahasa.kemdikbud.go.id/artikel-detail/769/pemertahanan-nilai-nilai-budaya-lokal-dalam-pemelajaran-sastra-di-sekolah>

<https://badanbahasa.kemdikbud.go.id/artikel-detail/3918/revitalisasi-bahasa-daerah-dan-konstruksi-indentitas-kewarganegaraan-global-melalui-pemanfaatan-linguistik-lanskap-sebagai-alat-pedagogis>

<https://badanbahasa.kemdikbud.go.id/artikel-detail/3647/empat-gajak-revitalisasi-bahasa-daerah>

<https://badanbahasa.kemdikbud.go.id/artikel-detail/842/kebijakan-pelindungan-bahasa-daerah-dalam-perubahan-kebudayaan-indonesia> 1 September 2023, pukul 6.06 WIB

Lanin Ivan, Ihwal aksara, huruf, alfabet, dan abjad.
<https://beritagar.id/artikel/tabik/ihwal-aksara-huruf-alfabet-dan-abjad>.
Diakses pada

Nasution, Albadr, Abjad, Aksara, Alfabet, Huruf, dan Karakter. Bedanya Apa?
<https://alnuansa.com/abjad-aksara-alfabet-huruf-dan-karakter-bedanya-apa/>
31 Mei 2013

Yabes Elia, Dari Sudut Pandang Psikologis: Kenapa Kita bermain Game.
<https://zilbest.com/gaming/dari-sudut-pandang-psikologis-kenapa-kita-bermain-game/> 1 September 2023, pukul 6.06 WIB

