

Pelatihan Pembuatan Game Permainan Rakyat Melayu Riau Berbasis Android di SMK Negeri 2 Dumai

**Panji Rachmat Setiawan¹, Syefriani², Ause Labellapansa³, Hendra Gunawan⁴,
M Rizki Fadillah⁵**

Universitas Islam Riau

Email: panji.r.setiawan@eng.uir.ac.id¹; syefriani@edu.uir.ac.id²; ause.labella@eng.uir.ac.id³;
hendra@eng.uir.ac.id⁴; mrizkifadhilah@eng.uir.ac.id⁵

Abstrak

Pengembangan game telah menjadi industri yang berkembang pesat dan menarik minat banyak individu, terutama di kalangan generasi muda. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) memiliki peran penting dalam membekali siswa dengan pengetahuan dan keterampilan yang relevan dalam bidang ini. Namun banyak SMK yang masih menghadapi tantangan dalam mengimplementasikan pengembangan game. Pada SMK Negeri 2 Dumai, minat pengembangan game dapat dirasakan disaat penulis melakukan diskusi dengan para siswa. Tetapi permasalahan yang utama adalah tidak adanya tenaga ahli yang dapat membimbing mereka dalam melaksanakan pengembangan game. Secara kurikulum, pengembangan game belum ada di SMK Negeri 2 Dumai, maka dari itu penulis bersama tim melakukan pembimbingan pengembangan game yang dijalankan pada platform Android. Tema game yang diangkat berkaitan dengan kebudayaan. Dalam pelaksanaan kegiatan, penulis sudah bekerjasama dengan dosen kebudayaan untuk membantu siswa SMK Negeri 2 Dumai dalam memahami pengembangan game bertemakan budaya. Kebudayaan yang diangkat adalah permainan khas Melayu Riau yang mana sudah banyak dilupakan oleh generasi muda Melayu Riau.

Kata Kunci

Kebudayaan; Permainan Rakyat; Android; Melayu Riau; Game

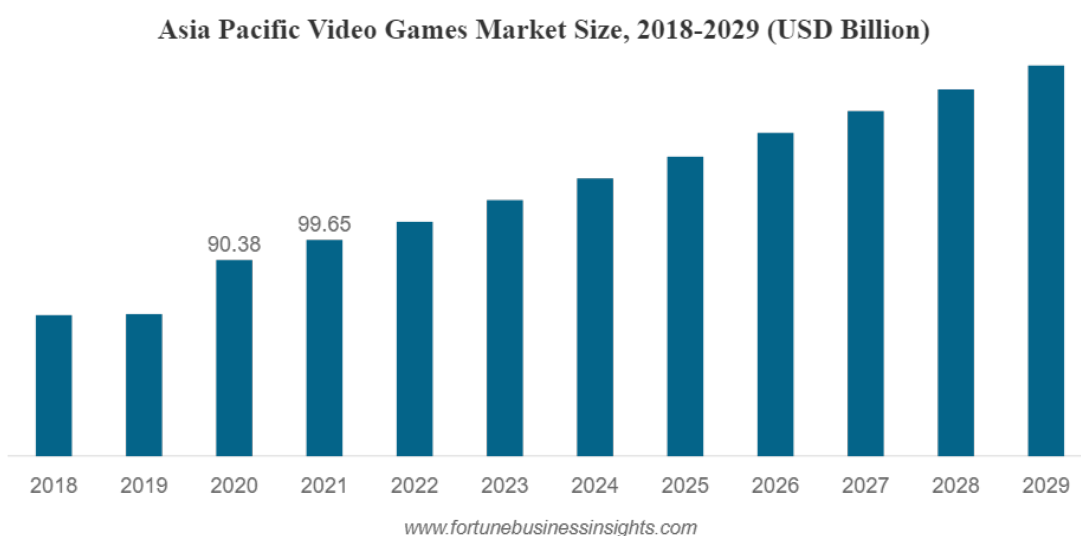
1. Pendahuluan

Pengembangan game telah menjadi industri yang berkembang pesat dan menarik minat banyak individu, terutama di kalangan generasi muda. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) memiliki peran penting dalam membekali siswa dengan pengetahuan dan keterampilan yang relevan dalam bidang ini. Namun banyak SMK yang masih

menghadapi tantangan dalam mengimplementasikan pengembangan game sebagai bagian integral dari kurikulum.

SMK Negeri 2 Dumai merupakan sekolah menengah kejuruan negeri yang berada di kota Dumai. SMK Negeri 2 Dumai memiliki 14 jurusan, salah satunya adalah jurusan Teknik Komputer Jaringan. Pada jurusan Teknik Komputer Jaringan, siswa dihadapkan dengan permasalahan di bidang jaringan dan server. Sedangkan, perkembangan zaman sekarang sudah memasuki segala lini teknologi, salah satunya adalah perkembangan pada teknologi *mobile*. Teknologi *mobile* sendiri terdiri dari beberapa macam bagian, salah satunya adalah teknologi *mobile* dalam pengembangan game atau permainan. Menurut Hanafri dkk, “Game merupakan kata berbahasa inggris yang berarti permainan atau pertandingan, atau bisa diartikan sebagai aktifitas terstruktur yang biasanya dilakukan untuk bersenang – senang” [1]. Tidak selamanya game mendapatkan konotasi yang buruk bagi siswa, game juga merupakan suatu ilmu yang pada saat ini merupakan kunci pengembangan teknologi.

Permasalahan yang terjadi pada SMK Negeri 2 Dumai tidak ada materi mengenai pengembangan teknologi game. Sedangkan apabila ingin mengikuti bagaimana pengembangan teknologi game biayanya tidaklah murah. Pihak sekolah ingin memberikan yang terbaik bagi para siswa dan siswinya terkait pengetahuan perkembangan teknologi. Hal ini dapat berdampak pada kurang kompetitifnya siswa dalam bersaing nantinya. Padahal, permintaan di dunia kerja terkait dalam pengembangan game sudah mulai banyak, bahkan bisa dibilang hamper menyamai permintaan pada bagian sistem. Menurut pasar dunia, ukuran pasar video game pada tahun 2021 berada di angka USD 188,73 miliar, dan pada tahun 2022 menjadi USD 307, 19 miliar, padahal ini merupakan rentang tahun pandemic yang membuat hampir seluruh industry yang ada di dunia lumpuh.



Gambar 1. Game Trend 2018 - 2029

Aspek praktis dalam pengembangan game juga perlu diperhatikan. Dalam pengembangan, khususnya pengembangan game, yang dibutuhkan tidak hanya pemahaman teoritis saja, melainkan harus mendapatkan pengalaman praktis. Oleh karena itu, penting untuk

menekankan pada aspek praktis pengembangan game, seperti proyek – proyek nyata. Dengan memperoleh pengalaman praktis, siswa dapat mengembangkan keterampilan yang relevan dengan dunia industry game dan siap untuk memasuki pasar kerja.

Berdasarkan fakta diperkirakan industry video game merupakan industry yang akan terus hidup. Pengabdian yang dilakukan, tidak hanya sebatas pengajaran, tetapi bagaimana membina para siswa yang ada di SMK Negeri 2 Dumai untuk dapat mengembangkan teknologi game, sehingga memiliki pengetahuan mengenai pengembangan game.

2. Studi Kepustakaan

Pada pengembangan game, yang dilihat tidak hanya bagaimana menyusun *asset* sehingga dapat menjadi sebuah game, tetapi dari penerapan karakter, alur cerita (*storyboard*), hingga bagaimana karakter yang terlibat dalam game tersebut dibuat.

Asset merupakan material yang digunakan dalam pengembangan game. *Asset* dalam game merujuk pada berbagai elemen yang digunakan untuk membangun dan menyusun sebuah game [2]. Ini mencakup semua sumber daya digital yang diperlukan untuk menciptakan dunia, karakter, suara, dan mekanisme yang ada pada game. *Asset* dapat berupa gambar, model 3D, tekstur, animasi, musik, efek suara, skrip, dan data lain yang membantu dalam membentuk keseluruhan pengalaman bermain game.

Dalam pengembangan game, kadang kurikulum memberikan pengaruh dalam pengembangan game tersebut. Seperti yang diketahui, “Kurikulum merupakan seperangkat rencana pembelajaran yang terdiri dari isi dan materi – materi Pelajaran yang terstruktur, terprogram, dan terencana dengan baik yang berkaitan dengan berbagai kegiatan dan interaksi sosial di lingkungan dalam menyelenggarakan kegiatan belajar mengajar dengan tujuan mencapai tujuan Pendidikan” [3].

Pengembangan game yang dilakukan mengarah kepada game edukasi. Game edukasi merupakan, “Game digital yang dirancang untuk pengayaan Pendidikan” [4]. Game disajikan dengan menyampaikan materi secara menarik yang tidak bisa dilakukan oleh media lain. Game edukasi yang dihasilkan berkaitan dengan kebudayaan Melayu Riau. Dikarenakan sudah mulai pudarnya pengetahuan anak – anak terhadap permainan rakyat. Menurut Syakhrani, “Budaya merupakan pikiran, adat – istiadat, sesuatu yang sudah berkembang, sesuatu yang sudah menjadi kebiasaan sehari – hari” [5].

3. Metode Pelaksanaan

Penyelenggaraan kegiatan pengabdian kepada Masyarakat ini dilaksanakan pada SMK Negeri 2 Dumai, yang terletak di kota Dumai. Sistem yang digunakan dengan cara memberikan penyuluhan kepada siswa dan siswi. Materi yang diberikan dimulai dari pengenalan apa itu

permainan rakyat Melayu, game, pemrograman game, bagaimana game dapat menjadi sarana untuk pengenalan serta pelestarian kebudayaan, dan bagaimana membuat game secara sederhana.

Budaya merupakan sebagai pikiran, adat istiadat, sesuatu yang sudah berkembang, sesuatu yang sudah menjadi kebiasaan yang sukar diubah [5]. Permainan rakyat, merupakan bagian dari kebudayaan yang harus dilestarikan, karena permainan rakyat dapat menjadi “pembeda” bagi masing – masing daerah dan juga dapat menjadi sarana untuk “menceritakan” kebudayaan masing – masing daerah. Permainan rakyat juga merupakan permainan yang diwariskan secara turun – temurun dan mengandung Pendidikan nilai budaya yang dapat dijadikan pedoman hidup [6].

Para siswa SMK Negeri 2 Dumai mengetahui permainan rakyat yang ada di Provinsi Riau ini, tetapi masih enggan memainkannya bersama teman – teman, ataupun ada yang belum memahami aturan permainan secara lengkap. Padahal permainan rakyat merupakan tradisi yang diwariskan secara turun – temurun. Kegiatan ini menggunakan game yang telah dikembangkan sebagai sarana untuk pengenalan permainan rakyat, dan juga mengajarkan bagaimana pembuatan game secara sederhana dilakukan.

Sebelum kegiatan dimulai, para tim disambut oleh bapak M. Syaifullah, S.Kom., M.Kom. selaku wali kelas atau Pembina dari para peserta pengabdian kepada Masyarakat. Kegiatan pengabdian kepada Masyarakat dibagi menjadi dua sesi, yaitu sesi pertama dibawakan oleh ibu Syefriani, S.Pd., M.Pd. dengan memberikan materi apa yang disebut dengan kebudayaan, bagaimana kebudayaan menjadi ciri khas suatu daerah, peran dari permainan rakyat menjadi bagian dari kebudayaan daerah, serta bagaimana pelestarian dari permainan rakyat itu sendiri.



Gambar 2. Bersama Bapak M. Syaifullah, S.Kom., M.Kom dan Para Peserta



Gambar 3. Ibu Syefriani, S.Pd., M.Pd. Sedang Memberikan Materi bersama M. Vitdriansyah Putra

Pada sesi berikutnya yang ditaja oleh bapak Panji Rachmat Setiawan, S.Kom., MMSI dengan memberikan materi mengenai bagaimana game dapat menjadi sarana pelestarian, apa itu pemrograman game, dan bagaimana cara membuat game sederhana. Hasil dari sesi kedua

ini, para peserta dapat memahami apa yang dimaksud dengan bagaimana game dapat menjadi sarana pelestarian, apa yang disebut dengan pemrograman game, dan bagaimana cara membuat game sederhana. Pada saat materi pemrograman game diberikan, hampir seluruh peserta pengabdian kebingungan, karena mereka belum pernah sama sekali terlibat dalam pemrograman game. Hal ini wajar terjadi, pemrograman game merupakan materi yang masih tergolong baru di SMK dan butuh pemahaman Tingkat lanjut dalam pengembangan game.



Gambar 4. Bapak Panji Rachmat Setiawan, S.Kom., MMSI Sedang Memberikan Materi Bersama Firly Bagdja Pangestu

4. Hasil dan Pembahasan

Hasil dari pengabdian Masyarakat ini secara garis besar mencakup beberapa komponen, yaitu keberhasilan target jumlah peserta pengabdian, dan penyampaian materi kepada peserta pengabdian secara baik dan maksimal.

Dari hasil pemberian materi disimpulkan bahwa para peserta pengabdian kepada Masyarakat sebenarnya mengetahui bagaimana permainan rakyat, tetapi dikarenakan perkembangan zaman dan adanya teknologi *smartphone* membuat para peserta pengabdian kepada Masyarakat tidak pernah memainkan permainan rakyat ini, sehingga mereka banyak melupakan cara bermain dari permainan rakyat.

5. Kesimpulan

Permainan tradisional Masyarakat Melayu Riau merupakan kebudayaan yang harus terus dilestarikan dan dilindungi, terutama bagi para generasi muda. Permainan rakyat ini sebenarnya

sudah diketahui oleh Masyarakat Riau itu sendiri, khususnya bagi generasi muda. Tetapi perlahan – lahan mulai hilang dikarenakan adanya pergeseran penggunaan teknologi sebagai media untuk bermain.

Para peserta pengabdian kepada Masyarakat mulai memahami bagaimana pengembangan game sederhana dapat dilakukan, peran dari game kedepannya, dan manfaat yang sudah mereka dapatkan dari permainan rakyat menggunakan game berbasis android. Selain dapat melestarikan kebudayaan, kegiatan ini juga dapat menambah wawasan dalam pengembangan teknologi, khususnya teknologi game.

Daftar Pustaka

- [1] M. I. Hanafri, A. Budiman, and N. A. Akbar, "Game Edukasi Tebak Gambar Bahasa Jawa Menggunakan Adobe Flash CS6 Berbasis Android," *Jurnal Sisfotek Global*, vol. 5, no. 2, pp. 50–53, 2015.
- [2] E. Adams and A. Rollings, *Fundamentals of Game Design*. Pearson Education, 2006.
- [3] S. Bahri, "Pengembangan Kurikulum Dasar Dan Tujuannya," *Jurnal Ilmiah Islam Futura*, vol. 11, no. 1, p. 15, 2017, doi: 10.22373/jiif.v11i1.61.
- [4] Q. J. Adrian and A. Apriyanti, "Game Edukasi Pembelajaran Matematika Untuk Anak Sd Kelas 1 Dan 2 Berbasis Android," *Jurnal Teknoinfo*, vol. 13, no. 1, p. 51, 2019, doi: 10.33365/jti.v13i1.159.
- [5] A. W. Syakhrani and M. L. Kamil, "Budaya Dan Kebudayaan: Tinjauan Dari Berbagai Pakar, Wujud-Wujud Kebudayaan, 7 Unsur Kebudayaan Yang Bersifat Universal," *Cross-border*, vol. 5, no. 1, pp. 782–791, 2022.
- [6] Y. Apriati, L. Azkia, and Alfisyah, "Pendidikan Sosial Budaya Berbasis Permainan Rakyat Di Masyarakat Lahan Basah," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, vol. 1, no. 1, 2019, [Online]. Available: <https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>