

**LAPORAN SKRIPSI**

**PENGENALAN TRADISI KEBUDAYAAN JAWA  
TENGAH MELALUI *GAME* SEBAGAI UPAYA  
PELESTARIAN WARISAN BUDAYA**



**Disusun oleh :**

**CHRISTINE AYU WULANDARI**

**13.07.0032**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA  
SEMARANG**

**2017**

## HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Christine Ayu Wulandari

NIM : 13.07.0032

Progdi/Konsentrasi : Sistem Informasi/ *Game* Technology

Fakultas : Ilmu Komputer

Dengan ini menyatakan bahwa Laporan Skripsi dengan judul **“PENGENALAN TRADISI KEBUDAYAAN JAWA TENGAH MELALUI GAME SEBAGAI UPAYA PELESTARIAN WARISAN BUDAYA”** benar – benar bebas dari plagiasi, dan apabila terbukti tidak benar bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Semarang, 28 Juli 2017

Yang menyatakan,

Christine Ayu Wulandari

HALAMAN PENGESAHAN

Pengenalan Tradisi Kebudayaan Jawa Tengah  
Melalui Game Sebagai Upaya Pelestarian Warisan

BUDAYA

Diajukan oleh :

**CHRISTINE AYU WULANDARI**

13.07.0032

Telah disetujui, tanggal 28 Juli 2017

Oleh

Dosen Pembimbing 1,

Dosen Pembimbing 2,

Erdhi Widyanto Nugroho, ST., MT

FX. Hendra Prasetya, ST., MT

NPP: 22505812002254

NPP 058.1.1997.206

Mengetahui / menyetujui

Ka ProgdI Sistem Informasi,

Dr. Bernardinus Harnadi, ST., MT.

NPP. 058.1.1994.158

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya serta bimbingan-Nya selama dalam pembuatan dan menyelesaikan Laporan Skripsi yang berjudul **“PENGENALAN TRADISI KEBUDAYAAN JAWA TENGAH MELALUI GAME SEBAGAI UPAYA PELESTARIAN WARISAN BUDAYA”** dengan lancar dan baik. Serta ucapan yang terimakasih yang sebesar – besarnya kepada BPKLN Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan atas dukungan Beasiswa Unggulan dalam studi penulis di Universitas Katolik Soegijapranata.

Penulisan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan bagi mahasiswa program S1 pada program studi Sistem Informasi Universitas Katolik Soegijapranata Semarang. Penelitian di dalam skripsi ini berfokus pada pembuatan *game* sebagai media pengenalan tradisi kebudayaan daerah Jawa Tengah.

Selesainya skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini dengan kerendahan hati dan penuh rasa hormat penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar – besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan serta bimbingan. Untuk itu, penulis menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar – besarnya kepada :

1. Tuhan Yesus Kristus yang telah memberkati, menuntun serta penyertaannya dalam proses pengerjaan skripsi ini.
2. Kepada kedua Orang tua, Mbah, serta keluarga yang kucintai yang memberikan dukungan, memberikan semangat, dan selalu yang mendoakan penulis serta Calvin Laviano dan Yedija Prima Putra yang mengenalkan dan mengjarkan fungsi kode *script* baru apabila terjadi *error script* sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

3. Bapak Bernardinus Harnadi, ST., MT, PhD selaku Ketua Progdi Sistem Informasi Universitas Katolik Soegijapranata Semarang.
4. Bapak Erdhi Widyarto Nugroho, ST., MT dan Bapak FX. Hendra Prasetya,ST.,MT selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memebrikan saran, masukan, serta arahan yang membantu dan berguna dalam penyelesaian dan penyusunan skripsi ini.
5. Sahabat Ndeso dan teman yang memberikan dukungan dan semangat kepada penulis.
6. Serta pihak lain yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari dalam laporan ini masih banyak memiliki kekurangan. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dalam penyempurnaan laporan yang lebih baik.

Akhir kata penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dan penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua dan dapat menjadi bahan masukan dalam bidang pendidikan.

Semarang, 28 Juli 2017

Penulis,

Christine Ayu Wulandari

## **HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AHKIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Universitas Katolik Soegijapranta, Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Christine Ayu Wulandari

Program Studi : Sistem Informasi

Fakultas : Ilmu Komputer

Jenis Karya : Skripsi

Menyatakan dan menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Katolik Soegijapranata Hak Bebas Royalti Noneksklusif atas karya ilmiah saya yang berjudul **“PENGENALAN TRADISI KEBUDAYAAN JAWA TENGAH MELALUI GAME SEBAGAI UPAYA PELESTARIAN WARISAN BUDAYA”** beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Katolik Soegijapranata berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Semarang, 28 Juli 2017

Yang menyatakan

Christine Ayu Wulandari

## ABSTRAK

Jawa Tengah memiliki tradisi kebudayaan daerah yang beranekaragam. Sebagai contoh tradisi Dugderan untuk menyambut datangnya bulan Ramadan dengan ada sebuah ciri khas sebagai ikon tradisi ini adalah Warak Ngendog[1]. Tradisi Ruwatan Cukur Rambut Gembel yang berada di daerah Dieng, Wonosobo merupakan tradisi ritual cukur rambut yang diyakini dapat mengembalikan kepribadian anak seperti pada umumnya yang dilakukan secara turun temurun[2].

Akan tetapi di era globalisasi mengakibatkan pola pikir masyarakatnya melupakan kebudayaan sendiri dan mengabaikan asset warisan budaya Indonesia. Melihat pentingnya upaya dalam upaya pelestarian warisan budaya maka dilakukan dengan suatu cara yang dapat memperkenalkan dan sebagai media pembelajaran akan suatu warisan budaya dengan mengambil tema tradisi kebudayaan Jawa Tengah melalui *game mobile*. Pengenalan tradisi kebudayaan daerah Jawa Tengah ini dikemas dalam media *game* edukasi. Event- event tradisi yang ada pada game antara lain tradisi Dugderan, Pengambilan Api Abadi Mrapen, Kirab Kebo Bule, Apeman, Lopisan, Baritan (Sedekah Laut), dan Ruwatan Rambut Gimbal.

Penyampaian informasi akan tiap event tradisi disampaikan dalam bentuk animasi informasi yang disampaikan oleh tokoh pemandu perjalanan. Agar tidak menghilangkan unsur nilai informasi tradisi dalam game "Wisata Budaya Jawa Tengah" di gambarkan pada tampilan *background* dan *asset player* atau karakter yang menggambarkan ciri khas tradisi tersebut. Dampak positif adanya game "Wisata Budaya Jawa Tengah" dapat menambah wawasan akan tradisi kebudayaan serta menumbuhkan rasa cinta peduli dapat mengajak anak – anak pelajar dalam menjaga kelestarian daerah di daerah Jawa Tengah.

Kata kunci : Jawa Tengah, Tradisi Budaya, Game Edukasi

## ABSTRACT

Central Java has a diverse cultural traditions. For example a tradition to welcome the Dugderan Ramadaan there is a hallmark of this tradition as an icon is Warak Ngendog[1]. The tradition Ruwatan Rambut Gimbal that was in Dieng, Wonosobo is a tradition of the ritual shaving of hair is believed to be able to return the child's personality is generally conducted as hereditary.

But in the era of globalization lead to a mindset of its people to forget their own culture and ignoring Indonesia's cultural heritage asset. See the importance of the efforts in heritage preservation then performed with a way that can be introduced and as a medium of instruction, will be a cultural heritage with the theme of cultural traditions through Central Java *games mobile*. Introduction to the cultural traditions of Central Java is packaged in the media game education. Event-event tradition on the game between another tradition Dugderan, Pengambilan Api Abadi Mrapen, Kirab Kebo Bule, Apeman, Lopisan, Baritan (Sedekah Laut), Ruwatan Rambut Gimbal.

Submission of information will be delivered in each event a tradition of animated form information submitted by travel guide. In order not to remove the element of the value of information a tradition in the game “Wisata Budaya Jawa Tengah” in to draw on the display *background* and *asset players* or characters describing the characteristic of the tradition. Positive impact of the existence of the game “Wisata Budaya Jawa Tengah” can add insight into the cultural tradition and will foster a sense of love care can engage children of students in maintaining sustainability of areas in Central Java.

Keywords: Central Java, Cultural traditions, Education Games



## DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
KATA PENGANTAR .....	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AHKIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS .....	vi
ABSTRAK .....	vii
ABSTRACT.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	9
1.3 Tujuan Penelitian.....	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	11
2.1 Kebudayaan, Warisan Budaya Lokal dan Tradisi .....	11
2.1.1. Kebudayaan.....	11
2.1.2. Warisan Budaya .....	12
2.1.3. Tradisi .....	12
Sejarah lahirnya Tradisi sebagai berikut [13] : .....	13
2.2 Upaya Pelestarian Warisan Budaya Lokal .....	13
2.3 Daya Tarik Pariwisata .....	14
2.4 Undang – Undang Pelestarian Tradisi.....	16
2.5 Tradisi Kebudayaan Daerah Jawa Tengah .....	17
2.6 <i>Game</i> .....	22
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	24

3.1	Objek dan Lokasi Penelitian.....	24
3.2	Populasi dan Sampel .....	24
3.3	Metode Pengumpulan Data .....	25
3.3.1.	Sumber Data.....	25
3.3.2.	Teknik Pengumpulan Data.....	26
3.3.3.	Instrumen .....	27
3.4	Metode Pengembangan <i>Game</i> .....	27
3.5	Kerangka Pikiran .....	29
<b>BAB IV PEMBAHASAN.....</b>		<b>30</b>
4.1	Perancangan <i>Game</i> .....	30
4.2	Konsep, <i>Gameplay</i> 7 Tradisi <i>Game</i> “Wisata Budaya Jawa Tengah”.....	32
4.3	Desain <i>Asset Game</i> .....	44
4.2.1	Karakter atau <i>Player</i> .....	45
	Pada gambar di atas karakter yang menggambar 3 tipe jenis rambut gimbal yang ada di Dieng yaitu Rambut gimbal Pari, Wedhus, dan Jatah/Jatha.....	47
4.2.2	Animasi .....	47
4.2.3	<i>Background</i> Tampilan.....	48
4.2.4	GUI ( <i>Graphical User Interface</i> ) .....	52
4.2.5	<i>Asset</i> Pelengkap.....	54
4.4	Pemrogramman <i>Game</i> .....	56
4.5	Hasil Penelitian.....	72
<b>BAB V KESIMPULAN.....</b>		<b>79</b>
5.1	Kesimpulan.....	79
5.2	Saran.....	80
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>81</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>		<b>83</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Diagram data tradisi yang diketahui responden .....	3
Gambar 1. 2 Diagram tradisi yang diketahui responden.....	3
Gambar 1. 3 Pengetahuan tradisi daerah Jawa Tengah yang diketahui .....	5
Gambar 1. 4 Alasan kenapa tidak tahu tradisi Jawa Tengah.....	6
Gambar 1. 5 Seberapa tertarik responden akan tradisi daerah Jawa Tengah .....	7
Gambar 1. 6 Diagram pendapat jika tradisi daerah Jawa Tengah dalam game .....	7
Gambar 1. 7 Diagram alasan setelah menjawab pendapat tradisi daerah Jawa Tengah dalam bentuk game .....	8
Gambar 2. 1 Tradisi Dugderan Semarang.....	18
Gambar 2. 2 Tradisi Pengambilan Api Abadi Mrapen, Kab.Grobogan.....	18
Gambar 2. 3 Tradisi Kirab Kebo Bule, Surakarta.....	19
Gambar 2. 4 Tradisi Apeman, Klaten .....	20
Gambar 2. 5 Tradisi Lopisan, Pekalongan .....	21
Gambar 2. 6 Tradisi Baritan, Pemalang.....	21
Gambar 2. 7 Tradisi Ruwatan Dieng .....	22
Gambar 3. 1 Flowchart pengembangan game.....	28
Gambar 3. 2 Kerangka pikiran proses penelitian .....	29
Gambar 4. 1 Perancangan sistem game keseluruhan .....	31
Gambar 4. 2 Perancangan sistem stage 7 mini game tiap tradisi .....	32
Gambar 4. 3 Pengetahuan tradisi daerah Jawa Tengah yang diketahui .....	33
Gambar 4. 4 Pengetahuan akan informasi dan sejarah tradisi yang diketahui.....	34
Gambar 4. 5 Grafik google trend kata kunci Dugderan .....	35
Gambar 4. 6 Grafik google trend kata kunci Api Abadi Mrapen.....	36
Gambar 4. 7 Grafik google trend kata kunci Kirab Kebo Bule .....	36
Gambar 4. 8 Grafik google trend kata kunci Apeman .....	37
Gambar 4. 9 Grafik google trend kata kunci Lopisan.....	37
Gambar 4. 10 Grafik google trend kata kunci Baritan .....	38
Gambar 4. 11 Grafik google trend kata kunci Rambut Gimbal Dieng .....	39
Gambar 4. 12 Diagram pengetahuan asal lokasi tradisi yang diketahui .....	39
Gambar 4. 13 Contoh gerakan animasi karakter warak ngendhog, biksu, penangkap kue apem .....	48
Gambar 4. 14 Tampilan background tradisi Dugderan Kota Semarang .....	49
Gambar 4. 15 Tampilan background pengambilan Api Abadi Grobogan .....	49

Gambar 4. 16 Tampilan background Kirab Kebo Bule Surakarta .....	50
Gambar 4. 17 Tampilan background Apeman Klaten .....	50
Gambar 4. 18 Tampilan background Lopisan Pekalongan .....	51
Gambar 4. 19 Tampilan background Laut Baritan Pemalang.....	51
Gambar 4. 20 Tampilan background Ruwatan Rambu Gimbal Dieng Wonosobo.....	52
Gambar 4. 21 Enemy batu, lubang, kayu Api Abadi Mrapen.....	54
Gambar 4. 22 Enemy telur, anggur Apeman.....	55
Gambar 4. 23 Enemy kapal, paus Baritan.....	55
Gambar 4. 24 Penambah skor koin, 3 apem, telur emas .....	55
Gambar 4. 25 Tambahan desain background Baritan dan Dugderan.....	55
Gambar 4. 26 Tampilan <i>play</i> menu .....	56
Gambar 4. 27 Tampilan menu peta yang terkunci dan terbuka .....	58
Gambar 4. 28 Tampilan baca komik .....	59
Gambar 4. 29 Tampilan proses menganimasikan informasi di Unity.....	62
Gambar 4. 30 Contoh tampilan animasi informasi android .....	62
Gambar 4. 31 Tampilan tradisi pengambilan Api Abadi Mrapen.....	65
Gambar 4. 32 Contoh tampilan inspector gameobject script random lebih satu objek .....	69
Gambar 4. 33 Contoh tampilan inspector gameobject script random satu objek.....	69
Gambar 4. 34 Tampilan mini game dengan sistem random.....	70
Gambar 4. 35 Tampilan mini <i>game</i> tradisi Ruwatan Rambut Gimbal.....	72
Gambar 4. 36 Diagram pendapat <i>game</i> "Wisata Budaya Jawa Tengah" dapat membuat belajar menyenangkan.....	73
Gambar 4. 37 Diagram pendapat menambah wawasan setelah bermain <i>game</i> .....	74
Gambar 4. 38 Diagram setelah bermain <i>game</i> tentang sejarah, informasi tradisi budaya yang diketahui.....	74
Gambar 4. 39 Diagram kemajuan pengetahuan setelah bermain <i>game</i> "Wisata Budaya Jawa Tengah" .....	75
Gambar 4. 40 Diagram pendapat responden akan <i>game</i> "Wisata Budaya Jawa Tengah" sebagai contoh upaya pelestarian .....	76
Gambar 4. 41 Diagram pendapat adanya <i>game</i> "Wisata Budaya Jawa Tengah" digunakan sebagai media promosi dan pengenalan tradisi daerah Jawa Tengah.....	77



## DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Desain karakter atau player.....	45
Tabel 4. 2 <i>Asset</i> GUI dan fungsinya.....	52

