

**Skim Hibah : Penelitian Penciptaan
dan Penyajian Seni dan Desain (P3SD)
Bidang Unggulan : Seni Budaya &
Industri Kreatif**

LAPORAN AKHIR



PENCIPTAAN APLIKASI BATIK NUSANTARA SEBAGAI PENDUKUNG MEDIA PEMBELAJARAN SENI BUDAYA PADA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA BERBASIS GAMIFICATION

Kelompok : Menejemen Seni Dan Industri Kreatif

Ketua Peneliti : Prof. Dr. H. Mulyanto, M.Pd. (0012076303)

Anggota Peneliti : Drs. Mohamad Suharto, M.Sn. (0020125604)

Anggota Mahasiswa : Sulis Setiyawati (K3517058)

Hana Romauli Sipahutar (K3517024)

Indira Ayu (C0716032)

Rachmat Deddy N (C0716048)

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SEBELAS MARET

NOVEMBER, 2020

HALAMAN IDENTITAS LAPORAN AKHIR

No. Reg:



00120763032242020

Judul Penelitian	: PENCIPTAAN APLIKASI BATIK NUSANTARA SEBAGAI PENDUKUNG MEDIA PEMBELAJARAN SENI BUDAYA PADA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA BERBASIS GAMIFICATION
Bidang Ilmu / Grup Riset	: SENI / MENSİK (Menejemen Seni dan Industri Kreatif)
Bidang Kajian	: Seni dan budaya/industri kreatif
SKIM	: PENELITIAN PENCIPTAAN DAN PENYAJIAN SENI DAN DESAIN (P3SD-UNS)
Kat. Bidang / Bid. Penelitian	: Social Science / Education
Kat. Tujuan / Tujuan Sosial	: Education and training / Computer base teaching and learning
Technology Readiness Level (TRL)	: 5
Identitas Ketua Penelitian	
A. Nama Ketua	: Prof. Dr. MULYANTO, M.Pd.
B. NIDN	: 0012076303
C. Jabatan Fungsional	: Guru Besar
D. Fakultas / Program Studi	: KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN / S-1 Seni Rupa
E. Nomor HP	: 08122626868
F. Email	: mulyanto@staff.uns.ac.id
Lama Penelitian Keseluruhan	: 1 Tahun
Penelitian Tahun Ke-	: 1
Biaya usulan Tahun Berjalan	: Rp. 75.000.000,00
Biaya Total usulan	: Rp. 75.000.000,00
Biaya Yang Disetujui Tahun Berjalan	: Rp. 25.555.000,00
Biaya Sumber Lain	: Rp.
Asal Sumber Biaya Lain	:

LAMPIRAN HALAMAN IDENTITAS LAPORAN AKHIR

No. Reg:



00120763032242020

Judul Penelitian

: PENCIPTAAN APLIKASI BATIK NUSANTARA SEBAGAI
PENDUKUNG MEDIA PEMBELAJARAN SENI BUDAYA PADA
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA BERBASIS GAMIFICATION

Anggota Penelitian

1. Nama / NIDN(Kode Reg.)
Grup Riset
Persetujuan Anggota

: Mohamad Suharto / 0020125604
MENSIK (Menejemen Seni dan Industri Kreatif)
Setuju

Luaran Penelitian wajib

: 1. Luaran wajib P3SD 2020: a. Karya cipta seni dan desain
yang dipamerkan, ditayangkan, atau dipentaskan;
2. Luaran wajib P3SD 2020: b. Buku dokumentasi karya cipta
seni/desain

Luaran Penelitian Tambahan

: 1. Luaran tambahan P3SD 2020: b. HKI

Keterlibatan Mahasiswa Dalam P2M

1. Nama / NIM
Jurusan
Fakultas
2. Nama / NIM
Jurusan
Fakultas
3. Nama / NIM
Jurusan
Fakultas
4. Nama / NIM
Jurusan
Fakultas

: Hana Romauli Sipahutar / K3517024
Pendidikan Teknik Informatika dan
Komputer Keguruan dan Ilmu Pendidikan
: Sulis Setiyawati / K3517058
Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Keguruan dan Ilmu Pendidikan
: Indira Ayu Puteri Tu / C0716032
Desain Komunikasi Visual
Seni Rupa dan Desain
: Rachmat Deddy Nugroho /
C0716048 Desain Komunikasi Visual
Seni Rupa dan Desain


Menyetujui,
Ketua LPPM
Prof. Dr. Okid Parama Astirin, M.S.
NIP. 196303271986012002

Surakarta, 03 November 2020
Ketua



Prof. Dr. MULYANTO M.Pd.
NIP. 196307121988031002

Penciptaan Aplikasi Batik Nusantara Sebagai Pendukung Media Pembelajaran Seni Budaya Pada Sekolah Menengah Pertama Berbasis Gamification

Batik adalah warisan budaya Indonesia yang mengandung nilai-nilai luhur. Seiring dengan perkembangan teknologi, batik kerap kali terabaikan oleh generasi muda. Urgensi dari penelitian ini adalah menciptakan aplikasi batik nusantara bagi siswa Sekolah Menengah Pertama sebagai pendukung media pembelajaran Seni Budaya untuk mengubah cara belajar yang konvensional menjadi cara belajar melalui gamification. Pengertian gamification adalah pendekatan pembelajaran menggunakan elemen-elemen di dalam *game* atau permainan dengan tujuan memotivasi siswa dalam proses pembelajaran dan memaksimalkan perasaan *enjoy* dan *engagement* terhadap proses pembelajaran tersebut. Melalui aplikasi batik nusantara diharapkan kepekaan siswa terhadap warisan budaya Indonesia dapat bertambah, khususnya batik nusantara yang mengandung muatan filosofi, kearifan lokal serta norma-norma sosial yang mengarah pada pendidikan karakter.

Tujuan dari penelitian ini adalah: (1) mengetahui karakteristik media pembelajaran yang mampu membangkitkan kepekaan siswa Sekolah Menengah Pertama terhadap batik nusantara sebagai warisan budaya Indonesia; (2) merancang model aplikasi dengan tema batik nusantara sebagai pendukung mata pelajaran Seni Budaya bagi siswa Sekolah Menengah Pertama. Penelitian dilakukan di beberapa Sekolah Menengah Pertama di Surakarta. Paradigma yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif. Untuk keperluan pengumpulan data dipilih beberapa sampel yang diseleksi secara purposive.

Adapun luaran tahun 2020 adalah: (1) Karya model desain yang dipamerkan nasional atau internasional; (2) Buku dokumentasi penciptaan karya model desain; (3) Hak cipta karya model desain.

Kata kunci: *Mobile learning*, batik nusantara, *gamification*

BAB 1. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Batik merupakan warisan budaya adiluhung yang mengandung filosofi di setiap coraknya. Keindahan batik terlihat pada keindahan visual dan spiritual yang tergambar jelas dalam motif-motifnya. Keindahan dan filosofi yang dimiliki motif batik Nusantara merupakan ciri khas tersendiri yang tidak dimiliki oleh batik-batik dari negara lain, oleh karena itu, perlu menanamkan sejak dini mengenai pengetahuan terhadap budaya batik. Nasution (2010) menyatakan bahwa demi kelangsungan hidup bangsa dan negara, kepada generasi muda disampaikan nilai-nilai yang dijunjung tinggi oleh bangsa itu. Nilai-nilai yang dimaksud di atas mencakup nilai-nilai religi, nilai-nilai kebudayaan, nilai-nilai sains dan teknologi, nilai-nilai seni, dan nilai-nilai keterampilan (Sadulloh 2003). Batik merupakan salah satu hasil kebudayaan dan seni bangsa Indonesia yang diwariskan secara turun-temurun.

Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Surakarta mulai memasukkan mata pelajaran batik. Mata pelajaran batik tersebut merupakan muatan kurikulum lokal, yang akan diajarkan mulai tingkat Sekolah Dasar hingga Sekolah Menengah Atas. Rencana penerapan pelajaran membatik sebagai kurikulum sekolah itu bermula dari pengakuan batik sebagai warisan budaya dunia oleh UNESCO. Penerapan kurikulum batik tersebut bertujuan agar Surakarta memiliki banyak sumber daya manusia di bidang batik, sehingga industri batik di Surakarta mampu berkembang secara berkelanjutan. Berharap agar generasi muda memiliki pengetahuan mengenai batik, baik corak maupun arti filosofis dari setiap motif batik. Pelajaran membatik di sekolah akan disesuaikan dengan jenjang pendidikan. Siswa Sekolah Dasar akan mendapatkan pelajaran pengenalan motif batik, peralatan membatik hingga praktek membatik secara sederhana (www.tempo.com).

Pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar dan bahan ajar. Komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampai pesan atau media. Pesan yang akan dikomunikasikan adalah isi pembelajaran yang ada dalam kurikulum yang dituangkan oleh pengajar atau fasilitator atau

sumber lain ke dalam simbol-simbol komunikasi. Penyampaian pesan pembelajaran dari guru kepada siswa sebagian besar menggunakan buku ajar. Hal ini menjadikan siswa kurang tertarik dan merasa bosan ketika menyerap pelajaran, sehingga memberikan efek malas belajar. Dan hal ini sangat jauh dari tujuan utama pembelajaran untuk mencetak peserta didik yang berkualitas. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu anak dalam memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat mempermudah siswa dalam memahami sesuatu yang abstrak menjadi lebih konkrit (Susilo, 2013).

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah mendorong terciptanya inovasi-inovasi di segala bidang. Salah satu bidang yang tidak luput dari perkembangan tersebut adalah bidang pendidikan yang ditandai dengan lahirnya konsep *Elektronic Learning (e-learning)*. Menurut Herman (2005) *e-learning* adalah semua bentuk pengajaran dan pembelajaran yang menggunakan rangkaian elektronik (CD Audio/Video interaktif, LAN, WAN, atau internet) untuk menyampaikan isi pembelajaran, interaksi, atau bimbingan. Penggunaan Internet maupun perangkat elektronik lain dalam pembelajaran *e-learning* memungkinkan pembelajaran bisa dilakukan dalam waktu yang sama atau berbeda. Pembelajaran juga bisa dilakukan dalam satu tempat atau beda tempat melalui pembelajaran jarak jauh. Dengan kata lain pembelajaran *e-learning* bisa dilaksanakan kapan saja dan dimana saja. Meskipun *e-learning* dapat dilaksanakan kapan saja dan dimana saja, *e-learning* masih memiliki kekurangan yaitu mengharuskan penggunanya untuk berhadapan dengan peralatan elektronik yang tidak fleksibel untuk berpindah tempat. Siswa sebagai pengguna secara tidak langsung tetap dibatasi oleh tempat dan fasilitas tertentu. Oleh karena itu, *e-learning* belum sepenuhnya dapat menjadi solusi agar siswa dapat belajar kapan saja dan dimana saja tanpa dibatasi oleh waktu dan tempat dengan mudah dan terjangkau (Nugraha, 2011). Menanggapi permasalahan tersebut, maka dikembangkan pembelajaran dengan memanfaatkan media berbasis IT genggam dan bergerak (*mobile*) atau lebih dikenal dengan istilah *mobile learning* yang

menjanjikan independensi waktu dan tempat dalam arti sesungguhnya (Riyanto, 2006).

Bermain merupakan suatu proses pembelajaran. Memasukkan unsur permainan dalam kegiatan pembelajaran bukanlah hal yang salah, karena *game* bersifat entertain atau menghibur. Terlebih di kalangan siswa Sekolah Menengah Pertama yang lebih suka belajar sambil bermain, daripada secara formal dan serius. Di era perkembangan teknologi, pembelajaran tidak harus dilakukan di kelas atau sekolah. Siswa dapat belajar selain dari buku ajar, seperti halnya dengan *game* edukasi yang saat ini banyak digemari di kalangan anak-anak hingga dewasa.

Kirriemuir dan McFarlane (2006) mendefinisikan digital *game* sebagai sesuatu yang menyediakan informasi digital dalam bentuk visual kepada satu pemain atau lebih; dan mengubah informasi digital yang disesuaikan untuk pemain. Anak-anak bermain, baik itu permainan tradisional maupun permainan modern seperti *game*, sudah menjadi suatu kewajiban. Bermain adalah pekerjaan anak. Dalam bermain anak secara kontinyu mempraktikkan proses hidup yang rumit dan penuh stress, komunikasi, dan mencapai hubungan yang memuaskan dengan orang lain. Bermain memiliki peran dalam perkembangan, dimana fungsi bermain diantaranya: untuk perkembangan sensorimotor, perkembangan intelektual, sosialisasi, kreativitas, kesadaran diri, manfaat tetapeutik, dan nilai moral (Wong, 2010).

Telah banyak hasil-hasil penelitian tentang aplikasi *game* edukasi. Penelitian Susilo (2013), tentang aplikasi pembelajaran organ tubuh manusia untuk siswa SD berbasis Android yang menyatakan hasil yang didapat dalam penilaian melalui kuisisioner mendapatkan kesimpulan bahwa lebih dari 80% siswa dan guru menjawab sangat setuju bahwa aplikasi ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik, mudah dipelajari, dan dapat membantu siswa dalam mempelajari materi organ tubuh manusia.

Penelitian Sambodo (2014), menjelaskan tentang pengembangan media pembelajaran *mobile learning (m-learning)* mengenai materi sistem peredaran darah manusia berbasis Android untuk siswa, mengemukakan bahwa media

pembelajaran *mobile learning* berbasis Android berdasarkan penilaian memperoleh kualitas sangat baik. Demikian pula tanggapan siswa menunjukkan media pembelajaran *mobile learning* berbasis Android memiliki kualitas baik. Berdasarkan hasil perolehan data menunjukkan bahwa media pembelajaran *mobile learning* berbasis Android materi sistem peredaran darah manusia layak digunakan sebagai sumber belajar siswa.

Peneliti mengambil siswa Sekolah Menengah Pertama karena menurut penelitian (Nazarudin, 2007), Penelitian Griffiths (dalam Broto, 2006) mengemukakan bahwa anak-anak mulai tertarik pada *game* pada usia sekitar tujuh tahun, sepertiga anak usia awal belasan tahun bermain *game* setiap hari dan 7% dari mereka bermain *game* paling sedikit 30 jam per minggu.

Situasi tersebut menjadikan perlu adanya kajian mengenai aplikasi *game* edukasi sebagai *mobile learning* mengingat siswa Sekolah Menengah Pertama yang mulai tertarik pada *game* dan untuk mengantisipasi dampak negatif *game* bagi siswa. Fokus dari penelitian ini adalah mengkaji: (1) mengetahui karakteristik *game* edukasi yang mampu membangkitkan kepekaan siswa Sekolah Menengah Pertama terhadap batik nusantara sebagai warisan budaya Indonesia; (2) merancang model media digital *game based learning* dengan tema batik nusantara sebagai pendukung mata pelajaran Seni Budaya bagi siswa Sekolah Menengah Pertama.

Urgensi penelitian ini adalah membuat suatu model *game* edukasi bagi siswa Sekolah Menengah Pertama untuk mengubah cara belajar yang konvensional menjadi cara belajar simulasi. Melalui *game* edukasi dapat menambah kepekaan siswa terhadap warisan budaya Indonesia, khususnya batik yang mengandung muatan filosofi, kearifan lokal serta norma norma sosial yang mengarah pada pendidikan karakter.

B. Perumusan Masalah

1. Bagaimana karakteristik *game* edukasi yang mampu membangkitkan kepekaan siswa Sekolah Menengah Pertama terhadap batik nusantara sebagai warisan budaya Indonesia?

2. Bagaimana merancang model aplikasi dengan tema batik nusantara sebagai pendukung mata pelajaran Seni Budaya bagi siswa Sekolah Menengah Pertama?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan Umum Penelitian

Penelitian ini nantinya menghasilkan suatu model *game* edukasi bagi siswa Sekolah Menengah Pertama untuk mengubah cara belajar yang konvensional menjadi cara belajar simulasi. Melalui *game* edukasi dapat menambah kepekaan siswa terhadap warisan budaya Indonesia, khususnya batik yang mengandung muatan filosofi, kearifan lokal serta norma norma sosial yang mengarah pada pendidikan karakter.

Tujuan Khusus penelitian

1. Mengidentifikasi karakteristik *game* edukasi yang mampu membangkitkan kepekaan siswa Sekolah Menengah Pertama terhadap batik nusantara sebagai warisan budaya Indonesia;
2. Merancang model aplikasi dengan tema batik nusantara sebagai pendukung mata pelajaran Seni Budaya bagi siswa Sekolah Menengah Pertama.

Manfaat Penelitian

1. Bagi guru untuk pencapaian maksimalisasi pembelajaran Seni dan Budaya Sekolah Menengah Pertama.
2. Bagi siswa untuk media pembelajaran mata pelajaran Seni dan Budaya
3. Bagi dunia usaha industri kreatif pada khususnya, pembuatan media pembelajaran ini dapat melibatkan sektor usaha yang bergerak di bidang multimedia seperti *production house*.

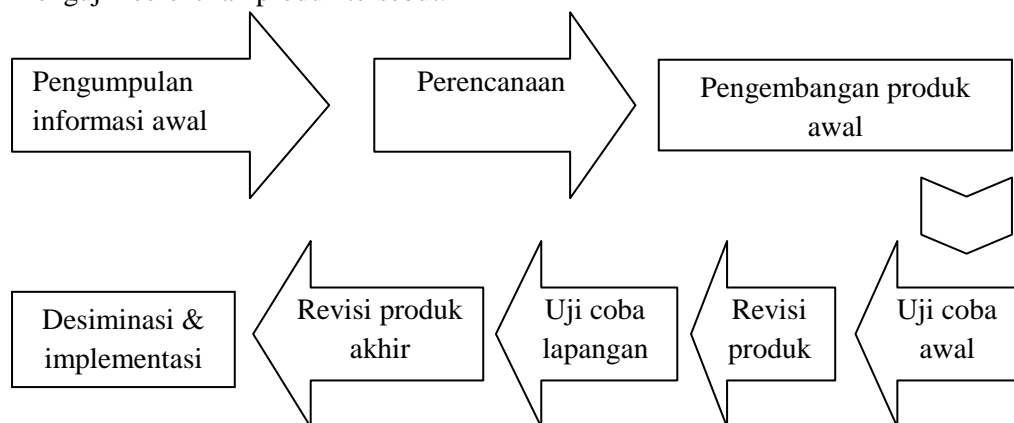
BAB 2. METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini mengambil subjek siswa Sekolah Menengah Pertama di Surakarta. Data penelitian dapat dikumpulkan sekaligus pada waktu tertentu (satu titik waktu) atau dikumpulkan secara bertahap dalam beberapa waktu yang relatif lebih lama tergantung pada karakteristik masalah yang akan dijawab.

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah R&D/Research and Development. Metode penelitian R&D digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.



Gambar 1. Skema Langkah penelitian pengembangan

Langkah-langkah prosedur penelitian pengembangan yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian & Pengumpulan Informasi Awal/Research and Information Collecting

Peneliti melakukan studi pendahuluan atau studi eksploratif untuk mengkaji, menyelidiki, dan mengumpulkan informasi. Langkah ini meliputi kegiatan-kegiatan seperti: analisis kebutuhan, kajian pustaka, observasi awal di kelas, identifikasi permasalahan yang dijumpai pada pembelajaran, dan juga menghimpun data tentang faktor-faktor pendukung dan penghambat dalam pembelajaran.

2. Perencanaan/Planning

Peneliti membuat rencana desain pengembangan produk. Aspek-aspek penting dalam rencana tersebut meliputi produk tentang apa, tujuan dan manfaatnya apa, siapa pengguna produknya, mengapa produk tersebut dianggap penting, dimana lokasi untuk pengembangan produk dan bagaimana proses pengembangannya.

3. Pengembangan Format Produk Awal/Develop Preliminary Form of Product

Peneliti mulai mengembangkan bentuk produk awal yang bersifat sementara (hipotesis). Produk yang dibuat lengkap dan sebaik mungkin, seperti kelengkapan komponen-komponen program, petunjuk pelaksanaan (juklak), petunjuk teknis (juknis), contoh-contoh soal atau latihan, media pembelajaran yang akan digunakan, dan sistem penilaian.

4. Uji Coba Awal/Preliminary Field Testing

Peneliti melakukan uji coba terbatas mengenai produk awal di lapangan yang melibatkan antara satu sekolah dengan subjek antara 10-15 orang. Selama uji-coba berlangsung, peneliti dapat melakukan observasi terhadap kegiatan subjek guru dan murid dalam melaksanakan produk tersebut. Setelah selesai uji-coba, kemudian peneliti melakukan diskusi dengan subjek. Peneliti juga dapat memberikan angket kepada subjek.

5. Revisi Produk/Main Product Revision

Melakukan revisi tahap pertama, yaitu perbaikan dan penyempurnaan terhadap produk utama, berdasarkan hasil uji-coba terbatas, termasuk hasil diskusi, observasi, wawancara, dan angket.

6. Uji Coba Lapangan/Main Field Testing

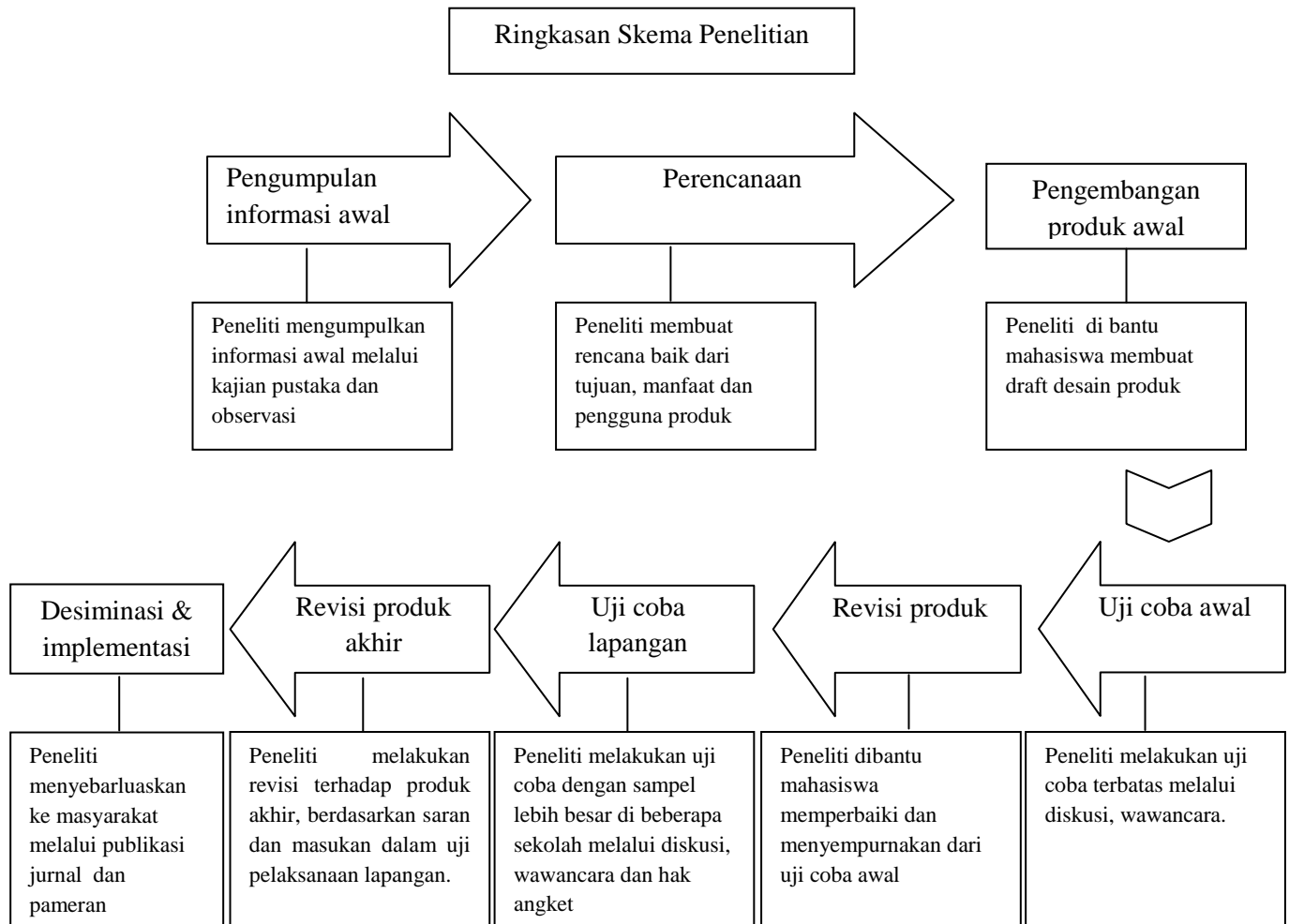
Melakukan uji-coba produk dengan skala yang lebih luas. Beberapa sekolah yang terlibat dengan subjek antara 30 sampai dengan 100 orang.

9. Revisi Produk Akhir/Final Product Revision

Melakukan revisi terhadap produk akhir, berdasarkan saran dan masukan dalam uji pelaksanaan lapangan.

10. Desiminasi dan Implementasi/Dissemination and Implementation

Peneliti mendesiminasikan (menyebarkan) produk untuk disosialisasikan kepada seluruh subjek melalui pertemuan dan jurnal ilmiah dan pameran.



Gambar 2. Ringkasan Skema Penelitian.

BAB 3. HASIL YANG TELAH DICAPAI

A. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Pengumpulan informasi awal melalui kajian pustaka dan observasi

a. Pembelajaran Seni Budaya Bagi Siswa SMP

Pendidikan seni budaya memiliki karakteristik multilingual, multidimensional dan multikultural. Multilingual berarti seni budaya bertujuan mengembangkan kemampuan mengekspresikan diri dengan berbagai cara seperti melalui bahasa, rupa, bunyi, gerak, dan perpaduannya. Multidimensional berarti seni budaya mengembangkan potensi dasar siswa yang mencakup persepsi, pengetahuan, pemahaman, analisis, evaluasi, dan produktivitas. Multikultural berarti seni budaya bertujuan menumbuhkembangkan kesadaran dan kemampuan berapresiasi terhadap keragaman budaya lokal dan global (Puskur Balitbang, 2003).

Sasaran pendidikan seni budaya di sekolah-sekolah umum yang seharusnya dicapai adalah agar peserta didik di sekolah-sekolah tersebut terolah kepekaan seninya. Menurut Sedyawati (2002) guru sebagai nara sumber di kelas harus lebih dahulu mempunyai kepekaan seni yang cukup tinggi sehingga mampu merangsang murid-muridnya, bukan hanya dalam hal kepekaan seni, melainkan juga kekayaan perbendaharaan akan ragam, serta teknik dan ekspresi.

Adapun model pembelajaran yang tepat dalam bidang seni budaya adalah dengan menyediakan lingkungan dan pemberian materi yang disesuaikan dengan kebutuhan subjek belajar. Setiap subjek belajar mempunyai tingkat kemampuan yang berbeda, sehingga dibutuhkan strategi pembelajaran yang berbeda pula untuk mencapai hasil belajar yang bermakna. Secara garis besar terdapat tiga model pembelajaran seni. Ketiga model tersebut bersifat hirarki, yaitu peniruan, penciptaan, dan orisinalitas (Astuti, 2008). Secara operasional model pembelajaran dapat didefinisikan sebagai deskripsi tentang rancangan lingkungan belajar yang

meliputi perencanaan, kurikulum, materi dan unit pelajaran, buku, buku kerja, program multimedia dan komputer yang membantu program pembelajaran. Namun menurut Joyce & Weil (1996) karena model pembelajaran tersebut diperuntukkan siswa, maka harus dirancang disesuaikan karakteristik siswa. Dengan kata lain model pembelajaran harus bersifat unik.

Proses pembelajaran seni budaya tergantung pada kreativitas dan kompetensi guru masing-masing. Guru-guru yang mempunyai kompetensi di bidang seni dan menguasai metode mengajar secara lebih baik, pada umumnya dapat mengelola pembelajaran secara baik. Hal itu ditunjukkan dengan antusiasme dan keterampilan yang dicapai siswa. Demikian pula sebaliknya, guru seni yang kurang menguasai bidang studi dan metode mengajar, pada umumnya mengajar hanya dengan metode ceramah dan cenderung teoritis.

b. Batik Sebagai Bagian dari Seni Budaya

Menurut Wahono, et, al. (2004) jika dilihat dari asal katanya, kata batik berasal dari aktivitas orang saat menggambar kain berbentuk titik. Aktivitas membuat titik sebagai kata kerja menggunakan kata *matik*. *Ma* sebagai awal artinya perbuatan mengerjakan sesuatu. Selanjutnya kata *matik* berubah menjadi *mbatik* dan akhirnya menjadi batik. Batik dalam arti sederhana adalah suatu gambar yang berpola, motif dan coraknya dibuat secara khusus dengan menggunakan teknik tutup celup. Bahan yang digunakan untuk teknik tutup adalah malam dan alatnya adalah canting tulis, canting cap, kuas atau alat lainnya. Cara membuatnya dengan ditulis, dicap atau dilukis pada kain mori, katun, tetoron, sutera dan lain-lain (Wahono, et, al. 2004). Sedangkan menurut Wulandari (2011), batik merupakan wujud hasil cipta karya seni yang adiluhung, dan diekspresikan pada motif kain untuk pakaian, sarung, kain panjang, dan kain dekoratif lainnya yang dibuat secara khusus dengan menuliskan atau menorehkan malam (lilin) pada kain, kemudian pengolahannya diproses dengan cara

tertentu, baik itu dengan cara cap, printing (sablon), kain tekstil bercorak batik, batik dengan komputer, serta batik tulis.

Batik tak pernah dipisahkan antara motif, ragam hias dan teknik. Dari proses pembuatannya sampai pada simbolik ragam hias dan tatacara serta peristiwa kapan batik itu digunakan, adalah suatu keterpaduan dari berbagai nilai budaya yang dijadikan pedoman hidup sehari-hari. Proses membatik adalah proses mendidik seseorang untuk belajar, bersabar, dan mengendalikan diri, selain itu ragam hias yang dipilih harus sesuai maknanya dengan latar belakang peristiwa pemakaian batik. Batik bukanlah benda pakai yang estetik saja, tetapi berdimensi spiritual dan translingual, yang menunjukkan tingkat kebudayaan bangsa Indonesia yang sudah sangat tinggi (Widagdo, 1997).

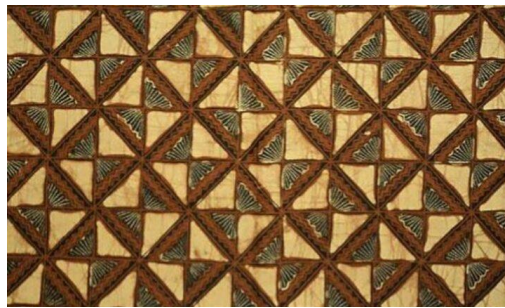
Awalnya batik hanya dipakai di lingkungan keraton, seiring dengan perkembangan zaman, batik melebarkan sayapnya ke luar keraton seiring dengan kebutuhan dan perkembangan jaman dari kebutuhan individual menjadi industrial (Iskandar & Kustiyah, 2017). Dilihat dari aspek kultural, batik merupakan seni tingkat tinggi. Batik bukan sekadar kain yang ditulis dengan menggunakan malam (lilin) namun pola-pola yang ada di batik memiliki filosofi yang sangat erat dengan budaya tiap masyarakat (Kusumanngtyas, 2011). Batik sebagai seni budaya berarti batik merupakan salah satu bentuk seni kuno yang adiluhung (Iskandar & Kustiyah, 2017).

Batik bisa dikatakan sebagai seni menggambar di atas kain untuk pakaian. Namun seni menggambar ini tidak hanya asal menggambar akan tetapi motif yang digambar memiliki makna filosofis. Filosofi motif batik berkaitan erat dengan kebudayaan Jawa yang sangat kental dengan simbol-simbol yang mengakar kuat dalam kehidupan sehari-hari masyarakat Jawa. Adapun motif-motif batik Jawa di Indonesia antara lain:

- 1) Motif Batik Solo

- a) Motif Batik Solo Slobog

Batik slobog dapat diartikan lobok atau longgar dalam bahasa Indonesia. Motif batik slobog sering digunakan saat melakukan melayat orang yang sudah meninggal. Filosofi yang terkandung di dalamnya adalah bertujuan agar yang meninggal tidak mengalami kesulitan saat menghadap Tuhan Yang Maha Esa karena setelah kematian seseorang ada kehidupan yang lain dan kehidupan tersebut harus dipertanggung jawabkan saat menghadap Tuhan Yang Maha Esa.



Gambar 3. Motif Batik Solo Slobog

b) Motif Batik Parang Solo

Motif batik parang sendiri berasal dari kata “pereng” yang artinya lereng. Kata perengan digambarkan dengan sebuah garis menurun dari tertinggi kepada yang rendah dengan diagonal. Susunan motif huruf S saling menjalin, tidak putus-putus, melambangkan kesinambungan. Bentuk dasar huruf S sendiri diambil dari ombak Samudera yang menggambarkan semangat yang tidak pernah padam.



Gambar 4. Motif Batik Parang Solo

c) Motif Batik Sawat Solo

Motif batik sawat awalnya berasal dari kata “sawat” atau sayap. Pada zaman dahulu motif ini dianggap sakral, serta hanya digunakan kalangan kerajaan saja. Motif sawat sering dimaknai dengan burung garuda sebagai kendaraan Dewa Wisnu dengan lambang raja atau kekuasaan. Motif batik sawat ini masih sering digunakan pasangan pengantin untuk prosesi pernikahan. Filosofi motif ini diyakini bahwa dapat melindungi kehidupan si pemakainya.



Gambar 5. Motif Batik Sawat Solo

d) Motif Batik Bondet Solo

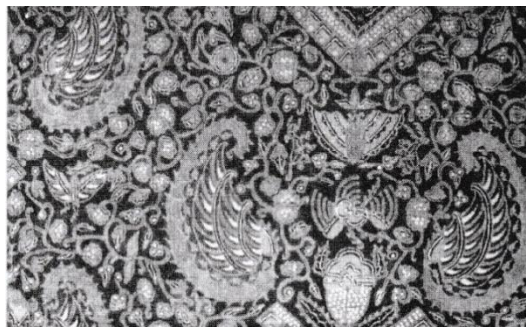
Motif ini diberi nama bondet karena kerumitan motif yang dituangkannya hingga menjadi bundet. Motif ini umumnya digunakan oleh pengantin perempuan saat malam pertama. Namun, sekarang motif ini sudah biasa digunakan untuk pakaian sehari-hari.



Gambar 6. Motif Batik Bondet Solo

e) Motif Batik Semen Gendong

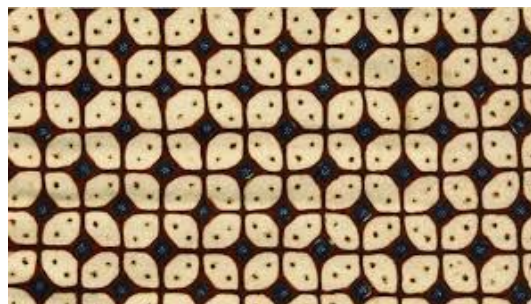
Motif batik semen gendong adalah jenis kain batik yang biasanya digunakan oleh mempelai wanita dan pria sesudah prosesi upacara pernikahan. Hal ini dilakukan sebagai harapan supaya segera mendapatkan keturunan yang penurut serta berbakti kepada kedua orangtuanya.



Gambar 7. Motif Batik Semen Gendong

f) Motif Batik Kawung

Motif ini terbentuk dari pola bulatan seperti buah kawung, sejenis buah kelapa atau yang disebut kolang-kaling yang hiasannya berupa rangkaian kombinasi lingkaran yang disusun sejajar secara simetris dan geometris. Motif ini juga sering dimaknai sebagai gambar bunga teratai dengan empat lembar daun bunga yang merekah. Bagi orang Jawa, bunga teratai sering diartikan sebagai umur yang panjang dan juga kesucian.



Gambar 8. Motif Batik Kawung Solo

g) Motif Batik Ceplok Kasatriyan

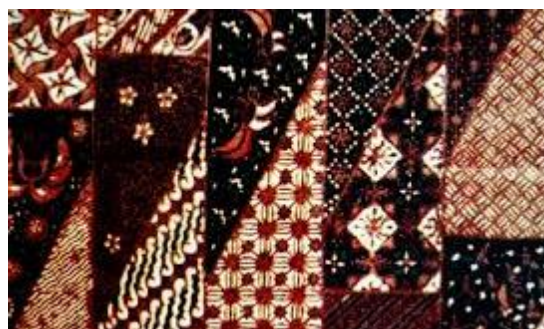
Batik ceplok kasatriyan ini menggunakan ragam hias geometris kotak yang diulang, dengan isian tiga motif yaitu Parang, Tiga Ikan berkepala tunggal dan stilasi medali. Motif batik ini mengandung makna keberanian dan kegagahan.



Gambar 9. Motif Batik Ceplok Kasatriyan

h) Motif Batik Solo Pamiluto

Kata pamiluto berasal dari bahasa Jawa "*pulut*" atau sesuatu yang sifatnya lekat, lengket dan sejenisnya. Motif ini mempunyai arti yaitu supaya ikatan pernikahan tersebut tidak bisa dipisahkan kecuali takdir dari sang pencipta. Motif batik Solo pamiluto, umumnya digunakan oleh ibu dari pihak mempelai pengantin wanita saat acara tukar cincin.



Gambar 10. Motif Batik Solo Pamiluto

i) Motif Batik Semen Rante

Motif batik semen rante atau rantai memiliki lambang cinta, umumnya digunakan oleh wanita yang dalam prosesi lamaran

yang mengandung makna bahwa sejak dipinang hingga selamanya hati perempuan yang menggunakan batik ini selalu terikat pada pria yang akan menikahnya. Motif batik Solo ini berhubungan dengan paham triloka atau tribawan, atau ajaran tentang adanya tiga dunia, dunia tengah tempat manusia hidup, dunia atas tempat para Dewa dan para suci, serta dunia bawah tempat orang yang jalan hidupnya tidak benar atau dipenuhi angkara murka.



Gambar 11. Motif Batik Semen Rante Solo

j) Motif Batik Satriyo Manah

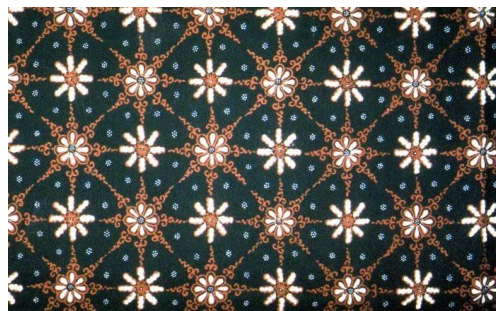
Motif batik ini sering digunakan oleh wali pengantin pria saat melakukan prosesi lamaran atau meminang mempelai wanita. Makna yang terkandung pada motif ini adalah agar saat lamaran dapat diterima oleh pihak dari calon pengantin wanita beserta keluarga besarnya.



Gambar 12. Motif Batik Satriyo Manah.

k) Motif Batik Truntum

Kata truntum berasal dari kata tumaruntum yang dalam bahasa Jawa berarti tumbuh berkembang. Motif ini memiliki filosofi ketulusan cinta kasih yang terus berkembang (tumaruntum). Motif batik ini umumnya digunakan oleh para orangtua saat acara pernikahan anaknya, yang diharapkan dapat menjadi panutan yang baik bagi anaknya.



Gambar 13. Motif Batik Truntum.

l) Motif Batik Sidomukti

Motif batik sidomukti pada dasarnya berasal dari kata “sido” yang artinya jadi, dan “mukti” yang artinya makmur, sejahtera, berkecukupan, mulia. Motif batik ini sering digunakan untuk para mempelai pengantin saat acara pernikahan adat Jawa agar memiliki kehidupan rumah tangga yang selalu berkecukupan, bahagia dan sejahtera.



Gambar 14. Motif Batik Sidomukti

2) Motif Batik Yogyakarta

a) Motif Batik Sindur

Sindur merupakan motif kain yang memiliki kombinasi warna merah dan putih. Warna merah terdapat pada bagian tengah, dan putih pada bagian pinggir yang membentuk gelombang. Warna putih mengandung arti hidup (bapa) sedang merah melambangkan arti suci (biyung). Motif ini digunakan pada waktu orang melaksanakan upacara pernikahan sebagai tanda bahwa ia adalah tuan rumah yang mempunyai hajat.



Gambar 15. Motif Batik Sindur.

b) Motif Batik Ciptoning

Motif batik ini terdiri dari sisik atau gringsing, wayang, parang dan gurdo sebagai simbol kebijaksanaan. Filosofi motif ciptoning memberikan kesan bahwa orang yang memakai motif ini merupakan orang yang sopan, berwibawa, bijaksana dan mempunyai tata krama yang baik sehingga motif ini biasaa digunakan pada acara resmi seperti acar pernikahan maupun acara penting lainnya.



Gambar 16. Motif Batik Ciptoning

c) Motif Batik Wahyu Tumurun Cantel

Motif wahyu tumurun cantel berasal dari kata wahyu yang berarti anugerah, tumurun berarti turun. Motif ini biasa digunakan pada acara tertentu seperti temu manten dimana motif ini memiliki makna agar pengantin senanitasi mendapatkan anugerah dari Yang Maha Kuasa berupa kehidupan yang bahagia dan sejahtera serta mendapat keturunan yang baik.



Gambar 17. Motif Wahyu Tumurun Cantel.

d) Motif Wahyu Tumurun

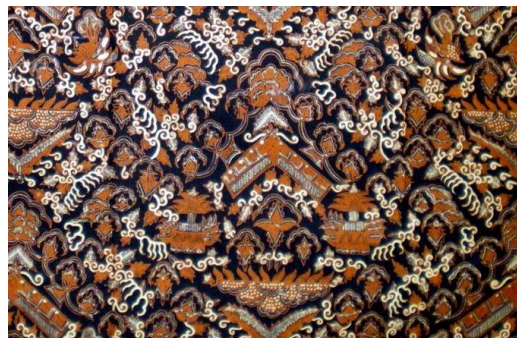
Motif batik ini sebenarnya mirip dengan motif wahyu tumurun cantel, perbedaannya terletak pada penggunaannya. Jika motif wahyu tumurun cantel digunakan pada acara khusus, mmotif wahyu tumurun ini bisa digunakan pad acara yang lebih umum. Filosofi batik ini menggambarkan pengharapan agar para pemakainya mendapat petunjuk dari YME untuk mencapai keberhasilan dalam meraih cita-cita, kedudukan maupun pangkat.



Gambar 18. Motif Wahyu Tumurun

e) Motif Cuwiri

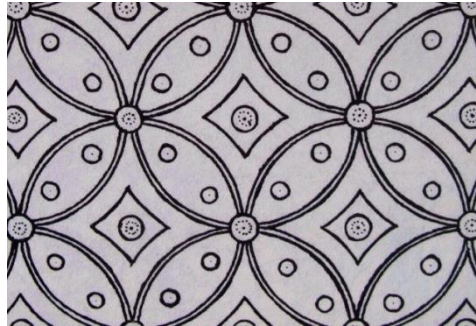
Cuwiri memiliki arti kecil-kecil. Motif ini menggunakan unsur meru (gunung) dan gurdo (burung). Motif ini biasa digunakan sebagai kemben pada acara mitoni (tradisi memperingati tujuh bulanan usia bayi dalam kandungan). Dengan memakai motif ini, diharapkan pemakainya terlihat pantas dan dihormati oleh masyarakat.



Gambar 19. Motif Batik Cuwiri.

f) Motif Kawung Yogyakarta

Motif ini terdiri atas empat bentuk bulatan lonjong yang tersusun menyilang rapi yang merupakan wujud penggambaran dari buah kawung (kolang-kaling). Filosofi motif ini melambangkan harapan agar manusia akan selalu ingat akan asal usulnya, sebagai lambang keperkasaan dan keadilan.



Gambar 20. Motif Kawung Yogyakarta

g) Motif Tambal Yogyakarta

Kata tambal pada motif ini memiliki makna semangat baru atau memperbaiki hal-hal yang rusak. Motif ini merupakan motif gabungan antara motif parang, ceplok meru dan lainnya yang biasa digunakan untuk selimut tidur orang yang sakit. Filosofi motif ini dipercaya dapat menyembuhkan orang yang sakit dengan menggunakannya untuk selimut tidur.



Gambar 21. Motif Tambal Yogyakarta

h) Motif Nitik Yogyakarta

Motif nitik ini biasanya menggunakan warna indigo, soja (cokelat) dan putih yang didominasi oleh pola hias berbentuk bujur sangkar dan persegi. Filosofi motif ini mengharapkan pemakainya menjadi bijaksana dan dapat menilai orang lain dengan tepat.



Gambar 22. Motif Nitik Yogyakarta

i) Motif Slobog Yogyakarta

Motif ini berupa kotak-kotak kecil yang dipisahkan oleh dua garis sehingga membentuk motif empat potongan segitiga yang biasa digunakan untuk melayat maupun pelantikan para pejabat pemerintah. Filosofi motif ini melambangkan harapan agar arwah yang meninggal mendapatkan kemudahan ketika menghadap Tuhan YME. Motif ini juga melambangkan seorang pemimpin yang selalu diberi kelancaran dalam menjalankan semua tugas dan tanggung jawabnya,



Gambar 23. Motif Slobog Yogyakarta

j) Motif Udan Liris

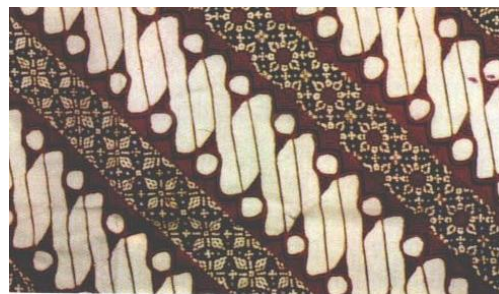
Motif ini berisi kombinasi geometris dan suluran. Kata liris pada motif ini memiliki arti hujan gerimis sebagai lambang kesuburan.



Gambar 24. Motif Udan Liris

k) Motif Parang Kusumo

Motif ini memiliki ragam hias utama menyerupai sebuah ombak lautan yang biasanya digunakan pada acara tukar cincin. Parang kusumo memiliki makna bahwa kehidupan harus dilandasi dengan perjuangan dan usaha nyata untuk mencapai keharuman lahir dan batin.



Gambar 25. Motif Parang Kusumo

3) Motif Batik Pekalongan

a) Batik Jlamprang

Motif Jlamprang memiliki aksan geometris dan biasanya dibuat menggunakan lebih dari 2 warna. Motif ini memiliki makna simbolik lambang-lambang agama Hindu-Syiwa yang beraliran Tantra Pemakaian motif ini secara sakral menyimbolkan sebagai media yang digunakan untuk menghubungkan antara dunia manusia (dunia bawah) dengan dunia dewa (dunia atas/kayangan).



Gambar 26. Motif Batik Jlamprang.

b) Motif Buketan

Motif ini bercorak tumbuh-tumbuhan atau bunga sebagai ornamen atau hiasan yang disusun memanjang selebar kain. Motif ini dinamakan Buketan karena berasal dari kata "bouquet" atau rangkaian bunga.



Gambar 27. Motif Buketan Pekalongan

c) Motif Liong

Motif ini dipengaruhi oleh peran dari etnis Tionghoa pada zaman dahulu karena motifnya yang bercorak naga yang melambangkan kekuatan alam sehingga manusia harus bisa memperlakukan semesta dengan baik agar tidak terjadi kerusakan.



Gambar 28. Motif Liong

d) Motif Capung

Motif ini terinspirasi dari hewan capung dimana capung dimaknai sebagai simbol sebuah keanggunan dan kesuksesan dalam hidup manusia.



Gambar 29. Motif Capung

e) Motif Burung Phoenix

Motif ini terinspirasi dari burung phoenix (feniks) atau burung hong. Burung feniks ini melambangkan keabadian, alur hidup manusia setelah mati, lalu manusia dibangkitkan kembali setelah mati.



Gambar 30. Motif Burung Phoenix

f) Motif Terang Bulan

Motif ini diberi nama terang bulan karena didominasi warna kuning, krem susu yang menggambarkan keadaan atau suasana yang terang teduh akibat pantulan sinar bulan purnama.



Gambar 31. Motif Terang Bulan

g) Motif Sogan Lele

Motif ini diberi nama sogan lele karena pada coraknya menggambarkan seperti sekumpulan ikan lele merah dan putih yang sedang berenang.



Gambar 32. Motif Sogan Lele

h) Motif Semen

Motif ini memiliki corak yang berkaitan erat dengan bumi atau daratan, segala macam tumbuhan, dan juga hewan berkaki empat. Motif semen dimaknai sebagai gambaran hidup yang diharapkan selalu dalam keadaan sejahtera, makmur, berkembang, dan maju.



Gambar 33. Motif Semen

i) Motif Kembang Biru

Motif batik ini memiliki corak bunga-bunga dengan gradasi backgorund berwarna biru. Biru melambangkan perasaan yang teduh, tenang, tetapi saat dipatahkan oleh keserakaan seseorang, maka diharapkan akan segera bangkit serta pulih kembali.



Gambar 34. Motif Kembang Biru

j) Motif Merak

Motif ini terinspirasi dari burung merak yang memiliki bulu cantik dan indah terutama saat mekar. Burung merak dijadikan simbol keabadian dan kecantikan seseorang.



Gambar 35. Motif Merak Pekalongan

4) Motif Batik Semarang

a) Motif Lawang Sewu

Motif ini diberi nama motif Lawang Sewu karena motif ini mengangkat Lawang Sewu yang merupakan *landmark* kota Semarang.



Gambar 36. Motif Lawang Sewu

b) Motif Warak Ngendog

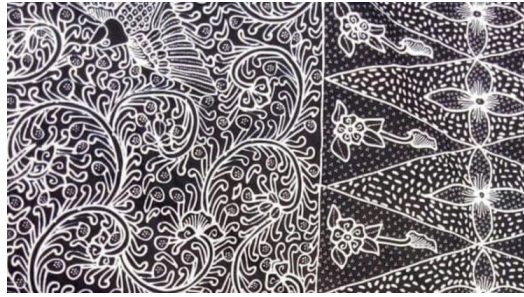
Motif Warak Ngendog ini berasal dari nama mainan yang digunakan ketika berlangsungnya tradisi dugderan atau sebuah festival rakyat yang menandakan masuknya Bulan Suci Ramadan. Dalam bahasa Jawa, '*warak*' berarti badak, sementara '*ngendog*' artinya 'bertelur', sehingga secara harfiah dapat dimaknai sebagai perjuangan seseorang yang bisa menjaga pahalanya saat bulan puasa hingga akhir, maka ia akan menerima hasil baiknya di hari lebaran.



Gambar 37. Motif Warak Ngendog

c) Motif Asem Arang atau Godong Asem

Motif ini dinamakan Asem Arang karena '*asem*' diambil dari nama pohon asem, sementara '*arang*' diambil dari kosakata bahasa Jawa yang artinya '*jarang*,' nama motif ini merujuk pada pohon asem yang tumbuh berjauhan / berselang-seling.



Gambar 38. Motif Asem Arang

d) Motif Blekok Srongol

Nama motif ‘Blekok Srongol’ diambil dari keberadaan burung blekok yang kerap hinggap di wilayah Srongol, kota Semarang, Jawa Tengah. ‘*Blekok*’ dalam Bahasa Jawa berarti ‘bangau’ dan ‘Srongol’ merupakan sebuah kawasan yang berada di kecamatan Banyumanik, Semarang. Secara filosofis, motif batik ini menyampaikan pesan pada pemakainya bahwa ada keseimbangan lingkungan harus dijaga, baik itu keseimbangan terhadap alam maupun tingkat sosial.



Gambar 39. Motif Blekok Srongol

e) Motif Tugu Muda

Motif Tugu Muda ini terinspirasi oleh *landmark* kota Semarang, yakni monumen Tugu Muda. Dalam corak motifnya, ornamen tugu muda biasanya dikelilingi ikon lain seperti warak ngendog, blekok srongol, dan sulur atau tanaman hijau yang menjalar. Motif ini memiliki filosof bahwa sebagai manusia, kita harus berjuang sekuat tenaga dan pantang menyerah.



Gambar 40. Motif Tugu Muda

f) Motif Laksamana Cheng Ho

Motif ini menceritakan tentang biografi Laksamana Cheng Ho yang dahulu seorang kasim muslim yang merupakan orang kepercayaan Kaisar Yongle dari Tiongkok, kaisar ketiga dari Dinasti Ming.



Gambar 41. Motif Laksamana Cheng Ho

5) Motif Batik Kudus

a. Motif Kapal Kandas

Motif ini diberi nama Kapal Kandas karena ribuan tahun silam kapal Sam Po Kong yang berlayar melewati pesisir Muria kandas karena rusak, sehingga para penumpang asal negeri tirai bambu akhirnya banyak yang bermukim di lereng muria, Kudus.



Gambar 42. Motif Kapal Kandas

b. Motif Parijoto

Motif ini terinspirasi dari tanaman Parijoto. Tanaman Parijoto merupakan tanaman khas Gunung Muria yang biasa digunakan untuk acara 7 bulanan dan biasa di konsumsi dengan harapana anak yang dilahirkan nanti memiliki rupa cantik atau bagus rupawan.



Gambar 43. Motif Parijoto

c. Motif Pakis Haji

Motif ini terinspirasi dari tanaman pakis haji yang pada zaman Sunan Muria dipakai untuk tongkat. Motif pakis haji diyakini masyarakat sekitar Kudus dapat mengusir hama karena motifnya yang memiliki corak seperti ular dan tulisan kaligrafi.



Gambar 44. Motif Pakis Haji

d. Motif Legenda Bulusan

Motif ini menceritakan tentang legenda bulusan yang diperingati setiap kupatan atau satu minggu setelah lebaran. Motif Legenda Bulusan bisa dibaca dengan cara Prasawiya, yaitu cara membaca gambar dari atas ke bawah. Motif ini dibaca secara Prasawiya karena menceritakan tentang legenda dan bersifat kerohanian atau keagamaan.



Gambar 45. Motif Legenda Bulusan

e. Motif Tembakau Cengkeh

Motif ini terinspirasi dari tembakau dan cengkeh yang menjadi bahan rokok kretek yang menggabungkan ciri khas Kudus.



Gambar 46. Motif Tembakau dan Cengkeh

f. Motif Kawung Kudus

Motif ini memiliki corak bulatan buah kawung yang ditata rapi secara geometris dan dihias dengan bunga-bunga. Motif ini memiliki makna yang melambangkan harapan agar manusia selalu ingat dengan asal-usulnya.



Gambar 47. Motif Kawung Kudus

g. Motif Gebyok Kudus

Motif ini merupakan gambaran dari tradisi gebyok di daerah Kudus. Motif ini biasa digunakan untuk sekat antar ruang dalam rumah.



Gambar 48. Motif Gebyok Kudus

h. Motif Merak Pelataran Beras Wutah

Motif ini memiliki isen-isen corak merak dan beras wutah (kecer) yang merupakan lambang kesuburan dan kemakmuran.



Gambar 49. Motif Merak Pelataran Beras Wutah

6) Motif Batik Demak

a. Motif Masjid Agung Demak

Motif ini terinspirasi dari Masjid Agung Demak yang dipadukan dengan corak bunga krisan dan kekayaan alam Demak.



Gambar 50. Motif Masjid Agung Demak

b. Motif Burung Phoenix Demak

Motif ini terinspirasi dari burung phoenix yang melambangkan keindahan sekaligus kegagahan juga menjunjung tinggi prestasi, kebajikan, dan keabadian.



Gambar 51. Motif Burung Phoenix Demak

c. Motif Semangka Tegal

Motif batik ini menggambarkan kekayaan alam Demak dengan menggunakan corak semangka dan perpaduan motif pesisir.



Gambar 52. Motif Semangka Tegal

7) Motif Batik Jepara

a) Motif Gandasuli

Motif ini memiliki bentuk geometris berbentuk wajik serta terdapat bunga putih berpola kecil. Motif ini diberi nama Gandasuli karena berasal dari nama bunga di pesisir Jepara yaitu Suli dan ganda yang berarti bau atau harum. Motif ini memiliki makna agar pemilik dan pemakainya harum namanya.



Gambar 53. Motif Gandasuli

b) Motif Sido Arum

Motif ini memiliki corak bunga sepatu yang ditampilkan dengan berbagai macam gaya. Motif ini memiliki makna adalah kebahagiaan serta mengandung harapan akan derajat yang bermanfaat.



Gambar 54. Motif Sido Arum

c) Motif Kembang Mulyo Lawas

Motif kembang mulyo terdiri dari banyak ranting yang saling terhubung yang mengandung makna keseimbangan, keterkaitan, dan keselarasan dalam hidup divisualisasikan oleh R. A. Kartini.



Gambar 55. Motif Kembang Mulyo Lawas

d) Motif Kembang Mulyo Modern

Motif ini memiliki makna yang sama dengan motif Kembang Mulyo Lawas, hanya saja motif Kembang Mulyo Modern ini memiliki warna yang lebih cerah dan bentuk yang tidak kuno sehingga diminati anak muda.



Gambar 56. Motif Kembang Mulyo Modern

e) Motif Kembang Setaman

Motif ini merupakan gambaran dari kembang setaman terlihat dari banyaknya bunga warna-warni dan hewan yang sering berada di taman. Motif ini memiliki makna keindahan.



Gambar 57. Motif Kembang Setaman

c. Penggunaan *Gamification* Pada Pembelajaran Seni Budaya

Pesatnya perkembangan teknologi telah berdampak terhadap perkembangan industri *games*, yang membuat para pendidik semakin kreatif dalam mendesain proses pembelajaran. Beberapa perancang *games* telah mempelajari lebih dalam tentang ilmu psikologi atau ilmu lain yang mempelajari motivasi dan perilaku manusia. *Gamification* adalah pendekatan pembelajaran menggunakan elemen-elemen di dalam *game* atau *video game* dengan tujuan memotivasi para siswa dalam proses pembelajaran dan memaksimalkan perasaan *enjoy* dan *engagement* terhadap proses pembelajaran, selain itu, media ini dapat digunakan untuk menangkap hal-hal yang menarik minat siswa dan menginspirasi siswa untuk terus melakukan pembelajaran (Jusuf, 2016).

Gamifikasi merupakan sebuah proses yang bertujuan mengubah non-game context (belajar, mengajar, pemasaran, dll) menjadi jauh lebih menarik dengan mengintegrasikan *game thinking*, *game design*, dan *game mechanics* (Takasahi, 2010). Gamifikasi menggunakan unsur mekanik *game* untuk memberikan solusi praktikal dengan caramembangun ketertarikan (*engagement*) kelompok tertentu (Vianna, et al., 2014). Seperti halnya *game* yang memungkinkan para pemainnya untuk melakukan restart atau bermain ulang, membuat kesalahan-kesalahan yang dapat diperbaiki sehingga membuat para pemain tidak takut mengalami kegagalan dan meningkatkan keterikatannya terhadap *game* tersebut.

Kapp dan Cone (2012) mendefinisikan gamifikasi sebagai konsep yang menggunakan mekanika berbasis permainan, estetika dan permainan berfikir untuk mengikat orang-orang, tindakan memotivasi, mempromosikan pembelajaran dan menyelesaikan masalah. Glover (2013) menyimpulkan bahwa gamifikasi memberikan motivasi tambahan untuk menjamin para siswa (*learners*) mengikuti kegiatan pembelajaran secara lengkap. Gamifikasi pada proses pembelajaran biasanya ditujukan untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar penggunanya.

Gamification memungkinkan siswa untuk menerima umpan balik langsung mengenai perkembangan mereka di dalam kelas dan penghargaan atas tugas yang telah diselesaikannya (Kapp & Cone, 2012). Seixas, et al. (2016) telah melakukan studi mengenai efektivitas *gamification* terhadap *engagement* pengguna dan hasil dari studi tersebut menunjukkan bahwa *gamification* memiliki efek positif terhadap *engagement* pengguna yakni pelajar atau siswa. Siswa yang level *engagement*-nya tinggi, terindikasi memiliki lebih banyak penghargaan dari para gurunya dan begitu pula sebaliknya. Seixas menyatakan bahwa memperhatikan strategi proses pembuatan *gamification* sangat penting dan harus sesuai dengan tujuan pendidikan. *gamifikasi* dengan menerapkan konsep desain *game* terhadap materi pembelajaran. Karakteristik model pembelajaran yang baik ditandai dengan adanya tantangan, kepuasan, penghargaan, dan ketergantungan. Selain itu dalam strategi pembelajaran, ada juga prinsip khusus yang terdiri dari interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memberi motivasi yang digunakan untuk membangun *engagement* bagi siswa dalam belajar (Hamruni, 2009).

Penggunaan *gamification* untuk pelajaran seni budaya SMP dapat diterapkan dengan pembelajaran menggunakan *game mobile*. Menurut penelitian Lee dan Hammer (2011), *game* dapat memberikan 3 keuntungan psikologi, yaitu kognitif, emosional, dan sosial sehingga dapat meningkatkan motivasi pemain dalam mempelajari suatu *game*. Yang artinya pembelajaran seni budaya yang dikemas dalam bentuk *game* dan memanfaatkan *gamification* dapat menjadi terobosan baru dalam menunjang semangat dan pemahaman siswa mengenai seni budaya lebih dalam lagi.

2. Perencanaan (peneliti membuat rencana baik dari tujuan, manfaat dan pengguna produk)

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini telah berhasil menciptakan berbagai sarana maupun hiburan lewat alat elektronik yang terus mengalami peningkatan. Teknologi tak ubahnya menjadi sebuah kebutuhan pokok dalam kehidupan sehari-hari. Teknologi juga tak lupa untuk memberikan sebuah manfaat yang sangat besar bagi dunia pendidikan. Saat ini, pendidikan sudah mulai menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Proses belajar dengan bantuan teknologi mempermudah siswa dalam belajar. Selain itu, dengan teknologi kenyamanan belajar dalam diri siswa akan bertambah. Hal tersebut diperlukan agar siswa memiliki semangat dalam belajar.

Dalam suatu pembelajaran diperlukan sebuah media untuk menunjang lancarnya proses pembelajaran. Media merupakan sebuah alat atau perantara yang bisa dijadikan untuk pegangan dalam pembelajaran. Setyosari & Sihkabuden (2005) menyatakan bahwa media itu adalah suatu alat yang berfungsi sebagai perantara ataupun saluran dalam kegiatan komunikasi antara komunikator (pemberi pesan) dan komunikan (penerima pesan). Adapun media pembelajaran dapat dinyatakan sebagai (bias alat, bias bahan, bias keadaan) yang biasa digunakan sebagai suatu perantara komunikasi. Suatu media dirancang atau dibuat untuk memudahkan suatu kegiatan belajar antara guru dan siswa, dalam hal ini media digunakan untuk memudahkan pembelajaran seni budaya.

Menurut McKown dalam Setyosari & Sihkabuden (2005) mengungkapkan bahwa fungsi dari media yaitu mengubah titik berat pendidikan, dengan maksud bagaimana media pembelajaran yang sebelumnya abstrak menjadi konkret, pembelajaran yang teoritis menjadi suatu yang fungsional dan praktis, membangkitkan motivasi dalam diri siswa. Dengan media mampu memberikan dukungan kepada siswa untuk belajar dikarenakan media dapat menjadikan suatu pembelajaran dapat bervariasi dan berpusat pada siswa.

Selain itu, dengan media suatu materi dapat diperjelas, dapat memberikan suatu rangsangan, dan rasa ingin tahu siswa.

Media pembelajaran yang digunakan dalam pelajaran seni budaya harus mampu memberikan informasi dengan tepat antara pemberi informasi dan penerima informasi. Hal ini yang dapat memunculkan suatu inovasi dalam pemanfaatan media yang menggunakan *smartphone*. Dengan dikembangkannya media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan perhatian siswa kepada suatu materi pembelajaran yang membuat pembelajaran seni budaya lebih menyenangkan. Salah satunya adalah dengan dibuatnya *game* yang menunjang pembelajaran seni budaya. *Game* mampu dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang memotivasi siswa karena memiliki fungsi dan manfaat positif, di antaranya; membantu anak dalam mengenal teknologi komputer (Henry, 2011). Menurut Lakoro (2009: 15) *game* dapat menyebabkan generasi yang memainkannya memiliki cara berpikir yang berbeda dengan generasi yang tidak memainkannya karena *game* mampu menciptakan gaya belajar tersendiri. Mereka yang memainkan *game* memiliki cara berpikir yang lebih kreatif. *Game* yang digunakan sebagai media pembelajaran disebut sebagai *game* edukasi. *Game* edukasi merupakan *game* digital yang dirancang untuk pengayaan pendidikan (mendukung pengajaran dan pembelajaran), menggunakan teknologi multimedia interaktif (Rosa & Shalahuddin, 2011).

Penggunaan *game* sebagai media pembelajaran terbukti efektif seperti penelitian yang dilakukan Tham dan R. Tham (2012) yang menunjukkan bahwa 19 dari 20 siswa menikmati *Game Based Learning*. Ketika siswa terlibat dalam *game* mereka dapat menemukan jawaban dan informasi pembelajaran. Selain itu, media *Game Based-Learning* dapat menjadi strategi pembelajaran yang efektif dalam melibatkan siswa untuk belajar. *Game* memiliki potensi besar dengan belajar berdasarkan pengalaman, menarik siswa ke dalam proyek, dan meningkatkan kemampuan dalam pengolahan informasi, pengambilan keputusan, pemecahan masalah, dan kolaborasi kelompok. Nantinya diharapkan guru dapat menggunakan *game* ini dalam

pembelajaran sehingga tidak hanya monoton menggunakan demonstrasi dan aplikasi simulasi.

Terdapat beberapa pertanyaan yang harus dijawab oleh peneliti antara lain:

1. Bagaimana karakteristik *game* edukasi yang mampu membangkitkan kepekaan siswa Sekolah Menengah Pertama terhadap batik nusantara sebagai warisan budaya Indonesia? 2. Bagaimana merancang model aplikasi dengan tema batik nusantara sebagai pendukung mata pelajaran Seni Budaya bagi siswa Sekolah Menengah Pertama?

Penelitian ini nantinya menghasilkan suatu model game edukasi bagi siswa Sekolah Menengah Pertama untuk mengubah cara belajar yang konvensional menjadi cara belajar simulasi. Melalui game edukasi dapat menambah kepekaan siswa terhadap warisan budaya Indonesia, khususnya batik yang mengandung muatan filosofi, kearifan lokal serta norma norma sosial yang mengarah pada pendidikan karakter.

Tujuan khusus penelitian ini antara lain: 1. Mengidentifikasi karakteristik *game* edukasi yang mampu membangkitkan kepekaan siswa Sekolah Menengah Pertama terhadap batik nusantara sebagai warisan budaya Indonesia; 2. Merancang model aplikasi dengan tema batik nusantara sebagai pendukung mata pelajaran Seni Budaya bagi siswa Sekolah Menengah Pertama.

Manfaat yang diharapkan dari pengembangan game edukasi yaitu 1. Bagi guru untuk pencapaian maksimalisasi pembelajaran Seni dan Budaya Sekolah Menengah Pertama; 2. Bagi siswa untuk media pembelajaran mata pelajaran Seni dan Budaya; 3. Bagi dunia usaha industri kreatif pada khususnya, pembuatan media pembelajaran ini dapat melibatkan sektor usaha yang bergerak di bidang multimedia seperti *production house*.

3. Pengembangan produk awal

Salah satu perhatian terciptanya media-media yang hampir serba digital adalah kurangnya minat siswa terhadap pembelajaran seni budaya pada jenjang SMP. Penelitian ini membuat terobosan mutakhir di bidang media digital pembelajaran seni budaya di tingkat SMP adalah dengan dicetuskannya Aplikasi BARA.

a. Aplikasi BARA

Saat ini media pembelajaran sudah berkembang dengan pesat. Berbagai jenis aplikasi dan *game* pembelajaran dicetuskan untuk membantu proses pembelajaran. Namun untuk pelajaran seni budaya di tingkat SMP sendiri, media pendukung pembelajaran masih terbatas, sehingga diciptakan terobosan baru yaitu Aplikasi BARA untuk mendukung kegiatan pembelajaran seni budaya untuk siswa SMP. Aplikasi BARA (Aplikasi *Game* Batik Nusantara) merupakan aplikasi *game* edukasi dengan karakter utama berbentuk bawang merah dengan berbagai macam motif batik pada baju yang dikenakan untuk membangkitkan kepekaan siswa Sekolah Menengah Pertama terhadap motif dan filosofi batik nusantara sebagai warisan budaya Indonesia. *Game* ini dirancang dengan mengangkat tema batik nusantara sebagai pendukung mata pelajaran Seni Budaya bagi siswa Sekolah Menengah Pertama.

b. Awal Mula Aplikasi BARA

Aplikasi BARA bermula dari suatu *project research* mengenai media pendukung pembelajaran Seni Budaya pada siswa SMP berbasis *gamification* yang dapat mengedukasi siswa dan meningkatkan minatnya dalam pembelajaran Seni Budaya. BARA dapat menjadi media penunjang pembelajaran bagi siswa yang tidak hanya dapat digunakan di dalam kelas di dalam jam pelajaran, tetapi juga dapat diaplikasikan di luar kelas sebagai media pembelajaran mandiri. BARA tercetus dalam penelitian dosen Seni Rupa dimana menitikberatkan perhatiannya pada kondisi aktual pembelajaran seni

rupa di sekolah. Target utama yang dituju adalah level siswa di Sekolah Menengah Pertama sebagai tahapan awal pembentukan minat dan bakat anak. Dengan penunjang media pembelajaran yang menarik perhatian siswa, maka siswa akan terdorong untuk menyukai seni sehingga di jenjang SMA bahkan kuliah dapat mengembangkan potensinya sebagai salah satu dari bagian pelestarian seni dan budaya di Indonesia.

Tujuan dari pembuatan aplikasi bertema berbasis *gamification* ini adalah untuk membuat siswa merasa nyaman dan menimbulkan rasa ketertarikan siswa untuk belajar tentang Seni Budaya yaitu mengenai batik di Indonesia yang memberikan sensasi bermain *game* sambil belajar sehingga mampu mendorong minat siswa terhadap seni. Selain itu, BARA juga menawarkan sejumlah opsi yang dapat dinikmati yaitu berupa materi pengenalan tentang batik, *game cloth drop* dan juga wardrobe yang menampilkan berbagai motif-motif batik di Indonesia beserta daerah asal dan maknanya. Di dalam BARA, pada bagian *play game* siswa dapat mengoperasikan karakter BARA untuk menangkap pakaian dan celana bermotif batik yang berjatuhan, semakin banyak pakaian dan celana yang ditangkap semakin besar pula *score*-nya, sebaliknya apabila karakter BARA menangkap benda selain pakaian dan celana maka permainan akan selesai. Selain itu, siswa dapat mengubah baju yang dikenakan karakter BARA sesuai dengan motif batik yang tersedia di *wardrobe*. Jadi selain siswa dapat mengganti pakaian karakter BARA sesuai keinginan, siswa juga sambil belajar mengenai asal dan makna motif batik yang tersedia di aplikasi BARA.

Bagi siswa yang memiliki kegemaran terhadap *game* yang berkaitan dengan kesenian dan kebudayaan Indonesia, maka BARA akan menjadi aplikasi yang sangat menunjang karena dapat memperdalam pengetahuan tentang batik dan juga sebagai sarana pengenalan dan belajar batik yang menarik karena siswa dapat

bermain *game cloth drop* yang merangsang siswa untuk terpacu belajar mengenai kesenian dan kebudayaan Indonesia. Selebihnya, apabila bagi sebagian siswa yang belum memiliki minat terhadap kesenian dan kebudayaan Indonesia, BARA dapat menjadi stimulus yang merangsang minat dan menumbuhkan kegemaran siswa dan dapat dilakukan secara mandiri karena BARA merupakan media pembelajaran berbasis *gamification* yang mutakhir. Kemudahan dan keefektifitasan menjadi prinsip yang mendorong berkembangnya BARA.

a) Arti BARA

Kata BARA yang dipilih oleh *author game* diambil dari kata Batik Nusantara, yang kemudian disingkat menjadi BARA. Batik menurut KBBI merupakan kain bergambar yang pembuatannya secara khusus menuliskan atau menerakan malam pada kain itu, kemudian pengolahannya melalui proses tertentu. Sedangkan Nusantara, KBBI memberikan pengertian bahwa Nusantara merupakan sebutan/nama bagi seluruh wilayah Kepulauan Indonesia. Sehingga kata BARA memiliki arti yang menggambarkan bahwa aplikasi ini dibuat khusus sebagai penunjang pembelajaran Seni Budaya tentang motif-motif batik yang ada di Nusantara sebagai bagian dari warisan seni dan budaya leluhur.

b) Makna Logo BARA

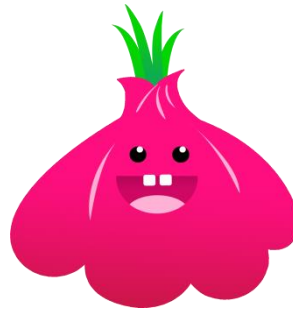


Gambar 58. Logo Aplikasi BARA.

Logo BARA memiliki makna tersendiri di dalamnya. Dalam logo tersebut terdapat dua bagian yakni *logotype* dan *logogram*. *Logotype* adalah susunan huruf yang bertuliskan BARA sedangkan

logogram adalah bentuk kotak tumpul dengan gambar huruf B dimana huruf B menjadi inisial dari nama aplikasi ini sekaligus nama inisial dari karakter BARA. Makna hijau lumut melambangkan tentang kebudayaan di Indonesia yang menggambarkan kehidupan, kehidupan disini berarti mengenai motif-motif batik yang ada di seluruh Nusantara yang sangat beragam. *Logogram* berupa kotak tumpul yang memiliki makna keluwesan aplikasi BARA sebagai tempat untuk belajar seni dan budaya. Huruf B sendiri menggambarkan inisial nama aplikasi BARA dan juga karakter BARA dan jenis huruf *script* bertuliskan BARA yang menandakan bahwa BARA merupakan aplikasi yang luwes dan mudah untuk digunakan untuk menunjang pembelajaran Seni Budaya.

c) Karakter BARA



Gambar 59. Karakter BARA.

Dalam aplikasi BARA terdapat karakter utama yaitu BARA. Karakter ini memiliki bentuk seperti bawang merah karena itulah karakter ini dinamakan BARA. Alasan dipilihnya bawang merah sebagai karakter utama yaitu karena bawang merah memiliki bentuk yang sederhana sehingga karakter BARA akan mudah diingat oleh para penggunanya. Warna pink pada bagian badan BARA disertai dengan senyum lebar BARA menjadi simbol bahwa aplikasi BARA merupakan aplikasi yang menyenangkan untuk digunakan. Selain itu warna hijau pada rambut BARA melambangkan keharmonisan dengan harapan pengguna aplikasi BARA memiliki semangat yang memBARA saat menggunakan dan bermain aplikasi BARA untuk belajar lebih dalam tentang Seni Budaya.

4. Uji Coba awal

Dalam melaksanakan uji coba awal. Peneliti mengadakan kegiatan diskusi dan wawancara dengan ahli media yaitu Nadia Sigi prameswari yang merupakan pengajar Desain Komunikasi Visual di Universitas Negeri Semarang

Dari hasil diskusi tersebut dapat terdapat kesimpulan.

- a. konsep game sangat bagus untuk diterapkan bagi siswa SMP, karena pembelajaran tidak harus selalu berupa konvensional. Dengan terobosan game edukasi membuat siswa SMP mampu menyerap informasi dan menambah pengetahuan tentang batik sambil bermain game.

- b. Arti game, makna game, dan karakter game BARA sudah sangat bagus. dan memuat pengetahuan tambahan bahwa terdapat makna dari pemberian nama game dan karakter game.
- c. Dalam kelanjutan untuk menyusun Tampilan halaman dan button game BARA harus sesuai dengan konsep awal dari game BARA, yaitu klasik, informatif tentang batik, dan mencerminkan atau memuat konten dengan budaya lokal Indonesia

5. Revisi Produk

Dalam tahapan revisi produk, peneliti mencoba menyesuaikan dengan masukan dan saran dari beberapa pihak. Peneliti juga melanjutkan proses tahapan menyelesaikan pengembangan game edukasi sesuai kesimpulan hasil diskusi dengan ahli media.

a. Tampilan Aplikasi BARA



Gambar 60. Tampilan *Home* Aplikasi Bara

Halaman 1 aplikasi BARA menampilkan karakter BARA dengan latar belakang berada di *living room* berwarna *orange* kecoklatan, dilengkapi dengan kursi dan meja serta beberapa hiasan dinding dibelakangnya. Perpaduan komposisi latar belakang dan tombol fungsi dibagian sisi atas dan sisi bawah memperlihatkan bahwa konsep aplikasi ini simple, minimalis dan kekininian.

Dalam tampilan *home* pada aplikasi BARA ini terdapat enam tombol *link* yang meliputi tombol *about* batik, *about* BARA, *sound on/off*, *exit*, *play game*, dan *wardrobe*.

a) Tombol *About* Batik



Gambar 61. Gambar Tombol *About* Batik

Tombol ini berbentuk lingkaran yang menandakan kesederhanaan dan memiliki warna latar belakang coklat muda disertai dengan ornamen batik serta pinggiran tombol berwarna coklat tua yang melambangkan warna mayoritas pada motif-motif batik di Indonesia. Kemudian terdapat simbol canting yang merupakan alat yang biasa digunakan untuk melukis motif batik. Tombol ini digunakan untuk mengetahui informasi lebih dalam tentang batik baik itu sejarah batik, arti batik dan juga kapan Hari Batik Nasional.

Pada saat tombol *about* batik di klik kemudian akan muncul tampilan *pop up* informasi tentang batik, seperti gambar berikut:



Gambar 62. Tampilan *Pop Up About Batik*

Pada tampilan ini terdapat tombol *next*, *back* dan *close*. Tombol *next* berfungsi untuk membawa pengguna ke halaman informasi selanjutnya mengenai batik, tombol *back* untuk kembali ke halaman informasi sebelumnya dan tombol *close* untuk menutup tampilan *pop up* dan membawa pengguna kembali ke halaman *home*.

b) Tombol *About BARA*



Gambar 63. Tombol *About BARA*

Tombol ini berbentuk lingkaran yang menandakan kesederhanaan dan memiliki warna latar belakang coklat muda disertai dengan ornamen batik serta pinggiran tombol berwarna coklat tua yang melambangkan warna mayoritas pada motif-motif batik di Indonesia. Kemudian terdapat simbol tanda pentung (!) yang memiliki makna bahwa tombol tersebut

digunakan untuk mengetahui informasi tentang *author* Aplikasi BARA.

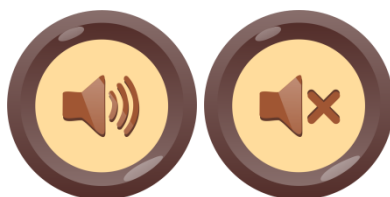
Pada saat tombol *about* BARA di klik kemudian akan muncul tampilan *pop up* informasi tentang aplikasi BARA, seperti gambar berikut:



Gambar 64. Tampilan *Pop Up About* BARA

Pada tampilan ini terdapat tombol *close* untuk menutup tampilan *pop up* mengenai informasi tentang BARA dan membawa pengguna kembali ke halaman *home*.

c) Tombol *Sound On/Off*



Gambar 65. Tombol *Sound On/Off*

Tombol ini berbentuk lingkaran yang menandakan kesederhanaan dan memiliki warna latar belakang coklat muda serta pinggiran tombol berwarna coklat tua yang melambangkan warna mayoritas pada motif-motif batik di Indonesia. Kemudian terdapat simbol *speaker* bersuara apabila pengguna menghendaki pemutaran suara dalam penggunaan BARA dan *speaker* disilang apabila pengguna tidak menghendaki pemutaran suara dalam penggunaan BARA.

d) Tombol *Exit*



Gambar 66. Tombol *Exit*

Tombol ini berbentuk lingkaran yang menandakan kesederhanaan dan memiliki warna latar belakang coklat muda disertai dengan ornamen batik serta pinggiran tombol berwarna coklat tua yang melambangkan warna mayoritas pada motif-motif batik di Indonesia. Kemudian terdapat simbol tanda X dan kemudian diperjelas dengan *typograph* bertuliskan *exit* dengan *outline* yang jelas agar mudah dibaca pengguna yang memiliki makna bahwa tombol tersebut digunakan untuk keluar dari Aplikasi BARA.

e) Tombol *Play*



Gambar 67. Tombol *Play*

Tombol ini berbentuk *joystick* sebagai simbol permainan dan memiliki warna coklat muda disertai dengan ornamen batik serta pinggiran tombol berwarna coklat tua yang melambangkan warna mayoritas pada motif-motif batik di Indonesia. Kemudian diperjelas dengan *typograph* bertuliskan *play* dengan *outline* yang jelas agar mudah dibaca pengguna yang memiliki makna bahwa tombol tersebut digunakan untuk memulai permainan *cloth drop* pada Aplikasi BARA.

f) Tombol *Wardrobe*

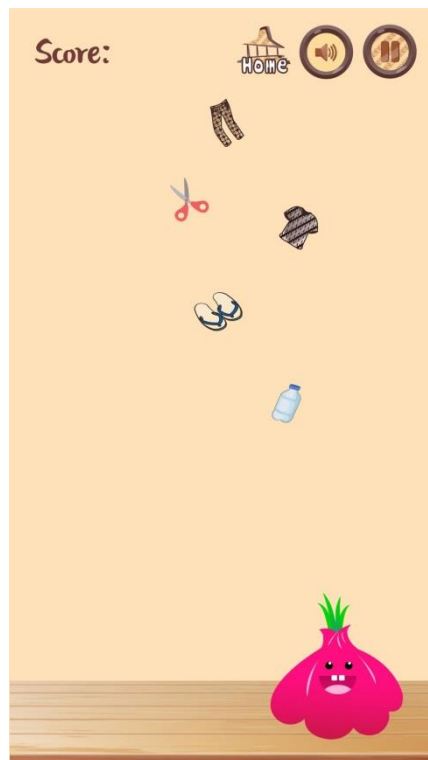


Gambar 68. Tombol *Wardrobe*

Tombol ini berbentuk lemari tradisional sebagai simbol tempat berganti pakaian dan memiliki warna coklat muda disertai dengan ornamen batik serta pinggiran tombol berwarna coklat tua yang melambangkan warna mayoritas pada motif-motif batik di Indonesia. Kemudian diperjelas dengan *typograph* bertuliskan *wardrobe* dengan *outline* yang jelas agar mudah dibaca pengguna yang memiliki makna bahwa tombol tersebut digunakan untuk karakter BARA berganti kostum berbagai motif batik pada Aplikasi BARA.

Selanjutnya adalah halaman 2 aplikasi BARA setelah di klik tombol *play* kemudian karakter BARA akan ditampilkan ke halaman permainan dengan latar belakang warna *soft* dan posisi karakter BARA berada diatas lantai kayu dengan beberapa tombol dibagian kanan atas dan *score* dibagian kiri atas.

Dalam permainan *cloth drop* ini karakter BARA harus menangkap celana dan baju bermotif batik yang berjatuhan, semakin banyak baju dan celana yang dapat di tangkap maka *score* akan semakin besar. Namun dalam permainan ini juga terdapat rintangan, yaitu apabila karakter BARA menangkap benda selain baju dan celana bermotif batik maka secara otomatis permainan akan selesai. Rintangan yang disediakan berupa botol, gunting, kulit pisang, sandal dan duri ikan. Sehingga dalam menjalankan permainan ini diusahakan karakter BARA tidak menangkap/menghindari benda-benda dalam rintangan tersebut.



Gambar 69. Tampilan *Game Cloth Drop* Aplikasi BARA

Dalam tampilan permainan pada aplikasi BARA ini terdapat tiga tombol *link* yang meliputi tombol *home*, *sound on/off*, dan *pause*.

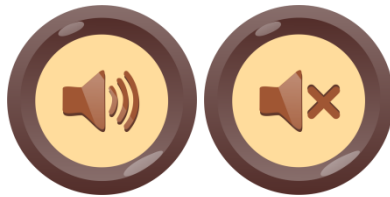
- a) Tombol *Home*



Gambar 70. Tombol *Home*

Tombol ini berbentuk rumah Joglo yang merupakan rumah adat Jawa dan memiliki warna coklat muda disertai dengan ornamen batik serta pinggiran tombol berwarna coklat tua yang melambangkan warna mayoritas pada motif-motif batik di Indonesia. Kemudian diperjelas dengan *typograph* bertuliskan *home* dengan *outline* yang jelas agar mudah dibaca pengguna. Tombol ini digunakan untuk kembali ke menu *home* (halaman 1) pada Aplikasi BARA.

b) *Tombol Sound On/Off*



Gambar 71. Tombol *Sound On/Off*

Tombol ini berbentuk lingkaran yang menandakan kesederhanaan dan memiliki warna latar belakang coklat muda serta pinggiran tombol berwarna coklat tua yang melambangkan warna mayoritas pada motif-motif batik di Indonesia. Kemudian terdapat simbol *speaker* bersuara apabila pengguna menghendaki pemutaran suara dalam penggunaan BARA dan *speaker* disilang apabila pengguna tidak menghendaki pemutaran suara dalam penggunaan BARA.

c) *Tombol Pause*



Gambar 72. Tombol *Pause*

Tombol ini berbentuk lingkaran yang menandakan kesederhanaan dan memiliki warna latar belakang coklat muda dengan ornamen batik serta pinggiran tombol berwarna coklat tua yang melambangkan warna mayoritas pada motif-motif batik di Indonesia. Kemudian terdapat simbol *pause* yang menandakan bahwa tombol ini digunakan untuk menjeda permainan yang sedang berlangsung, lalu pengguna bisa melanjutkan permainan kembali.

Berikutnya adalah halaman 3 aplikasi BARA setelah di klik tombol *wardrobe* kemudian aplikasi BARA akan ditampilkan ke halaman *wardrobe*/lemari kostum yang terdapat banyak pilihan karakter BARA yang menggunakan berbagai motif batik Nusantara dengan latar belakang warna *soft* dan posisi karakter BARA berada diatas lantai kayu dengan beberapa tombol dibagian atas dan bawah tampilan. Pada halaman ini pengguna dapat memilih kostum motif batik untuk karakter BARA sesuai dengan keinginan. Selain itu, apabila pengguna mengeklik motif yang diinginkan kemudian akan muncul tampilan *pop up* yang berisi informasi tentang motif batik tersebut seperti tentang daerah asal dan makna dari motif batik yang disediakan. Dengan adanya halaman *wardrobe* ini membantu pengguna untuk memiliki pengetahuan yang lebih luas tentang batik serta menarik perhatian pengguna dengan sajian informasi yang disajikan dalam aplikasi berbasis *gamification*.



Gambar 73. Tampilan *Wardrobe* Aplikasi BARA

Pada saat motif batik di klik kemudian akan muncul tampilan *pop up* informasi tentang motif batik, seperti gambar berikut:

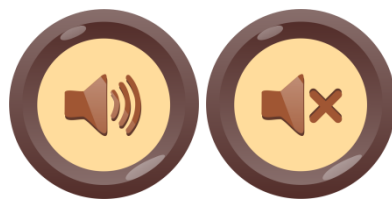


Gambar 74. Tampilan *Pop Up* tentang Motif Batik pada *Wardrobe*

Pada tampilan ini terdapat tombol *close* untuk menutup tampilan *pop up* mengenai informasi tentang motif batik dan membawa pengguna kembali ke tampilan *wardrobe*.

Dalam tampilan *wardrobe* pada aplikasi BARA ini terdapat empat tombol *link* yang meliputi tombol *sound on/off*, *next/back*, *sound home*, dan *play game*.

a) Tombol Sound On/Off



Gambar 75. Tombol *Sound On/Off*

Tombol ini berbentuk lingkaran yang menandakan kesederhanaan dan memiliki warna latar belakang coklat muda serta pinggiran tombol berwarna coklat tua yang melambangkan warna mayoritas pada motif-motif batik di Indonesia. Kemudian terdapat simbol *speaker* bersuara apabila pengguna menghendaki pemutaran suara dalam penggunaan BARA dan *speaker* disilang apabila pengguna tidak menghendaki pemutaran suara dalam penggunaan BARA.

b) Tombol *Next/Back*



Gambar 76. Tombol *Next/Back*.

Tombol ini berbentuk lingkaran yang menandakan kesederhanaan dan memiliki warna latar belakang coklat muda dengan ornamen batik serta pinggiran tombol berwarna coklat tua yang melambangkan warna mayoritas pada motif-motif batik di Indonesia. Kemudian terdapat simbol tanda panah ke

kanan (selanjutnya) dan tanda panah ke kiri (sebelumnya). Apabila pengguna menghendaki menuju tampilan selanjutnya maka pengguna mengeklik tombol *next* namun jika pengguna menghendaki menuju tampilan sebelumnya maka pengguna mengeklik tombol *back*. Tombol ini digunakan untuk memindah tampilan *wardrobe* yang berisi motif-motif batik ke tampilan *wardrobe* sebelum ataupun tampilan *wardrobe* berikutnya pada aplikasi BARA.

c) Tombol *Home*



Gambar 77. Tombol *Home*

Tombol ini berbentuk rumah Joglo yang merupakan rumah adat Jawa dan memiliki warna coklat muda disertai dengan ornamen batik serta pinggiran tombol berwarna coklat tua yang melambangkan warna mayoritas pada motif-motif batik di Indonesia. Kemudian diperjelas dengan *typograph* bertuliskan *home* dengan *outline* yang jelas agar mudah dibaca pengguna. Tombol ini digunakan untuk kembali ke menu *home* (halaman 1) pada Aplikasi BARA.

d) Tombol *Play*



Gambar 78. Tombol *Play*

Tombol ini berbentuk *joystick* sebagai simbol permainan dan memiliki warna coklat muda disertai dengan ornamen batik

serta pinggiran tombol berwarna coklat tua yang melambangkan warna mayoritas pada motif-motif batik di Indonesia. Kemudian diperjelas dengan *typograph* bertuliskan *play* dengan *outline* yang jelas agar mudah dibaca pengguna yang memiliki makna bahwa tombol tersebut digunakan untuk memindahkan tampilan *wardrobe* ke tampilan permainan *cloth drop* pada Aplikasi BARA.

6. Uji Coba Lapangan

Untuk uji coba Aplikasi BARA dilakukan wawancara kepada siswa SMP N 3 Pengadegan dan juga siswa SMP di Surakarta yang subjeknya dipilih secara acak dengan cara *online* maupun *offline* dikarenakan pandemi Covid-19 . Pengambilan data dalam penelitian ini diperoleh melalui observasi, kuisioner dan wawancara kepada responden. Responden yang berpartisipasi dalam penelitian ini merupakan siswa SMP N 3 Pengadegan dan guru yang mengampu mata pelajaran Seni Budaya.

Berikut adalah nama responden (guru) dalam penelitian ini:

No	Nama Guru	Usia	Tempat Mengajar	Lama Mengajar	Status	Pendidikan Tertinggi
1.	Edi Susiloati, S.Pd	35	SMP N 3 Pengadegan	10 tahun	Guru tetap	S1

Berikut adalah nama responden (siswa) dalam penelitian ini:

No	Nama Siswa	Sekolah	Kelas	Jenis Kelamin	Umur
1.	Aditya Haryanto	SMP	VIII	Pria	13
2.	Alif Albara	SMP	VII	Pria	12
3.	Bayu Saputra	SMP	VII	Pria	12
4.	Firna Setiani	SMP	VII	Wanita	12
5.	Lela Anisa Sabrina	SMP	VII	Wanita	12
6.	Liana Soleha	SMP	VII	Wanita	12
7.	Rofif Maulana	SMP	IX	Pria	14
8.	Slamet Hartanto	SMP	VII	Pria	12

9.	Trianiyani	SMP	IX	Wanita	14
10.	Zilan Aditya	SMP	VII	Pria	12

a. Gambaran Umum Responden

Responden dalam penelitian ini adalah 10 siswa Sekolah Menengah Pertama (Kelas VII, VIII, IX) dan 1 guru Seni Budaya yang berasal dari SMP N 3 Pengadegan. Pengedaran angket menggunakan *People-Assisted-Method* yakni Responden dibantu dalam pengisian angket dan wawancara terstruktur, sehingga tidak ada angket yang tidak terjawab atau kembali. Sebanyak 10 wawancara terstruktur yang berhasil karena secara langsung mendatangi responden.

Profil Responden Siswa

Jenis Kelamin	Jumlah Responden
Pria	6
Wanita	4
TOTAL	10
Usia (Tahun)	Jumlah Responden
11-13	8
14-16	2
TOTAL	10
Pendidikan	Jumlah Responden
SD	-
SMP	10
SMA	-
Diploma	-
Sarjana	-
Lainnya	-

TOTAL	10
--------------	-----------

b. Wawancara dengan Responden Siswa

Jumlah Responden diwawancara sebanyak 100 responden. Berikut merupakan hasil wawancara dan hasil kuesioner yang telah dianalisis:

Interaksi Responden Siswa dengan Aplikasi BARA

Indikator	Frekuensi			Presentase
	TS	S	SS	
Menyukai tampilan Aplikasi BARA ("Apa kamu suka dengan tampilan aplikasi BARA?")	0	6	4	93%
Menggunakan Aplikasi BARA ("Apa kamu mudah menggunakan aplikasi BARA?")	0	1	9	97%
Warna Aplikasi BARA ("Apa kamu menyukai warna yang ada di tampilan antarmuka aplikasi BARA?")	0	8	2	73%
Tombol Aplikasi BARA ("Apakah kamu mudah memahami fungsi tombol-tombol yang ada di aplikasi BARA?")	0	7	3	77%
Fitur Aplikasi BARA ("Apakah fitur yang ada dalam membantumu untuk mengenal batik Nusantara?")	0	4	6	87%
Wardrobe Aplikasi BARA ("Apa kamu merasa terbantu dengan adanya pilihan wardrobe memudahkan kamu untuk mengenal motif-motif batik yang ada di	0	4	6	87%

Indonesia?”)				
Game Aplikasi BARA (“Apakah game aplikasi BARA membuat kamu menjadi lebih memahami batik Nusantara?”)	0	6	4	93%

Dengan rincian poin:

TS (Tidak Setuju) : 1

S (Setuju) : 2

SS (Sangat Setuju) : 3

Berdasarkan hasil wawancara menunjukkan bahwa 93% siswa menyukai tampilan Aplikasi BARA. Sebanyak 97% siswa mudah menggunakan Aplikasi BARA. Sebanyak 73% siswa menyukai warna yang ada pada Aplikasi BARA. Sebanyak 77% siswa memahami fungsi tombol Aplikasi BARA. 87% siswa merasa terbantu dengan fitur yang ada di Aplikasi BARA. 87% siswa merasa terbantu dengan adanya pilih tema pada Aplikasi BARA. Sebanyak 93% siswa merasa Aplikasi BARA cukup sensitif untuk membuat garis dan menggambar objek.

Pernyataan	Responden Siswa
Menyukai tampilan Aplikasi BARA (“Apa kamu suka dengan tampilan aplikasi BARA?”)	“Tampilannya aku suka karakter baangnya lucu dan mudah diingat sekalipun baru pertama kali pake aplikasinya”, responden 5, siswa, 12 tahun; “Warnanya aku suka, kalem gitu, tampilannya juga menarik” responden 6, siswa, 12 tahun; “Tampilannya cukup bagus”, responden 1, siswa, 13 tahun.
Menggunakan Aplikasi BARA (“Apa kamu mudah menggunakan aplikasi BARA?”)	“Cukup mudah digunakan, aku paham aplikasinya”, responden 4, siswa, 14 tahun; “Aku yang pertama kali nyoba pake langsung paham cara pakainya gimana”, responden 5, siswa, 12 tahun; “Aplikasinya gampang dipake”, responden 9, siswa, 14 tahun.
Warna Aplikasi BARA	“Suka”, responden 6, siswa, 12 tahun; “Yaa,

<p>(“Apa kamu menyukai warna yang ada di tampilan antarmuka aplikasi BARA?”)</p>	<p>lumayan suka sih”, responden 7, siswa, 14 tahun; “Suka karena warnanya soft dan nggak mencolok”, responden 4, siswa, 12 tahun.</p>
<p>Tombol Aplikasi BARA (“Apakah kamu mudah memahami fungsi tombol-tombol yang ada di aplikasi BARA?”)</p>	<p>“Mudah kok, kan ada gambarnya juga jadi bisa ngira-ngira itu tombol fungsinya buat apa”, responden 10, siswa, 12 tahun; “Sebenere mudah, tapi tombole ukurane ada yang kecil jadi kalo yang punya jempol gede kaya aku harus ngepasin bener-bener jangan sampe salah pencet”, responden 4, 14 tahun, “Mudah”, responden 1, siswa 13 tahun.</p>
<p>Fitur Aplikasi BARA (“Apakah fitur yang ada dalam membantumu untuk mengenal batik Nusantara?”)</p>	<p>“Fiturnya bagus”, responden 2, siswa, 12 tahun; “Bagus kok dan cukup ngebantu buat tau batik Indonesia”, responden 8, siswa, 12 tahun; “Bagus tapi kayanya ada yang kurang deh”, responden 9, siswa, 14 tahun.</p>
<p>Wardrobe Aplikasi BARA (“Apa kamu merasa terbantu dengan adanya pilihan wardrobe memudahkan kamu untuk mengenal motif-motif batik yang ada di Indonesia?”)</p>	<p>“Unik karena ada banyak motif batik yang aku belun tau”, responden 3, siswa; 12 tahun. “Yaa lumayan”, responden 10, siswa, 12 tahun; “Nambah pengetahuan banget ini aplikasi”, responden 6, siswa, 12 tahun. “ah ada keterangan tentang motif batiknya aku jadi tau maknanya”, responden 5, siswa, 12 tahun. “Motifnya asing, aku baru tau”, responden 8, siswa, 12 tahun.</p>
<p>Game Aplikasi BARA (“Apakah game aplikasi BARA membuat kamu menjadi lebih memahami batik Nusantara?”)</p>	<p>“Gamenya seru, nangkepin baju-baju”, responden 7, siswa, 12 tahun; “Eh ternyata yang jatuh baju batik, unik”, responden 9, siswa, 14 tahun; “Udah nangkepin baju banyak ngumpulin poin banyak eh mati”, responden 2, siswa, 12 tahun.</p>

c. Wawancara dengan Responden Guru

Jumlah Responden diwawancara sebanyak 4 responden. Berikut merupakan hasil wawancara dan hasil kuesioner yang telah dianalisis:

Dukungan Guru Terhadap Aplikasi Pendukung Media Pembelajaran
Berbasis *Gamification* Mata Pelajaran Seni Budaya dengan BARA

Indikator	Frekuensi			Presentase
	TS	S	SS	
Mengetahui bahwa siswa antusias menggunakan aplikasi BARA untuk mata pelajaran Seni Budaya	0	0	1	100%
Membatasi pembelajaran Seni Budaya dengan aplikasi BARA	0	1	0	33%
Menganggap aplikasi BARA memiliki dampak negatif bagi siswa	0	0	0	0%
Mengetahui bahwa siswa menjadi lebih bersemangat mengikuti pelajaran saat menggunakan aplikasi BARA	0	0	1	100%
Mengetahui bahwa siswa mudah beradaptasi dengan aplikasi BARA	0	1	0	67%
Mengetahui bahwa aplikasi BARA menambah pengetahuan siswa mengenai Batik Nusantara	0	0	1	100%
Mengetahui bahwa aplikasi BARA merupakan aplikasi yang mudah digunakan dan menunjang pembelajaran	0	0	1	100%

Dengan rincian poin:

TS (Tidak Setuju) : 1

S (Setuju) : 2

SS (Sangat Setuju) : 3

Berdasarkan hasil wawancara menunjukkan bahwa 100% guru mengetahui bahwa siswa antusias menggunakan aplikasi BARA untuk mata pelajaran Seni Budaya. Sebanyak 33% guru membatasi pembelajaran Seni Budaya dengan aplikasi BARA. 0% guru menganggap Aplikasi BARA memiliki dampak negatif bagi siswa. Sebanyak 100% guru mengetahui bahwa siswa menjadi lebih bersemangat mengikuti pelajaran saat menggunakan aplikasi BARA. Dan sebanyak 67% guru mengetahui bahwa siswa mudah beradaptasi dengan aplikasi BARA. 100% guru mengetahui bahwa aplikasi BARA menambah kreatifitas siswa dalam menggambar. 100% guru mengetahui bahwa aplikasi BARA merupakan aplikasi yang mudah digunakan dan menunjang pembelajaran.

Pernyataan	Responden Guru
Siswa antusias menggunakan aplikasi BARA untuk mata pelajaran Seni Budaya	“Kalo pake BARA, anak-anak itu jadi rajin saat pelajaran karena mereka tertarik dengan aplikasinya”, responden 1, Guru, 35 tahun.
Membatasi pembelajaran Seni Budaya dengan aplikasi BARA	“Selama mereka suka dan semangat, saya akan dukung yang penting tidak berlebihan”, responden 1, Guru, 35 tahun.
Menganggap aplikasi BARA memiliki dampak negatif bagi siswa	“Enggak lah, justru menambah semangat siswa”, responden 1, Guru, 35 tahun.
Siswa menjadi lebih bersemangat mengikuti pelajaran saat menggunakan aplikasi BARA	“Banyak yang antusias, keliatan ceria dan seneng sekali keliatannya”, responden 1, Guru, 33 tahun.
Siswa mudah beradaptasi dengan aplikasi BARA	“Anak-anak belum diajari cara gunainnya tapi mereka udah bisa pake sendiri, tapi ada juga yang mesti diajari dulu karena takut salah pencet”, responden 1, Guru, 35 tahun.
Aplikasi BARA menambah pengetahuan siswa mengenai Batik Nusantara	“Iya, anak-anak jadi tau motif-motif batik yang ada diIndonesia itu apa aja, ada keterangan filosofinya lagi jadi mereka bisa belajar batik dari aplikasi BARA ini”, responden 1, Guru, 35 tahun.

Mengetahui bahwa aplikasi BARA merupakan aplikasi yang mudah digunakan dan menunjang pembelajaran	“Wah iyaa, sangat membantu, terutama untuk mengenalkan anak-anak dengan batik yang menjadi kebudayaan asli Indonesia”, responden 1, Guru, 35 tahun.
---	---

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dapat disimpulkan bahwa guru mengetahui siswanya antusias menggunakan aplikasi BARA untuk mata pelajaran Seni Budaya karena dalam mata pelajarannya menggunakan aplikasi jadi proses pembelajaran tidak monoton. Selain itu, guru juga membatasi pembelajaran Seni Budaya dengan aplikasi BARA dalam artian siswa hanya boleh membuka aplikasi BARA pada saat pembelajaran Seni Budaya apabila sudah memasuki mata pelajaran lain, hp disimpan kembali. Aplikasi BARA juga tidak membawa dampak negatif bagi siswa, justru siswa menjadi lebih bersemangat mengikuti pelajaran saat menggunakan aplikasi BARA karena selain aplikasinya yang mudah digunakan, BARA juga menambah wawasan siswa tentang motif-motif batik yang ada di Indonesia beserta filosofinya. Aplikasi BARA juga merupakan aplikasi yang mudah digunakan dan menunjang pembelajaran Seni Budaya untuk belajar tentang kebudayaan batik di Indonesia.

7. Revisi Produk Akhir

Berdasarkan hasil uji coba lapangan yang menunjukkan bahwa aplikasi BARA sudah cukup bagus dan tidak perlu direvisi. BARA sudah layak untuk digunakan sebagai pendukung media pembelajaran Seni Budaya berbasis gamifikasi. Hal ini dikarenakan aplikasi BARA yang mudah diterima oleh kalangan siswa dengan tampilan yang *user-friendly*, fitur-fitur yang mudah digunakan, tombol yang mudah dipahami, warna yang sedap dipandang mata juga dengan pilihan menu *wardrobe* dan *game* yang dapat digunakan user untuk mengetahui berbagai macam motif batik Indonesia dan filosofinya. BARA sangat menunjang pembelajaran Seni Budaya khususnya tentang kebudayaan batik sebagai warisan para Pendahulu yang harus terus dilestarikan sebagai identitas kebudayaan Nusantara.

B. Status Luaran Penelitian

Adapun luaran penelitian yang telah dilaksanakan adalah sebagai berikut:

No	Rencana Utama Kegiatan	Progres Pelaksanaan			Keterangan
		Belum	Progress	Selesai	
1.	Karya cipta desain yang ditayangkan			V	Mengingat karena adanya pandemi covid 19 yang membuat adanya pelarangan kegiatan yang menyebabkan kerumunan banyak orang. Akhirnya karya cipta desain game edukasi ditayangkan dan ditampilkan melalui media sosial antara lain : Instagram : https://www.instagram.com/official.bara.game/ , Youtube : https://www.youtube.com/watch?v=9-ZRDhGKR0Q , Website : www.bermainbara.bogspot.com
2.	Buku dokumentasi karya cipta desain			V	Buku dokumentasi yang memuat tayangan di instagram, youtube dan website
4.	Hak cipta (luaran tambahan)			V	Hak Cipta sudah keluar: Surat Pencatatan HKI Nomor dan Tanggal Permohonan : <i>EC00202030618, 2 September 2020</i> Nomor Pencatatan : <i>000202125</i>

BAB 4. RENCANA SELANJUTNYA

Adapun untuk perencanaan kegiatan selanjutnya menyesuaikan jadwal kegiatan yang sudah ditetapkan, yaitu:

Tabel 1. Rencana Kegiatan Selanjutnya.

No	Jenis Kegiatan	Tahun (2020)										
		2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	Persiapan											
	a. upload proposal	V										
	b. koordinasi TIM		V	V	V	V	V					
	c. Survey dan Pengumpulan data		V									
2	Pelaksanaan											
	a. Susun desain dan materi			V								
	b. Pertemuan dengan stakeholder			V	V							
	c. Pelatihan model					V	V					
	d. Kegiatan Finishing karya						V					
	f. Susun buku dokumentasi					V	V	V	V			
	g. Penayangan								V			
3	Laporan											
	a. Seminar hasil									V		
	b. Penulisan laporan										V	
	c. Penggandaan dan jilid										V	
	d. Pengesahan dan penyerahan											V

DAFTAR PUSTAKA

- Anonim. 2015. Jenis Batik Menurut Cara Pembuatannya dalam <https://www.margaria.co.id>.
- _____. Macam-Macam Motif Batik Nusantara dalam <https://www.sahabatnesia.com>
- Astuti, Kun S. 2008. Pengembangan model evaluasi pembelajaran dalam perspektif penciptaan makna baru pada grup nasyid DIY. *Disertasi Doktor*. Pascasarjana UNY Yogyakarta.
- Astuti, Kun S., Pamadhi, H., dan Rini, Yuli S. 2010. Pengembangan Model Evaluasi Pembelajaran Seni Budaya SMP. *Jurnal Kependidikan*. Vol. 10 No. 1 hlm 87-98. Fakultas Bahasa dan Seni. UNY.
- Balitbang, Depdiknas. 2003. *Kurikulum Hasil Belajar. Rumpun Pelajaran Kesenian*. Jakarta: Depdiknas.
- Broto, R. A. 2006. *Dampak Vidoe Game pada Anak Perlu Diwaspadai*. Kolumnis: Rab A. Broto.
- Glover, I. 2013. *Play As You Learn : Gamification as a Technique for Motivating Learners. Proceedings of World Conference on Educational Multimedia, Hypermedia and Telecommunications*.
- Hamruni H. 2009. *Strategi dan model-model pembelajaran aktif menyenangkan*. Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga.
- Henry, S., 2011. *Cerdas Dengan Game*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Iskandar dan kustiyah, Eny. 2017. Batik Sebagai Identitas Kultural Bangsa Indonesia di Era Globalisasi. *GEMA, THN XXX/52/Agustus 2016 – Januari 2017*. ISSN: 0215-3092.
- Javier Melero, Davinia Hernández-Leo, Josep Blat. 2011. *A Review of Scaffolding Approaches in Game-based Learning Environments*, 5th European Conference on Games Based Learning (ECGBL), Atenas, Grecia, , pp. 20-21.
- Joyce, Bruce & Weil, Marsha. 1996. *Models of teaching*. Boston : Library of Congress Cataloging.

- Jusuf, Heni. 2016. Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal TICOM*. Vol 5, No.1, pp 1-6.
- Kapp, K. M., and Coné, J. 2012. *What Every Chief Learning Officer Needs to Know about Games and Gamification for Learning*. [Online]. Available: <http://karlkapp.com/articles/>.
- Khan, Li. 2019. Motif Batik Solo dalam <https://www.margaria.com>.
- Kirriemuir, J. and Mcfarlane, A. 2006. *Report8: Literature Review in Games and Learning*. United Kingdom. Futurelab.
- Kusumaningtyas, R. F. 2011. Perlindungan Hak Cipta Atas Moti Batik Sebagai Warisan Budaya Bangsa. *Pandecta*. Vol. 6, No. 2. pp 191-200.
- Kusumowardhani, Pratiwi. 2018. Analisis Motif Ragam Hias Batik Jawa Tengah Berbasis Unsur Visual Bentuk dan Warna (Studi Kasus Batik Semarang dan Pekalongan). *Jurnal Desain dan Seni*. Politeknik Negeri Media Kreatif, Jakarta.
- Lee, J.J; and Hammer, J. 2011. *Gamification in Education: What, How, Why Bother?* Acad. Exch. Q. 152.
- Lestari, S. Dwi. 2012. *Mengenal Aneka Batik*. Jakarta: PT Balai Pustaka.
- Majid, A. 2012. Mobile Learning Isu-Isu dalam Penerapan Teknologi Informasi dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan*.
- Maryanto, S. Arni. 2013. Bentuk dan Makna Nama-Nama Batik Kudus. *Skripsi*. Fakultas Bahasa dan Seni. UNNES.
- Nazarudin. 2007. *Manajemen Pembelajaran*. Yogyakarta: Teras.
- Nugraha. 2011. Pengembangan Dan Implementasi Mobile Learning Berbasis J2me Untuk Mata Pelajaran Ketrampilan Komputer Dan Pengelolaan Informasi (Studi Eksperimen Siswa kelas XI SMK Negeri 2 Tasikmalaya. *Skripsi*. Bandung : Universitas Pendidikan Indonesia.
- Oo, Bee Lan & Lim, Benson Teck-Heng, 2016, *Game-Based Learning in Construction Management Courses: A Case of Bidding Game*, Engineering, Construction and Architectural Management, Volume 23, Nomer 1, pp.4-19.

- Putra, D.W., Nugroho, A. P., & Puspitarini, E.W., 2016. *Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. JIMP - Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*. 1(1), Maret 2016, pp. 46-58
- Riyanto, Bambang,Muh. Tamimuddin H Sri Widayati. 2006. Perancangan Aplikasi M-Learning Berbasis Java. *Prosiding Konferensi Nasional Teknologi Informasi &Komunikasi Untuk Indonesia*. Bandung: Institut Teknologi Bandung.
- Rizki Agung Sambodo. 2014. Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning (m-learning) berbasis Android Untuk Siswa Kelas XI SMA/MA. *Skripsi*. Yogyakarta : Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.
- Rosa A.S, & Shalahuddin, M., 2011, *Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak (trstruktur dan Berorientasi Objek)*, Bandung : Modula.
- Sari, D. Maliana. 2017. Nilai Filosofis dalam Leksikon Batik Demak. *Skripsi*. Fakultas Bahasa dan Seni. UNNES.
- Sedyawati, Edi. 2002. Pendidikan seni: tujuan dan cakupan isinya. *Makalah*. Yogyakarta: Semiloka perumpunan keilmuan pada FBS UNY.
- Seixas, L., D., R., Gomes., A., S., Filho., I., J, D., M. 2016. *Effectiviness of gamification in the engagement of students. Elseiver: Computers in Human Behavior*.
- Setyosari, P., & Sihkabuden. 2005. *Media Pembelajaran*. Malang: Elang Mas.
- Susilo, Jatmiko, dan Yuliana, 2013. Aplikasi Pembelajaran Organ Tubuh Manusia untuk Siswa SD Berbasis Android. *Skripsi*. Surakarta : Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Takahashi, D. 2010. *Gamification Gets Its Own Conference*. Venture Beat.
- Tyas, Fitri Yaning. 2013. Analisis Semiotika Motif Batik Khas Samarinda. *eJournal Ilmu Komunikasi*. Volume 1, Nomer 4, pp. 328-339.
- Vianna, Y., M. Vianna, B. Medina and S. Tanaka. 2014. *Recreating companies through games*. Rio de Janeiro: MJV Tecnologia Ltda.
- Von Wangenheim, C.G., Shull, F. 2009. *To Game or Not to Game?* IEEE Computer Society, Volume 26, Nomer 2, pp. 92-94

- Wahono, et. al. 2004. *Gaya Ragam Hias Batik (Tinjauan Makna dan Simbol)*. Semarang: Pemerintah Daerah Propinsi Jawa Tengah, Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Museum Jawa Tengah “Ronggowarsito”.
- Widagdo. 1997. Sekilas Tentang Tekstil Indonesia. *Makalah Seminar Desain Tekstil Indonesia 2000 : Tantangan dan Peluang Pendidikan, Profesi, Apresiasi, 15 Nov 1997*. Bandung: Prodi Desain Tekstil FSRD ITB.
- Wulandari, Ari. 2011. *Batik Nusantara: Makna Filosofis, Cara Pembuatan, dan Industri Batik*. Yogyakarta: ANDI Yogyakarta. ISBN: 978-979-29-2542-5.
- Wong, D.L.,et al. 2010. *Buku Ajar Keperawatan Petriatrik Vol 1*. Alih Bahasa:

Internet

<https://m.tempco.co/read/news/2010/07/12/177262691/membatik-masuk-kurikulum-sekolah-di-surakarta>.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Hak Cipta (Surat Pencatatan HKI dengan Nomor dan Tanggal Permohonan: *EC00202030618*, 2 September 2020 dan Nomor Pencatatan: *000202125*)

	
REPUBLIK INDONESIA KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA	
SURAT PENCATATAN CIPTAAN	
Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:	
Nomor dan tanggal permohonan	: EC00202030618, 2 September 2020
Pencipta	
Nama	: Mulyanto, Mohamad Suharto
Alamat	: Jl. Nuri Perum Dosen No. 199 RT.003 RW. 008, Desa Triyagan, Kecamatan Mojolaban, Kabupaten Sukoharjo, Jawa Tengah, Sukoharjo, Jawa Tengah, 57554
Kewarganegaraan	: Indonesia
Pemegang Hak Cipta	
Nama	: Mulyanto, Mohamad Suharto
Alamat	: Jl. Nuri Perum Dosen No. 199 RT.003 RW. 008, Desa Triyagan, Kecamatan Mojolaban, Kabupaten Sukoharjo, Jawa Tengah, Sukoharjo, Jawa Tengah, 57554
Kewarganegaraan	: Indonesia
Jenis Ciptaan	: Seni Gambar
Judul Ciptaan	: Gambar Karakter Bara (Bawang Merah)
Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia	: 5 Juli 2020, di Surakarta
Jangka waktu perlindungan	: Berlaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia, terhitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya.
Nomor pencatatan	: 000202125
adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon. Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.	
	a.n. MENTERI HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA DIREKTUR JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL  Dr. Freddy Harris, S.H., LL.M., ACCS. NIP. 196611181994031001

LAMPIRAN PENCIPTA

No	Nama	Alamat
1	Mulyanto	Jl. Nuri Perum Dosen No. 199 RT.003 RW. 008, Desa Triyagan, Kecamatan Mojolaban, Kabupaten Sukoharjo, Jawa Tengah
2	Mohamad Suharto	Jl. Veteran No 235, RT. 03/RW. 04, Kelurahan Serengan, Kecamatan Serengan, Kota Surakarta, Jawa Tengah
3	Nadia Sigi Prameswari	Jl. Veteran No 235, RT. 03/RW. 04, Kelurahan Serengan, Kecamatan Serengan, Kota Surakarta, Jawa Tengah

LAMPIRAN PEMEGANG

No	Nama	Alamat
1	Mulyanto	Jl. Nuri Perum Dosen No. 199 RT.003 RW. 008, Desa Triyagan, Kecamatan Mojolaban, Kabupaten Sukoharjo, Jawa Tengah
2	Mohamad Suharto	Jl. Veteran No 235, RT. 03/RW. 04, Kelurahan Serengan, Kecamatan Serengan, Kota Surakarta, Jawa Tengah
3	Nadia Sigi Prameswari	Jl. Veteran No 235, RT. 03/RW. 04, Kelurahan Serengan, Kecamatan Serengan, Kota Surakarta, Jawa Tengah



Lampiran 2. Informasi produk penelitian



Gambar 79. Informasi Aplikasi BARA



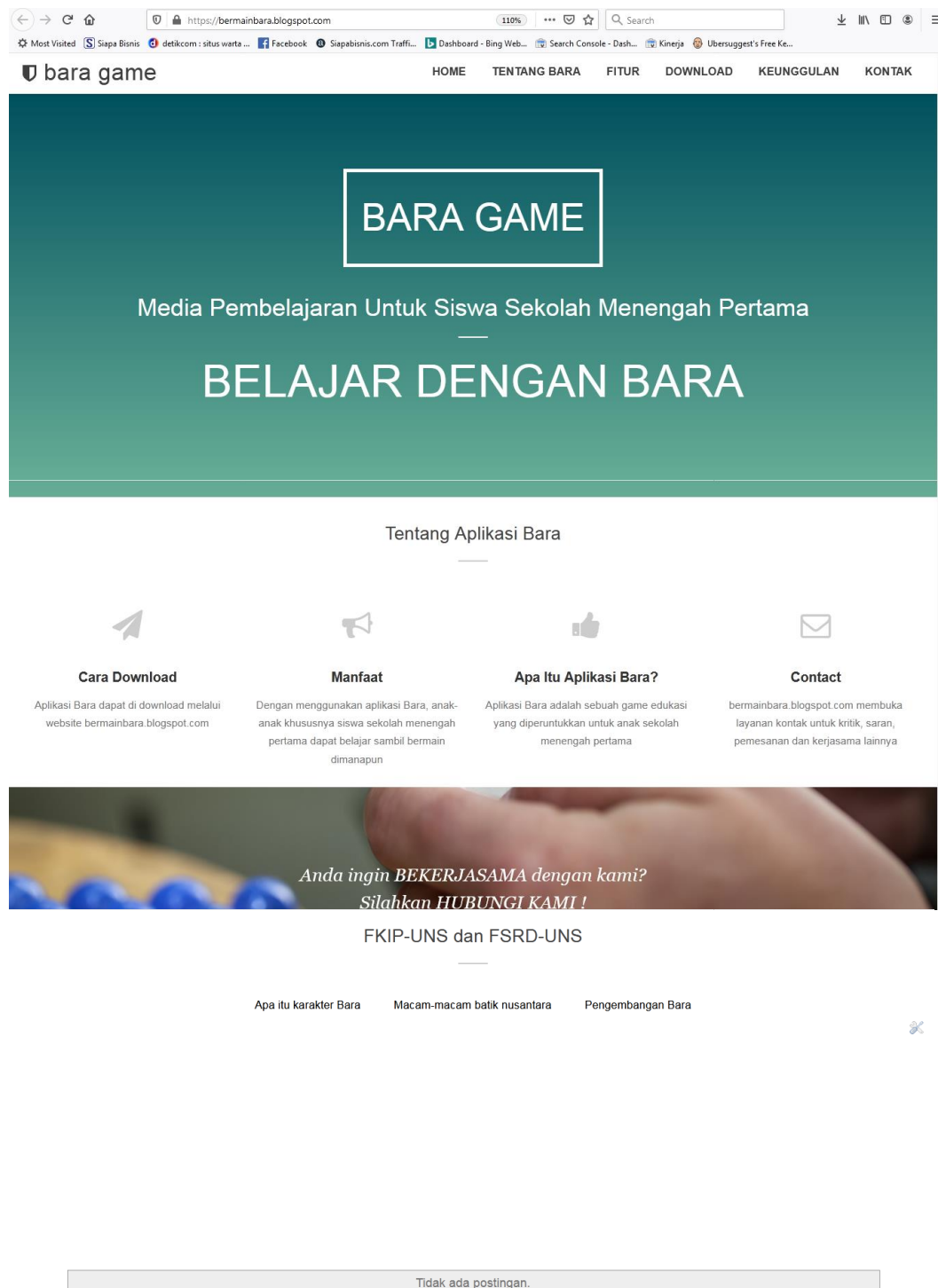


Gambar 80. Tampilan-tampilan Aplikasi BARA

Lampiran 3. Buku Dokumentasi (ISBN 978-623-94538-1-7)



Lampiran 4. Website Penayangan (<https://bermainbara.blogspot.com>)





SUPPORT BY

Keunggulan game edukasi Bara



Versi

Gratis dan Royalti



Desain

Futuristik



Konten

Konten Super Lengkap



Update

Selalu Update

Anda dapat mengunduh aplikasi bara versi gratis

GET IN TOUCH

Game edukasi Bara di desain sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah menengah pertama

GET IN TOUCH

Konten game edukasi Bara sesuai dengan kurikulum 2013 untuk siswa sekolah menengah pertama

GET IN TOUCH

Keunggulan Game edukasi Bara adalah selalu update mengikuti kurikulum sekolah

GET IN TOUCH

Kontak Kami

📍 Universitas Sebelas Maret
Jl.Ir. Sutami 36 A, Kentingan
Surakarta, Jawa Tengah

☎ 0271 651818

✉ bermainbara@gmail.com



Kirim

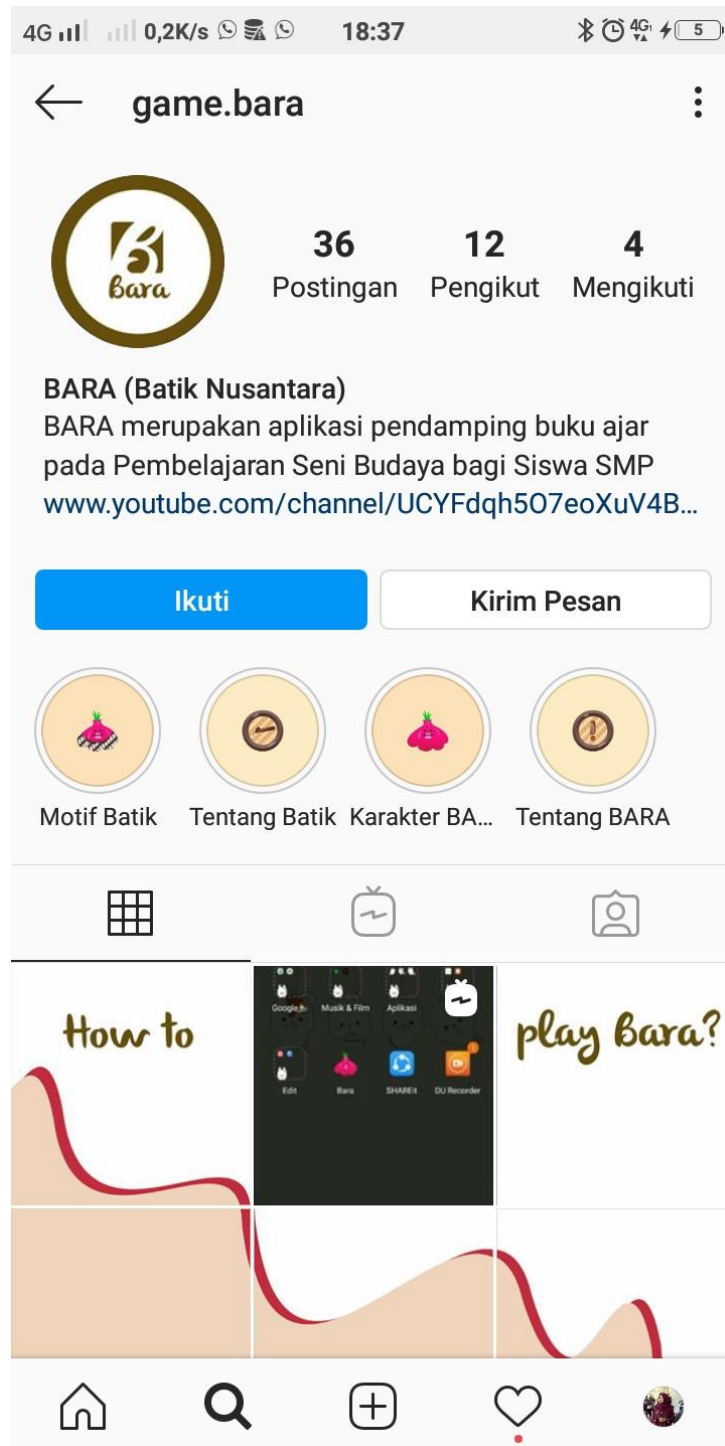
ingin berlangganan?
daftarkan SEKARANG JUGA !



Daftar Sekarang

© Copyright 2016 bara game. Designed by Bloggertheme9 | Distributed By Gooyaabi Templates | Powered by Blogger.

Lampiran 5. Penayangan Instagram (@game.bara)



Tampilan laman utama dari akun promosi media sosial instagram dengan nama akun @game.bara



Lampiran 5. Penayangan YouTube (<https://www.youtube.com/watch?v=9-ZRDhGKR0Q>)

