

**GAME DIGITAL BERBASIS ANDROID
TENTANG TATA KRAMA GADIH MINANG
DI MINANGKABAU**

KARYA AKHIR

Diajukan kepada Universitas Negeri Padang untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan program Sarjana Desain Komunikasi Visual



OLEH:

SISY YULIANTI

NIM 16027025/2016

DOSEN PEMBIMBING :

Dini Faisal, S.Ds., M.Ds

PRODI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

DEPARTEMEN SENI RUPA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2023

HALAMAN PERSETUJUAN KARYA AKHIR

**GAME DIGITAL BERBASIS ANDROID
TENTANG TATA KRAMA GADIH MINANG
DI MINANGKABAU**

Nama : Sisy Yulianti
NIM : 16027025/2016
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Departemen : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 17 April 2023

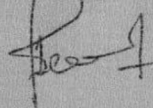
Disetujui dan disahkan oleh:

Dosen Pembimbing



Dini Faisal, S.Ds., M.Ds
NIP. 19840909.201404.2.003

Kepala Departemen Seni Rupa



Eliya Pebriyeni, S.Pd., M.Sn
NIP. 19830201.200912.2.001

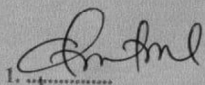

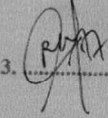
HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di depan Penguji
Karya Akhir
Departemen Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Padang

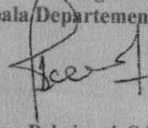
Judul : *Game* Digital Berbasis Android Tentang Tata Krama
Gaduh Minang di Minangkabau
Nama : Sisy Yulianti
NIM/BP : 16027025/2016
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Departemen : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 17 April 2023

Tim Penguji

	Nama/NIP	Tanda tangan
1. Pembimbing	: <u>Dini Faisal, S.Ds., M.Ds</u> NIP. 19840909.201404.2.003	1. 
2. Penguji I	: <u>Dr. Jupriani, M.Sn</u> NIP. 19631008.199003.2.003	2. 
3. Penguji II	: <u>Rifqi Aulia Zaim, S.Pd., M.Pd. T</u> NIDN. 00280491	3. 

Mengetahui
Kepala Departemen Seni Rupa


Eliya Pebriyeni, S.Pd., M.Sn
NIP. 19830201.200912.2.001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, *Skripsi/Karya Akhir dengan judul Game Digital Berbasis Android Tentang Tokoh Krama Sabilh Minang di Minangkabau adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Negeri Padang maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, pemikiran, dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau di publikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, 11 April 2023
Saya yang menyatakan,



NIM. 16027025

**GAME DIGITAL BERBASIS ANDROID
TENTANG TATA KRAMA GADIH MINANG
DI MINANGKABAU**

Sisy Yulianti, Dini Faisal
Program Studi Desain Komunikasi Visual
FBS Universitas Negeri Padang
Email: sisyyulianti5151@gmail.com

ABSTRAK

Game tata krama *gadiah minang* adalah solusi untuk kembali menanamkan pedoman perilaku yang pantas bagi seorang perempuan minang pada anak-anak perempuan yang berusia 6-12 tahun untuk kembali mengenali *Sumbang Duo Baleh*. Kurangnya pengetahuan mengenai *Sumbang Duo Baleh* yang merupakan pedoman perilaku perempuan dalam adat Minangkabau, membuat perempuan lupa akan membatasi diri dalam bergaul dan berperilaku bagaimana selayaknya seorang perempuan minang. *Game* tata krama *gadiah minang* mempunyai konten edukasi mengenai *Sumbang Duo Baleh* yang dirancang dengan tampilan *game* visual novel sederhana yang memudahkan pemain untuk menyerap informasi.

Dalam perancangan *game* tata krama *gadiah minang* perancang menjadikan metode 5W+1H sebagai konsep pemecahan masalah yaitu *what* (apa), *why* (kenapa), *who* (siapa), *where* (dimana), *when* (kapan), dan *how* (bagaimana).

Hasil perancangan karya *game* tata krama *gadiah minang* adalah layak untuk dimainkan karena telah melalui uji kelayakan langsung dengan target audien anak umur 6 – 12 tahun dengan hasil nilai kelayakan karya 4,0 = bagus. Perancangan *game* tata krama *gadiah minang* memiliki 8 media pendukung yaitu: poster, *x-banner*, *t-shirt*, totebag, tempat pensil, *notebook* spiral, gantungan kunci, dan stiker set yang berguna sebagai media promosi dan *merchandise*

Kata kunci: *sumbang duo baleh*, *game* edukasi, tata krama adat minangkabau

KATA PENGANTAR

Puji syukur yang berlimpah perancang ucapkan kepada Allah SWT karena atas limpahan rahmat dan karunia-Nya yang membuat perancang dapat menyelesaikan Laporan Karya Akhir ini yang berjudul: “**Game Digital Berbasis Android Tentang Tata Krama Gaduh Minang di Minangkabau**”. Laporan karya akhir ini disajikan dalam rangka memenuhi persyaratan untuk menyelesaikan Program Studi Desain Komunikasi Visual Strata Satu (S1) Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang.

Banyak hambatan yang menimbulkan kesulitan dalam penyelesaian tugas akhir ini, namun berkat bantuan dan dorongan serta petunjuk dari berbagai pihak sehingga kegiatan penelitian dan penulisan tugas akhir ini dapat terwujud. Dengan demikian penulis ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Eliya Pebriyeni, S.Pd., M.Sn selaku Ketua Departemen Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang .
2. Bapak Maltha Karisma, S.Pd., M.Pd selaku Sekretaris Departemen Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.
3. Ibu Dini Faisal, S.Ds., M.Ds selaku Ketua Prodi Desain Komunikasi Visual, selaku pembimbing akademis dan selaku dosen pembimbing karya akhir yang telah memberikan arahan dan membimbing perancang dengan sabar dan maksimal, begitu banyak memberikan bantuan, dorongan dan motivasi sehingga terlaksananya perancangan Tugas Akhir ini.

4. Ibu Dra. Jupriani, M.Sn selaku dosen Penguji I yang telah memberikan arahan dan bimbingan dalam karya akhir ini.
5. Bapak Rifqi Aulia Zaim, S.Pd., M.Pd.T. selaku dosen Penguji II yang telah memberikan arahan dan bimbingan dalam karya akhir ini.

Tidak lupa pula ucapan terima kasih kepada seluruh rekan-rekan Departemen Seni Rupa dan Prodi Desain Komunikasi Visual yang telah membantu perancang dalam pembuatan karya akhir ini.

Perancang menyadari bahwa karya akhir ini mungkin masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, segala kritik dan saran untuk mendekati kesempurnaan karya akhir ini sangat perancang harapkan, semoga perancangan karya akhir ini bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan dunia desain khususnya.

Atas segala bantuan dan dukungan dari berbagai pihak perancang mendoakan semoga Allah SWT memberikan imbalan yang setimpal, Amin.

Padang, 8 Februari 2023

Penulis

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan segala puji syukur kepada Allah SWT dan atas dukungan dan do'a dari orang tercinta, akhirnya Karya Akhir ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktu. Oleh karena itu, dengan rasa bangga dan bahagia saya ucapkan rasa syukur dan terimakasih kepada:

1. Ayah tercinta Karnedi dan Ibu tersayang Trimurti yang mana telah melahirkan dan membersarkan perancang dengan penuh rasa kasih sayang yang tak terhingga dan tidak dapat adinda balas dengan apapun.
2. Saudara laki-laki pertama Romi Mulyadi dan saudara laki-laki kedua Ramadhoni yang juga turut serta memberikan dukungan, do'a dan harapan kepada perancang selama meyelesaikan studi ini.
3. Kakak ipar yang telah memberikan dukungan secara mental dan harapan selama proses perancangan.
4. Teman-teman seperjuangan dan teristimewa, melewati suka duka, tangis tawa bersama Sinta Fera S.Ds, Melisa Herman S.Pd, Yunida Anggriani S.Pd, Budiman S.Pd, Alifia Ramadhani S.Ds, Habibur Rahman S.Ds, Mutiara Vitonalika, Serly Susanti, Ellen Nuke Pratiwi, Wahyu Hidayat dan Azhar Malik.

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Perancangan	7
F. Manfaat Perancangan.....	7
II. KAJIAN PUSTAKA	9
A. Kajian Praksis	9
1. Adat Minangkabau	9
2. Sumbang Duo Baleh	11
a. Sumbang Duduak.....	11
b. Sumbang Tagak.....	12
c. Sumbang Diam.....	12
d. Sumbang Jalan	12
e. Sumbang Kato.....	13
f. Sumbang Caliak	13
g. Sumbang Pakai.....	14
h. Sumbang Karajo.....	14
i. Sumbang Tanyo	14

j. Sumbang Jawek.....	15
k. Sumbang Bagaua.....	15
l. Sumbang Kurenah.....	15
B. Kajian Teoritis.....	16
1. <i>Game Digital</i>	16
a. Elemen Dasar <i>Game</i>	18
b. Komponen <i>Game</i>	19
c. Genre <i>Game</i>	21
d. Manfaat <i>Game</i>	23
2. <i>UI (Use Interface)</i>	24
C. Karya Relevan.....	26
D. Kerangka Konseptual	29
III. METODOLOGI PERANCANGAN	30
A. Metode Perancangan	30
B. Metode Analisis Data	32
C. Pendekatan Kreatif.....	33
1. Pesan	33
2. Strategi dan Gaya Visual.....	34
3. <i>Positioning</i>	34
D. Strategi Media	34
1. Menentukan Target Audien.....	34
a. Segmentasi Geografis.....	34
b. Segmentasi Demografis.....	35
c. Segmentasi Psikografis.....	35
2. Pesan Verbal.....	35
3. Pesan Visual	35
E. Media Utama dan Pendukung.....	36
1. Media Utama	36
2. Media Pendukung	36
IV. PERANCANGAN VISUAL	38
A. Teori media.....	38

1. Perancangan <i>Game</i> Digital Berbasis Android Tentang Tata Krama <i>Gaduh</i> Minang di Minangkabau	39
2. Media Utama	40
3. Media Pendukung	41
B. Proses Perancangan	44
C. Program Kreatif.....	50
1. Pendekatan Verbal.....	50
2. Pendekatan Visual	51
a. Warna	51
b. Tipografi.....	52
c. Logo	53
d. Ilustrasi	57
e. <i>Game</i> Digital Bebas Android Tentang Tata Krama <i>Gaduh</i> Minang di Minangkabau	81
f. <i>Final</i> Desain <i>Game</i>	107
D. <i>Layout</i> Media Pendukung.....	108
1. <i>Layout</i> Kasar.....	108
2. <i>Layout</i> Komperhensif Media Pendukung	111
3. <i>Layout</i> Eksekusi Media Pendukung	114
E. <i>Final</i> Desain Media Pendukung	117
F. Uji kelayakan karya.....	121
V. PENUTUP	125
A. Kesimpulan	125
B. Saran.....	125
DAFTAR RUJUKAN	127

DAFTAR TABEL

1. Warna Dominan Yang Dipakai	51
2. Jenis Huruf Yang Dipakai	52
3. Perancangan Logo Game Digital Berbasis Android Tentang Tata Krama <i>Gadiah</i> Minang di Minangkabau.....	56
4. Karakter Di dalam Game.....	58
5. Penerapan Karakter Di dalam Game.....	61
6. Background Game	65
7. Lokasi Permainan 1.....	71
8. Lokasi Permainan 2.....	73
9. Bentuk Tombol 1	75
10. Bentuk Tombol 2	76
11. Bentuk Tombol 3	78
12. Bentuk tombol 4.....	79
13. Tombol Pemilihan Situasi	81
14. Uji Kelayakan Karya.....	123
15. <i>Storyline Sumbang Duo Baleh</i>	132

DAFTAR GAMBAR

1. <i>Game</i> paras situasi normal	26
2. <i>Game</i> paras situasi senang.....	26
3. <i>Game</i> BUDIMAN Menu Utama.....	27
4. <i>Game</i> BUDIMAN Halaman Utama <i>Game</i>	27
5. Diagram MDLC	30
6. Sketsa dasar karakter utama	44
7. Hasil final karakter utama	45
8. Final tampilan menu <i>home unlock</i> dan <i>lock</i>	46
9. Pembuatan tombol	47
10. Pembuatan papan interaksi	47
11. Pembuatan <i>balloon</i> percakapan	48
12. Pembuatan <i>background</i>	48
13. Memilih <i>font</i> naskah.....	49
14. Menggabungkan <i>asset game</i> di <i>adobe flash</i>	50
15. <i>Font</i> judul <i>Game</i> Digital Berbasis Android Tentang Tata Krama <i>Gaduh</i> Minang di Minangkabau	54
16. Pakaian adat Minangkabau.....	55
17. Penerapan logo di dalam <i>game</i>	57
18. Laman <i>Home</i>	71
19. Motif <i>itiak pulang patang</i>	78
20. <i>Balloon</i> percakapan.....	80
21. Rumah upiak.....	85
22. Pemilihan dan materi <i>sumbang pakai</i>	86
23. Pemilihan tindakan <i>sumbang karajo</i>	87
24. Pemilihan tepat dan kurang tepat.....	87
25. Pemilihan kata dalam <i>sumbang kato</i>	88
26. Pilihan tepat dan kurang tepat	89
27. Pilihan tindakan <i>sumbang tagak</i>	90

28. Pilihan tepat dan kurang tepat	90
29. Sekolah	91
30. Pilihan jawaban <i>sumbang jawek</i>	92
31. Pilihan tepat dan kurang tepat	92
32. Pilihan tindakan <i>sumbang caliak</i>	93
33. Pilihan tepat dan kurang tepat	94
34. Pilihan tindakan <i>sumbang gaua</i>	95
35. Pilihan tepat dan kurang tepat	95
36. Rumah rizal	96
37. Pilihan tindakan <i>sumbang duduak</i>	97
38. Pilihan tepat dan kurang tepat	98
39. Pilihan tindakan <i>sumbang diam</i>	99
40. Pilihan tepat dan kurang tepat	99
41. Kafe	100
42. Pilihan tindakan <i>sumbang jalan</i>	101
43. Pilihan tepat dan kurang tepat	101
44. Pilihan tindakan <i>sumbang kurenah</i>	102
45. Pilihan tepat dan kurang tepat	103
46. Mall	103
47. Pilihan tindakan <i>sumbang tanyo</i>	105
48. Pilihan tepat dan kurang tepat	105
49. <i>Happy ending</i> “Perempuan yang bertata krama”	106
50. <i>Bad ending</i> “Gagal menjadi perempuan bertata krama”	107
51. <i>Layout</i> kasar poster	108
52. <i>Layout</i> kasar <i>X-banner</i>	108
53. <i>Layout</i> kasar <i>T-shirt</i>	109
54. <i>Layout</i> kasar <i>T-shirt</i>	109
55. <i>Layout</i> kasar <i>totebag</i>	109
56. <i>Layout</i> kasar kotak pensil	109
57. <i>Layout</i> kasar <i>Notebook</i> spiral	110
58. <i>Layout</i> kasar gantungan kunci	110

59. <i>Layout</i> kasar stiker	110
60. <i>Layout</i> komperhensif poster	111
61. <i>Layout</i> komperhensif <i>X-banner</i>	111
62. <i>Layout</i> komperhensif <i>T-shirt</i> depan dan belakang.....	112
63. <i>Layout</i> komperhensif <i>T-shirt</i> depan dan belakang.....	112
64. <i>Layout</i> komperhensif <i>totebag</i>	112
65. <i>Layout</i> komperhensif tempat pensil	113
66. <i>Layout</i> komperhensif <i>notebook</i> spiral	113
67. <i>Layout</i> komperhensif gantungan kunci	113
68. <i>Layout</i> komperhensif stiker	114
69. <i>Layout</i> eksekusi poster	114
70. <i>Layout</i> eksekusi <i>X-banner</i>	115
71. <i>Layout</i> eksekusi <i>T-shirt</i> depan dan belakang.....	115
72. <i>Layout</i> eksekusi <i>T-shirt</i> depan dan belakang.....	115
73. <i>Layout</i> eksekusi <i>totebag</i>	116
74. <i>Layout</i> eksekusi tempat pensil	116
75. <i>Layout</i> eksekusi <i>notebook</i> spiral	116
76. <i>Layout</i> eksekusi gantungan kunci	117
77. <i>Layout</i> eksekusi stiker	117
78. Final desain poster	117
79. Final desain <i>X-banner</i>	118
80. Final desain <i>T-shirt</i>	118
81. Final desain <i>totebag</i>	119
82. Final desain tempat pensil tampak depan dan belakang	119
83. Final desain <i>notebook</i> spiral tampak depan dan belakang	120
84. Final desain gantungan kunci	120
85. Final desain stiker	121
86. Uji kelayakan 1	122
87. Uji kelayakan 2	122
88. Uji kelayakan 3	122
89. Dokumentasi bersama pembimbing dan penguji	156

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran I	130
2. Lampiran II	132
3. Lampiran III	156
4. Biodata penulis	157

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia adalah makhluk sosial yang selalu berhubungan dan membutuhkan orang lain dikehidupannya. Sebagai makhluk sosial manusia dalam bertingkah laku selalu berhubungan dengan lingkungan tempat ia tinggal (*Adler* dalam *Corey*, 1986). Dimaksudkan manusia sebagai makhluk sosial dapat tumbuh menjadi manusia yang mulia dan bermanfaat bagi lingkungannya dan berperilaku sesuai lingkungan tersebut. Menjalinkan hubungan dengan individu lain tidak pernah lepas dikehidupan sehari-hari dan sebagai makhluk sosialpun manusia tentu memahami bagaimana tata cara hidup yang berkembang dan berlaku di lingkungan sekitarnya yang biasa disebut sebagai “Budaya”. Budaya itu sendiri merupakan hasil pemikiran manusia sebagai makhluk sosial.

Secara etimologis, kata “Kebudayaan” berasal dari bahasa Sanskerta, *Buddhayah*, bentuk jamak dari kata *buddhi* yang berarti akal atau budi (Mahdayeni dkk: 2019). Budaya adalah suatu cara hidup yang berkembang dan dimiliki bersama oleh sebuah kelompok orang dan diwariskan dari generasi ke generasi. Jadi berdasarkan penjelasan diatas dapat dikatakan budaya adalah suatu interaksi yang dilakukan terus menerus yang lama kelamaan menjadi sebuah kebiasaan yang mana selalu berubah dan berkembang dari waktu ke waktu. Melakukan interaksi dan menjalin hubungan baik satu dengan yang lainnya didalam pergaulan juga diperlukan aturan-aturan yang mana membawa

kita dikatakan memiliki pola perilaku yang baik. Pola perilaku baik ini harus memahami apa itu tata krama.

Tata krama terdiri atas kata tata artinya adat, norma atau aturan dan krama artinya sopan santun atau aturan tindakan. Jadi tata krama artinya norma kebiasaan yang mengatur sopan santun dan disepakati oleh lingkungan. Sistem pengaturan dalam pergaulan yang harus memiliki sikap saling menghormati dan dikenal dengan sebutan sopan santun. Tata krama sangat berperan penting terhadap sikap masyarakat terhadap seseorang. Bila seseorang memiliki tata krama yang baik, orang tersebut akan lebih mudah diterima masyarakat di lingkungan orang tersebut. Seseorang disini perancang tujukan kepada gadih minang (perempuan minang), yang mana didalam Budaya Minangkabau menyebutkan; *Adapun nan disabuik parampuan, tapakai taratik dengan sopan, mamakai baso jo basi, tahu diereang jo gendeang* (Adapun yang disebut perempuan, dipakai sikap dengan sopan, memiliki basa basi, tahu jika disindir). Maksudnya, tentulah budi pekerti wanita yang akan menurunkan garis matrilineal (garis keturunan ibu) itu memiliki sifat-sifat utama yang mampu memakai tata tertib dan sopan santun dalam tata pergaulan, berbasa-basi, mengenali kondisi dan memahami posisinya (dalam Erianjoni: 2011). Didalam adat minangkabau perempuan adalah simbol terhormat dan harus dijaga. Malu seorang wanita idealnya adalah malu suku dan kaumnya (Masrizal: 2019). Maka dari itu setiap pribadi wanita tersebut haruslah mampu mengendalikan diri dan menjaga martabatnya sebagai wanita. Untuk itu terdapat dua belas macam sikap wanita yang dianggap sumbang menurut adat Minangkabau yang disebut *Sumbang Duo*

Baleh. Menurut Tokoh Budaya di Kota Padang yaitu Erizal Ghani (dalam Iskandar dkk: 2014) *Sumbang Duo Baleh* adalah segala sesuatu aturan di Minangkabau yang terlihat dari perilaku menyimpang. Dua belas perilaku tersebut seperti *sumbang tagak, sumbang duduk, sumbang lalok, sumbang caliek, sumbang galak, sumbang kecek atau kato, sumbang langkah, sumbang pakai, sumbang sapo, sumbang irik, sumbang arak, sumbang tunjuak*.

Namun disayangkan pada generasi muda sekarang terlihat lemahnya pemahaman seorang perempuan tentang *Sumbang Duo Baleh*. Akibat dari modernisasi saat ini membuat nilai-nilai tradisional tidak lagi begitu dipandang, namun apa yang dianggap baru atau tren masa kini justru lebih menarik bahkan mereka menerima dan mencontoh nilai-nilai baru tersebut dengan sangat cepat seperti halnya gaya hidup, pola perilaku, mode dan lain sebagainya. Dapat dilihat pada saat sekarang ini begitu banyaknya tempat tongkrongan seperti kafe yang menjadi minat lebih remaja bahkan orang dewasa terutama untuk berkumpul bersama tanpa memandang gender dan waktu. Apalagi ditambah beberapa kafe di Kota Padang buka hingga 24 jam yang mana menjadi tujuan remaja dan dewasa nongkrong bercampur pria dan wanita menghabiskan waktu hingga pagi. Tak hanya itu contoh kecil yang terjadi, seperti halnya di lingkungan kampus UNP tepatnya di FBS saja masih banyak perempuan yang terlihat santai bercengkrama dengan lawan jenis, tertawa lebar, berpakaian hijab namun membentuk badan, menggosip, berbicara dengan suara besar dan posisi duduk yang sesuka hati seperti halnya laki-laki tanpa memandang situasi dan kondisi.

Hal-hal semacam ini memperlihatkan bagaimana perempuan saat ini banyak berperilaku sumbang dan salah bagi seorang perempuan.

Kasus-kasus diatas memperlihatkan bahwa *Sumbang Duo Baleh* begitu memudar, dimana perempuan tak lagi menjaga kehormatannya. Untuk itu didalam pergaulan seorang perempuan minang harus dapat mengerti dan paham dengan hal-hal yang bersifat janggal dan salah baik itu sesama teman sebaya maupun terhadap orang yang lebih tua. Disini terlihat begitu pentingnya pemahaman atas ajaran norma dan nilai dari *Sumbang Duo Baleh* kepada seorang perempuan minang untuk kembali memperbaiki akhlaknya atas kasus-kasus yang sudah terjadi. Untuk itu agar kembali mengingat serta memahami *Sumbang Duo Baleh* bagi perempuan minang, alangkah baiknya bekal nilai dan norma tersebut diajarkan sejak usia 6-12 tahun agar kelak mereka dapat berperilaku serta berkepribadian sesuai dengan nilai dan norma sesuai dengan ajaran adat minangkabau.

Pada kesempatan kali ini, perancang akan memberikan solusi untuk menginformasikan tata krama sejak dini untuk anak-anak usia 6-12 tahun yang terfokus pada tata krama gadih minang (Perempuan Minang), dimana alangkah baiknya mengajarkan tata krama atau sopan dan santun ini hendaknya sudah diajarkan sejak usia kanak-kanak. Anak dapat dikenalkan dengan tata krama gadih minang dengann cara yang sederhana, yang mana nantinya kebiasaan baik yang perlahan tertanam dalam diri anak akan menjadikan kebiasaan yang akan terus dilakukan hingga anak tersebut dewasa. Jika sejak dini diajarkan tata krama

anak-anakpun akan semakin mudah untuk menangkap pesan-pesan moral yang baik dalam lingkungannya baik itu didalam masyarakat, sekolah, dan keluarga.

Perancang melakukannya dengan cara strategi bermain *game* yang menyenangkan, melihat anak-anak sekarang sudah sangat terikat dengan *smarthphone*.

Smartphone (ponsel cerdas) adalah perangkat yang disenangi dan dipakai oleh masyarakat diberbagai daerah. Ponsel cerdas merupakan perangkat yang lebih canggih dari ponsel biasa. Khususnya anak-anak menggunakan Ponsel Pintar (*smartphone*) sebagian besar untuk memainkan sebuah *game*. Harus diakui bahwa *game* digital telah menjadi aspek yang tidak terpisahkan dari kehidupan anak-anak dan remaja saat ini (dalam Ujang Nendra Pratama: 2017). Namun *game* digital berbasis android yang dikembangkan sebagai *game* edukasi digital yang mana didalamnya terdapat fitur-fitur yang berpotensi memberikan pengalaman bermain yang menyenangkan dan menarik. Strategi pemanfaatan *game* dalam pembelajaran bisa dilakukan dengan dua cara, yaitu memainkan *game* dalam pengaturan pembelajaran atau belajar langsung melalui *game* (dalam Ujang Nendra Pratama: 2017). Dengan menggunakan *smartphone* dan memanfaatkan *game* sebagai media belajar merupakan alasan perancang ingin membuat *game* yang mana dapat memperkenalkan kembali *Sumbang Duo Baleh* dengan cara yang lebih menyenangkan dan sederhana kepada anak-anak. Menyenangkan untuk anak-anak maksudnya selain memberikan pelajaran namun juga terdapat permainan serta memberikan tampilan *game* dengan warna-warna cerah, karakter *game* yang menarik, *backsound* yang ceria pula yang mana

sebisa mungkin membuat anak-anak nyaman didalam game tersebut. Serta *game rules* yang sederhana agar penyampaian informasi lebih mudah dipahami dan anak-anak tidak mudah bosan.

Berasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas maka timbul sebuah gagasan “Game Digital Berbasis Android Tentang Tata Krama *Gadiah* Minangkabau”.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah yang muncul dalam penelitian “Game Digital Berbasis Android tentang Tata Krama *Gadiah* Minangkabau” diantaranya:

1. Nilai dan norma berperilaku seorang perempuan minang terlihat memudar dan tidak lagi menjaga kehormatannya sebagai perempuan, mengakibatkan banyaknya terjadi perilaku sumbang bagi seorang perempuan minang.
2. Berkumpul tanpa memandang waktu dan gender di kafe yang buka 24 jam menjadi banyak minat remaja hingga orang dewasa saat ini.
3. Di lingkungan kampus masih banyak perempuan berpakaian yang membentuk badan/dada terbuka bagi yang berhijab, bercengkrama dengan lawan jenis, berbicara/tertawa lebar, bergosip, serta sikap badan yang tidak menjaga kehormatan seorang perempuan.

C. Pembatasan Masalah

Sesuai dengan identifikasi masalah diatas yang telah dikemukakan, permasalahan yang terjadi pada remaja dan orang dewasa perempuan saat ini yang kurang menjaga kehormatan seorang perempuan maka perlu adanya penanaman konsep berpikir sedari dini untuk mengenali bagaimana menjadi

perempuan dan menjaga kehormatannya di masa saat ini. Karena untuk kembali mengedukasi ada baiknya dimulai dari usia dini, yakni usia 6-12 tahun sebagai bekal pengetahuan Tata Krama *Gadiah* Minangkabau yaitu *Sumbang Duo Baleh*. Dimana dalam “*Sumbang Duo Baleh*” termuat dua belas ketentuan dan larangan yang tidak tertulis namun ditaati oleh setiap perempuan minang, sebagai bekal untuk anak-anak terkhusus perempuan minang agar mengetahui ketentuan dan larangan sebagaimana menjadi perempuan minang baik dilingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka perancang mencoba merumuskan masalah yaitu: “Bagaimana merancang *Game* Digital Berbasis Andorid tentang Tata Krama *Gadiah* Minangkabau yang menarik dan sederhana untuk anak perempuan usia 6-12 tahun?”

E. Tujuan Perancangan

Berdasarkan permasalahan diatas, tujuan perancangan sebagai berikut:

Merancang *Game* Digital Berbasis Android Tentang Tata Krama *Gadiah* Minangkabau secara menarik dan sederhana untuk anak perempuan usia 6-12 tahun.

F. Manfaat Perancangan

Hasil dari perancangan ini diharapkan dapat bermanfaat bagi siswa, masyarakat dan peneliti lain.

1. Siswa

Diharapkan sebagai sarana pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami Tata Krama *Gaduh* Minang dengan cara yang lebih menyenangkan dengan sebuah game yang didalamnya terdapat konten edukasi serta bisa dimainkan kapan saja dan dimana saja.

2. Masyarakat

Diharapkan dapat memberikan kontribusi sebagai media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi ditengah-tengah masyarakat.

3. Peneliti Lain

Diharapkan penelitian ini dapat membantu dan memberikan masukan pada peneliti lain yang mengembangkan penelitiannya pada jenis yang sama.