



GAME ONET ABC (ANAK BAIK DAN CERDAS) ANIMASI GAME KEKINIAN SEBAGAI UPAYA MENGATASI DEGRADASI MORAL PADA ANAK

A. Siska Wangi AS, Fitrianti, Ummi Hayati

Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Muhammadiyah Makassar
aandiikka@yahoo.com

ABSTRAK

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat membawa perubahan di segala aspek kehidupan. Salah satu produk teknologi yang semakin berkembang adalah *game*. *Game* sangat mudah diterima oleh semua kalangan masyarakat karena bersifat menghibur sehingga rasa penat dan stress dapat berkurang. Namun, *game* dapat membawa dampak buruk bagi pengguna seperti kecanduan bermain *game*. Selain itu, maraknya beredar *game* yang mengandung unsur kekerasan yang mudah diakses anak-anak. Kecanduan bermain *game* membuat anak menjadi kasar, suka mencaci dan bahkan kehilangan pengendalian diri. Kurangnya pengawasan orang tua dalam pemilihan *game* yang baik untuk perkembangan anak dapat menyebabkan terjadinya degradasi moral pada anak. Karena itu, penelitian ini bertujuan untuk memberikan solusi *game* yang baik digunakan oleh anak-anak, yang diinovasikan dalam bentuk *game* Onet ABC (Anak Baik dan Cerdas) sebagai animasi *game* kekinian dalam upaya mengatasi degradasi moral pada anak. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pustaka dengan pendekatan kualitatif. Adapun teknik pengumpulan data berupa observasi dan dokumentasi sedangkan teknik analisis data yang digunakan yaitu terdiri dari reduksi data, penyajian data, verifikasi data dan kesimpulan. *Game* Onet ABC (Anak Baik dan Cerdas) dirancang seperti permainan onet sebelumnya namun gambar pada umumnya diubah menjadi gambar yang mencerminkan moral yang baik. Cara memainkan *game* onet ABC yaitu jika permainan onet biasa mencari pasangan gambar yang sama, maka *game* Onet ABC (Anak Baik dan Cerdas) mencari pasangan gambarnya juga. Misalnya, gambar pertama menunjukkan gambar seorang nenek berdiri dipinggir jalan dan ingin menyeberang, maka pasangan pada gambar yang kedua adalah anak Sekolah Dasar yang membantu nenek tersebut menyeberangi jalan. Adapun manfaatnya yaitu memberikan pelajaran moral yang baik dan melatih kecerdasan otak.

Kata Kunci : Animasi Game, Degradasi Moral, Game Onet

ABSTRACT

The rapid development of science and technology brings changes in all aspects of life. One technology product that is increasingly developing is games. Games are very easily accepted by all people because they are entertaining so that fatigue and stress can be reduced. However, games can adversely affect users such as being addicted to playing games. In addition, the widespread circulation of games that contain elements of violence that are easily accessible to children. Addiction to playing games makes children become rude, likes to berate and even lose self-control. Lack of supervision of parents in the selection of games that are good for children's development can result in moral degradation in children. Therefore, this study aims to provide game solutions that are used by children, which are innovated in the form of Onet ABC games (Anak Baik dan Cerdas) as contemporary game animations in an effort to overcome moral degradation in children. The type of research used is library research with a qualitative approach.

The data collection techniques in the form of observation and documentation while the data analysis techniques used are consisting of data reduction, data presentation, verification of data and conclusions. Onet ABC games (Anak Baik dan Cerdas) are designed like onet games in the past but images are generally converted into images that reflect good morals. How to play ABC onet game, if the onet game is used to search for the same pair of images, then the Onet ABC Game (Anak Baik dan Cerdas) looks for the pair of images too. For example, the first picture shows a picture of a grandmother standing on the side of the road and wants to cross, then the couple in the second picture is an elementary school child who helps the grandmother cross the road. The benefits are providing good moral lessons and training brain intelligence.

Keywords: *Game Animation, Moral Degradation, Onet Game*

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin pesat membawa perubahan dalam segala aspek kehidupan. Kreativitas manusia semakin berkembang sehingga mendorong diperolehnya temuan-temuan baru dalam teknologi yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana peningkatan kesejahteraan umat manusia. Salah satu produk manusia tersebut adalah internet. Teknologi internet dewasa ini semakin berkembang pesat, berdasarkan data dari situs Internet World Status, penggunaan internet di Indonesia telah mencapai angka 25 juta orang pada pertengahan tahun 2011. Tingkat pertumbuhan penggunaan internet yang terjadi selama 10 tahun mencapai 5.150% jauh melebihi data yang di ambil pada tahun 2001, yang jumlahnya lebih besar dari jumlah pertumbuhan penduduk di Indonesia yang tidak

lebih dari 3% per tahun. Hal tersebut semakin meyakinkan bahwa internet dapat menjadi media baru yang akan dinikmati seluruh masyarakat Indonesia. Identifikasi *World Health Organization* bahwa paparan media teknologi internet merupakan salah satu faktor pengaruh yang buruk pada anak (Ambari, 2015).

Perkembangan teknologi internet akan membawa perubahan yang begitu besar pada kehidupan manusia baik yang bernilai positif maupun negatif. Salah satu dampak positifnya yaitu mudahnya mengakses berbagai informasi yang dibutuhkan. Namun, kebebasan mengakses informasi dapat memberi dampak negatif pada anak yaitu terus mengalami penurunan kualitas atau degradasi moral. Degradasi moral yaitu tingkah laku manusia yang tidak mengikuti hati nurani karena kurangnya kesadaran diri terhadap kewajiban mutlak. Salah satu

teknologi yang memberi efek negatif yaitu *game*.

Game sangat mudah diterima di kalangan masyarakat karena bersifat menghibur sebab rasa penat dan stres dapat berkurang bahkan hilang, sehingga pengguna yang masih pemula merasakan dampak yang positif. Namun, jika *game* digunakan dengan tanpa adanya pengendalian diri terutama pada anak dan remaja akan menyebabkan kecanduan *game*. Hal ini akan berdampak buruk karena jika sudah memasuki fase kecanduan maka akan sulit untuk lepas dari permainannya.

Kecanduan terhadap *game*, apalagi yang mengandung unsur kekerasan akan membuat anak berperilaku agresif, menjadi kasar, suka mencaci, bahkan kehilangan pengendalian diri. Game yang paling banyak membawa dampak negatif yaitu *playstation* atau *game online*. Salah satu *game online* yang harus diwaspadai anak-anak yaitu *Arcade Games*. *Arcade Games* mudah dimengerti, menyenangkan dan grafiknya bagus walau biasa dan sederhana. Namun makna dari mudah dimengerti dan

menyenangkan itu berarti bahwa permainan ini hanyalah berkisar pada hal-hal yang disenangi seperti pukul memukul, tembak menembak, tusuk menusuk, kejar mengejar.

Musbikin (Tiani, 2014), menyatakan bahwa *game* ini memicu adrenalin yang kemudian menyebabkan kemarahan yang disertai teriakan, bentakan, dan cacian jika pemain gagal. Perilaku yang demikian tentu saja akan berdampak negatif bagi perkembangan anak. Anak jadi kehilangan kepedulian terhadap sesama, tidak mudah menerima kekalahan, bahkan menjadi mudah menyakiti teman-teman seusia, ataupun yang lebih kecil.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka diperlukan adanya *game* yang bernilai edukatif. Salah satu *game* yang paling banyak diminati oleh anak-anak yaitu *game onet*. *Game* ini mudah dimainkan tetapi butuh kefokuskan dan kecepatan gerak mata. Konsep *game onet* yang sederhana dan penuh tantangan ini menjadi alasan untuk mengkaji *game* tersebut dan memodifikasinya menjadi *game* yang bernilai edukatif, yang bertujuan

untuk mengatasi degradasi moral yang terjadi pada anak-anak.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian pustaka (*library research*) dengan pendekatan kualitatif. Data yang diperoleh disajikan secara deskriptif sehingga menunjukkan suatu kajian ilmiah yang dapat dikembangkan dan diterapkan lebih lanjut. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengetahui tingkat ketertarikan anak-anak terhadap *game* onet. Adapun dokumentasi dilakukan dengan mencari berbagai literatur yang relevan dengan masalah yang dikaji. Selanjutnya, teknik analisis data yang digunakan yaitu terdiri dari reduksi data, penyajian data, verifikasi data dan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Game merupakan salah satu aplikasi yang sering dijadikan sebagai media pembelajaran. Karena itu sudah ada banyak *game* yang mengandung nilai edukatif. Namun, *game* yang berbasis pendidikan

karakter atau moral masih terbilang sedikit. Kebanyakan mengarah kepada peningkatan kemampuan kognitif anak.

Banyaknya anak-anak yang menyukai *game* onet menjadi salah satu alasan untuk memodifikasi *game* onet tersebut. Jika *game onet* menggunakan karakter kartun pokemon dengan teknik permainannya yaitu memasang gambar yang sama maka untuk menjadikannya sebagai *game* yang bernilai edukatif maka gambar-gambarnya diubah menjadi gambar yang mencerminkan moral yang baik dengan teknik permainannya tetap sama. *Game* tersebut diberi nama *game* onet ABC (Anak Baik dan Cerdas). *Game* Onet ABC harus menemukan pasangan gambar yang menunjukkan bahwa pasangan tersebut merupakan kebiasaan baik, yang telah diacak dalam susunan garis lurus tak terputus.

Gambar-gambar yang terdapat pada *game* onet ABC adalah sikap moral yang baik seperti menolong sesama, memungut sampah yang berserakan, membuang sampah pada tempatnya, menjenguk orang yang sakit, mendengarkan

nasihat guru, bersalaman dengan orang tua ketika ingin pamit dan baca doa sebelum makan.

Game Onet ABC juga memiliki empat tipe permainan seperti *game onet* sebelumnya yaitu: *Fun*, *Normal*, *Crazy*, dan *Relax*. Tingkat *Fun* memiliki 4 x 4 kotak yang harus diselesaikan dalam waktu 2 menit, *Normal* mempunyai 16 x 9 kotak dengan waktu 8 menit, *Crazy*

16 x 9 kotak dalam waktu 5 menit. Sedangkan *Relax* 19 x 9 kotak tanpa batas waktu. Adapun ilustrasi perbedaan cara bermain *Game onet* pada umumnya dengan *game onet ABC* (Anak Baik dan Cerdas) ditunjukkan seperti gambar 1.

Konsep *game* yang ada pada *game Onet ABC* yaitu pada halaman awal ditampilkan menu terdiri dari *play*, *score*, *instruction* dan *exit*.



Gambar 1. Perbedaan *Game Onet Classic* dan *Game Onet ABC* (Anak Baik dan Cerdas)

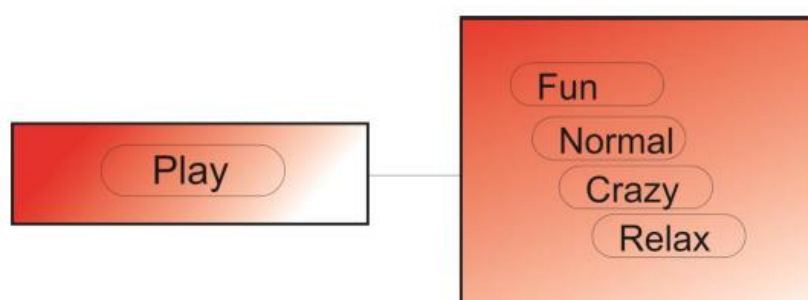
1. *Play* (Main)

Menu pertama merupakan menu untuk memulai permainan. Pada menu ini terdapat indikator *countdown* (perhitungan waktu mundur atau habis), *score* (nilai yang diperoleh), dan terdapat tombol-tombol *refresh* (mengacak ulang gambar), *clue* (memberikan 1

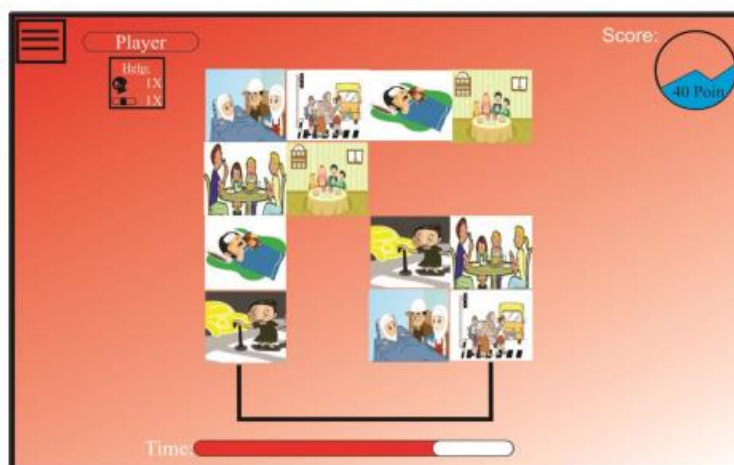
petunjuk langkah yang dapat ditempuh), *player* (nama pemain) dan menu bergaris untuk tombol *pause* untuk berhenti sejenak atau *exit* untuk keluar dari tipe permainan. Jika *player* menekan tombol *play* maka akan muncul opsi berupa *fun*, *normal*, *crazy*, *relax* (Gambar 3).



Gambar 2. Tampilan Awal *Game Onet ABC*



Gambar 3. Tampilan *Game Onet ABC* Jika Menekan Tombol *Play*



Gambar 4. Tampilan *Game Onet ABC* Mode *Fun* (4 × 4)

Jika peserta didik sudah bermain maka akan tampak seperti pada gambar 4. Tampak pada gambar tersebut beberapa contoh sikap yang baik. Kemudian sebagai contohnya,

gambar seorang nenek yang ingin menyeberang jalan, maka pemain harus memilih pasangan yang sesuai yaitu gambar anak yang sedang membantu nenek untuk menyeberang jalan. Apabila

pasangan gambar tersebut cocok maka pemain akan mendapatkan *score* sebanyak 20 untuk setiap pasangan.

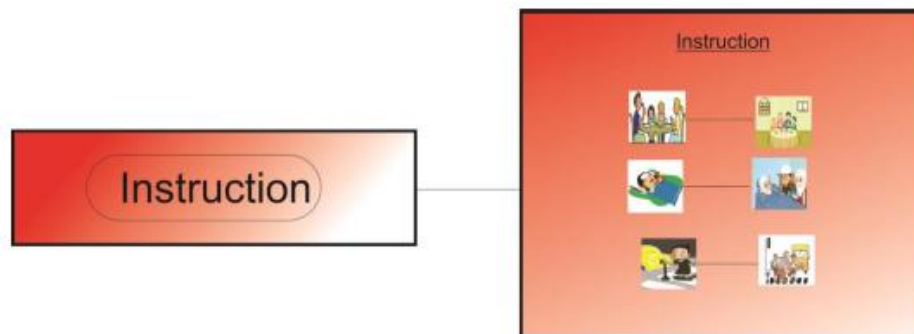
2. *Score* (Nilai)

Pada menu kedua, akan muncul nama-nama pemain yang masuk 10 besar dan di dalam menu *score* terdapat tingkatan nilai tertinggi dari setiap tipe permainan. Seperti pada permainan mode *fun*, terdapat 20 gambar maka ketika ingin mendapatkan nilai 100 pada setiap

permainan maka harus menyelesaikan permainan sebelum waktu habis.

3. *Instruction* (Petunjuk)

Pada menu ketiga yaitu akan muncul gambar yang saling berpasangan sehingga seorang pemain yang belum tahu pasangan gambar dari *Game Onet ABC* (Anak Baik dan Cerdas) bisa mulai mengerti dan mengingat setiap pasangan gambar yang ada, seperti tampak pada gambar 5.



Gambar 5. Tampilan *Game Onet ABC* Jika Menekan Tombol *Instruction*

Pada gambar 5, yang paling atas menunjukkan bahwa ada satu keluarga yang sedang makan, maka untuk itu pasangan pada gambar tersebut yaitu berdoa sebelum makan. Pada gambar bagian tengah menunjukkan seseorang sedang sakit, maka pasangan gambar yang

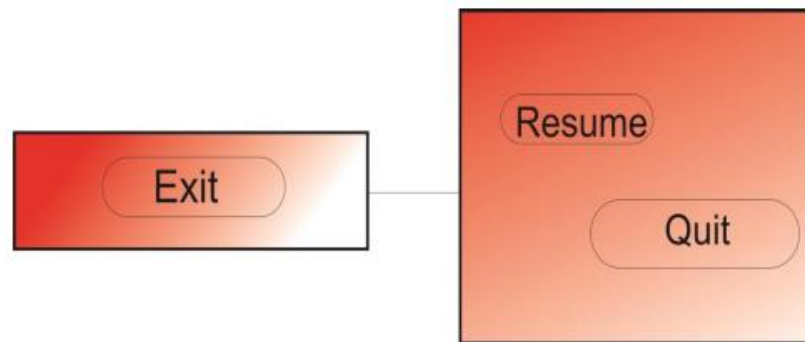
menunjukkan contoh kegiatan yang baik yaitu menjenguk orang yang sakit. Adapun gambar terakhir atau paling bawah yaitu seorang nenek ingin menyeberang jalan, maka pasangan gambarnya yang baik yaitu membantu nenek untuk menyeberang jalan.

4. *Exit* (Keluar)

Pada menu keempat atau yang terakhir yaitu pilihan menu untuk mengakhiri *game*, sebelum *game* keluar ada opsi *resume* untuk melanjutkan (maka *game* kembali bermain), *quit* atau berhenti ketika menekan tombol

ini maka muncul opsi *save data* (jika masuk *game* lagi akan melanjutkan *game* terakhir yang dimainkan) atau *don't save* (tidak menyimpan data dan keluar).

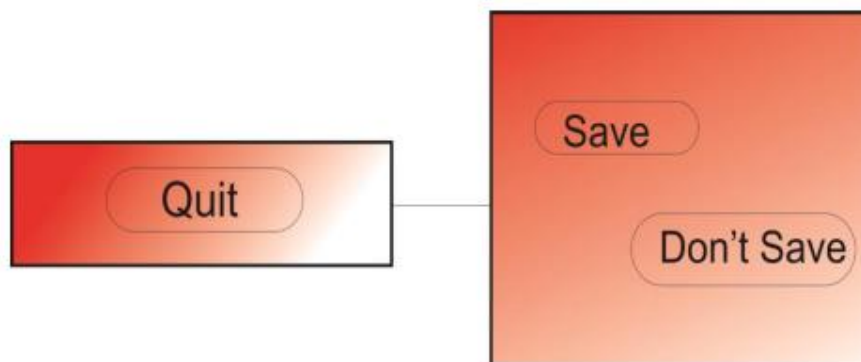
Berikut ilustrasi gambar jika menekan tombol *exit*:



Gambar 6. Tampilan *Game* Onet ABC Jika Menekan Tombol *Exit*

Setelah menekan tombol *quit* maka akan muncul opsi selanjutnya yaitu *Save* dan *Don't*

save (Gambar 7). Jika menekan salah satu tombol tersebut maka *game* akan berhenti.



Gambar 7. Tampilan *Game* Onet ABC Jika Menekan Tombol *Quit*

Permainan ini akan diperuntukkan bagi anak Sekolah Dasar yang berumur dari 7-10 tahun dan diterapkan bukan hanya di sekolah namun juga di rumah. Pada

usia ini anak sekolah dasar tentunya sudah menggemari serta ingin mencoba beberapa jenis *game* yang ada. Salah satu yang paling digemari yaitu *game* yang sederhana seperti

game onet. Peserta didik atau anak diharapkan mampu mencocokkan gambar yang sama sesuai pada kolom *game* sehingga secara tidak langsung anak yang memainkan *game* ini telah mempelajari harus bagaimana untuk menjadi anak yang baik.

Game onet ABC tidak memberikan dampak negatif karena hanya menampakkan sikap-sikap pencerminan moral baik yang seharusnya dilakukan oleh anak. Guru ataupun orang tua bisa menjadikan aplikasi ini sebagai bahan ajar untuk anak ketika ingin memberikan pembelajaran moral yang baik sambil bermain. Apabila aplikasi *game* onet ABC ingin diterapkan di kelas, maka bisa dimainkan ketika jam pelajaran sedang kosong atau ketika guru ingin *me-refresh* otak peserta didik di sela-sela pelajaran.

Permainan ini sebaiknya dimainkan secara berkelompok yang beranggotakan 3-5 orang, agar anak bisa belajar untuk saling berbagi ketika memainkan *game* menggunakan sebuah atau lebih komputer atau laptop yang disediakan oleh guru. Jika seorang

guru hanya memiliki satu buah laptop, dan jumlah peserta didik yang ada di kelas sebanyak 20 orang maka setiap kelompok beranggotakan 5 orang. Jadi, tersedia 4 kelompok di dalam kelas tersebut.

Setiap satu kelompok hanya memainkan 1 putaran penuh permainan onet ABC tidak boleh lebih dan setiap anggota harus ikut bermain. Satu anak menyelesaikan satu pasangan gambar lalu dilanjutkan oleh pemain berikutnya yaitu ke 2-5 secara bergantian. Jika sudah sampai pada anggota ke 5 di suatu kelompok dan permainan belum selesai, maka kembali lagi ke anggota pertama untuk mencari pasangan gambar lalu diganti lagi oleh anggota lain sampai *game* berakhir. Gerakan anggota dalam memainkan *game* harus cepat karena waktu yang tersedia dalam permainan hanya 2 menit karena memakai mode *fun*.

Sebelum suatu kelompok bermain, guru memberitahukan dan memperlihatkan setiap pasangan gambar yang terdapat di dalam *game* melalui *instructions*. Guna *game* onet ABC selain memberikan pelajaran moral juga untuk melatih memori

anak sejauh mana mereka bisa mengingat setiap pasangan gambar. Setelah peserta didik mengenal semua gambar yang terdapat di dalam *game* maka permainan dimulai.

Ketika semua kelompok sudah bermain maka guru dapat memberikan beberapa pertanyaan agar dapat melihat pemahaman peserta didik terhadap gambar yang telah dimainkan. Contoh pertanyaan yang bisa diajukan yaitu mengapa kita harus membantu seorang nenek ketika melihatnya ingin menyeberang? Dan pertanyaan-pertanyaan yang terkait dengan gambar *game* tersebut. Setiap peserta didik memiliki pemahaman yang berbeda-beda untuk itu guru dapat menjelaskan lagi makna gambar yang telah dimainkan.

Pada pertemuan berikutnya guru bisa memberikan pelajaran drama tentang moral yang baik sesuai dengan gambar yang telah dimainkan pada pertemuan sebelumnya. Setiap kelompok dapat memerankan drama singkat seperti gambar pada *game*. Ada yang berperan sebagai nenek, ada yang berperan sebagai anak yang akan

menolong, dan ada yang sebagai pengemudi kendaraan yang patuh pada lalu lintas. Pada pemeran menjadi anak yang akan menolong tersebut harus dilakukakan oleh setiap anggota kelompok secara bergantian agar setiap peserta didik tahu cara menolong yang benar dan peran guru untuk mengarahkan sangat penting.

Game onet ABC ini memiliki beberapa manfaat yaitu sebagai berikut:

1. Memiliki Pembelajaran Moral

Nilai-nilai moral yang ditampilkan pada *game* onet ABC yaitu nilai-nilai moral yang bersifat *objectivistic* dan *relativistic*. Nilai-nilai moral yang bersifat *objectivistic* dikategorikan sebagai moral kesusilaan, seperti kejujuran, keadilan, keikhlasan, tanggung jawab dan lain-lain. Adapun nilai-nilai moral yang bersifat *relativistic* dikategorikan sebagai moral kesopanan, seperti berbicara secara sopan, hormat kepada orang yang lebih tua, tidak bertamu pada jam istirahat dan sebagainya. Melalui gambar-gambar itulah anak-anak dapat

belajar nilai-nilai moral yang harus ditanamkan dalam diri.

2. Tidak Memiliki Unsur Kekerasan

Game onet ABC ini tidak mengandung unsur kekerasan karena di dalamnya hanya berupa gambar-gambar terkait moral yang baik, yang harus dipasangkan sesuai dengan pasangannya.

3. Melatih Kecerdasan Otak

Tidak hanya otot pada tubuh saja yang membutuhkan latihan, karena para ahli menyatakan bahwa otot pada mata sekalipun membutuhkan latihan yang akan berhubungan dengan kemampuan otak. Latihan mata tidak hanya bisa memperkuat otot-otot di sekitar mata dan meningkatkan kemampuan dan ketajaman otak, namun berguna juga untuk meningkatkan konsentrasi, *memory* dan fokus. Karena itu, *game* onet ABC ini dapat meningkatkan kemampuan kognitif seperti penyelesaian masalah dan juga melatih kecerdasan otak.

KESIMPULAN

Game onet ABC (Anak Baik dan Cerdas) merupakan game yang dirancang sesuai dengan *game* onet pada umumnya. Namun, pada *game* ini tidak menggunakan karakter kartun pokemon tetapi menggunakan gambar yang mencerminkan moral yang baik. *Game* Onet ABC harus menemukan pasangan gambar yang menunjukkan bahwa pasangan tersebut merupakan kebiasaan baik, yang telah diacak dalam susunan garis lurus tak terputus. Contohnya yaitu jika terdapat gambar seorang nenek yang berdiri di pinggir jalan dan ingin menyebrang maka anak-anak harus mencari pasangannya yaitu gambar anak Sekolah Dasar yang membantu nenek tersebut menyeberangi jalan. Adapun manfaat dari *game* onet ABC adalah memiliki pembelajaran moral, tidak mengandung unsur kekerasan dan melatih kecerdasan otak.

SARAN

1. Bagi masyarakat, khususnya orang tua dan guru, diharapkan *game* ini dapat dijadikan sebagai salah satu media untuk menanamkan pendidikan moral

- pada anak dan lebih selektif dalam memilih *game* yang baik untuk dimainkan oleh anak-anak.
2. Bagi pembaca, diharapkan dapat menjadikannya sebagai acuan untuk mengembangkan inovasi *gamei* yang bernilai edukatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambari. (2015). Kerusakan Moral dan Gaya Hidup Remaja Indonesia di Era Globalisasi. Diakses dari www.alhada-fisip11.web.unair.ac.id.
- Tiani, A. (2014). Hubungan antar Bermain *Game Online* dengan perilaku agresif Anak di Surakarta. Diakses dari www.eprints.ums.ac.id.