

PERANCANGAN PERMAINAN *PUZZLE* RAGAM RUMAH ADAT SUMATERA SELATAN

Genius Ebit¹⁾, Mukhsin Patriansyah²⁾, Husni Mubarat³⁾

^{1),2),3)}Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Indo Global Mandiri
Jl. Jend. Sudirman No. 629 KM. 4 Palembang Kode pos 30129
Email : geniusebit5@gmail.com¹⁾, mukhsin_dkv@uigm.ac.id²⁾, husni_dkv@uigm.ac.id³⁾

ABSTRACT

South Sumatra custom homes as a cultural heritage of the community of South Sumatra containing elements of a culture that has existed since long ago. As a cultural heritage, South Sumatra custom homes should be maintained and conserved. But not the inclusion of diversity learning curriculum of South Sumatra custom homes in school especially elementary school made knowledge of South Sumatra custom homes is very A little. The existence of this drafting aims to introduce a variety of South Sumatra custom homes and as learning in schools using the medium of Puzzle Games. This design can preserve the diversity of South Sumatra custom homes through a media game, preserving in this is in terms of scholarship in the know diversity custom homes using various media. This puzzle game is a simple game that is played with the loading plug. Based on the notion of a puzzle game, then it can be inferred that this puzzle game is an educational game tool that can stimulate the child's abilities, played by way of dismantling the puzzle pieces based on pairs of couples who has been specified.

Keywords: *South Sumatra custom homes, Media education, puzzle game*

1. Pendahuluan

Bangsa Indonesia merupakan bangsa yang kaya dengan keragamannya. Seperti etnis, budaya, bahasa dan agama. Dalam keberagaman tersebut Indonesia merupakan Negara yang sangat kaya akan keunikan yang ada di dalamnya. Keberagaman yang begitu banyak maka terciptalah berbagai kebudayaan disetiap daerah yang disertai dengan keunikan dan ciri khas kebudayaan daerah di Indonesia tercermin dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat diseluruh daerah di Indonesia. Setiap daerah memiliki ciri khas kebudayaan yang berbeda, salah satunya adalah rumah adat. Menurut Sudjatmoko (2004: 3) Rumah Adat adalah rumah tempat diselenggarakannya upacara adat istiadat. Rumah adat yang ada di Indonesia banyak sekali model arsitektur dan fungsinya. Keragaman tersebut disebabkan adat kebudayaan setiap daerah di Indonesia yang memiliki ciri khas tersendiri sesuai dengan latar belakang daerah masing-masing yang menunjukkan ciri khas kehidupan penduduk di daerah tersebut. Di samping itu berfungsi sebagai tempat berteduh, beristirahat, serta tempat berkumpul keluarga dan terlindung dari cuaca panas dan hujan serta dari hewan buas.

Pada sisi lain, rumah adat pada umumnya mengandung unsur filosofi yang sangat erat dengan nilai-nilai religi, kepercayaan, norma serta merupakan cerminan kearifan lokal. Hal ini bisa dimengerti, karena rumah adat sesuai dengan iklim tropis, kebanyakan rumah adat yang ada di Indonesia pada umumnya menggunakan rumah panggung, baik itu di pulau Jawa, Sumatera maupun di daerah lainnya. Hal ini disesuaikan dengan lingkungan serta sesuai dengan konteks setempat. Di Sumatera Selatan, seperti halnya di daerah lain di Indonesia, terdapat karya seni arsitektur rumah

adat disetiap kabupaten di Sumatera Selatan yang memiliki bentuk yang berbeda. Menurut Hartanto (2007: 51) Sumatera Selatan wilayahnya luas dan subur. Di wilayah ini bermukim suku-suku bangsa daerah dengan budaya dan adat istiadat masing-masing yang bercorak amat khas. Dibeberapa kabupaten dan kota di luar Palembang di Provinsi Sumatera Selatan, terdapat beragam rumah adat yang memiliki arsitektur seperti Rumah Panggung sekaligus Rumah Ulu (rumah yang berada di hulu atau tepian sungai musi). Kondisi tanah yang basah (rawa) maka desain rumah panggung merupakan suatu pemecahan yang tepat.

Selain dari uraian tersebut, desain rumah panggung juga dipengaruhi oleh kondisi suhu lingkungan yang panas, sehingga desain rumah panggung memberi penghawaan ruang yang baik dan agar terhindar dari serangan binatang buas. Rumah adat umumnya memiliki tiang yang diletakkan di atas batu yang berfungsi sebagai pondasi umpak (tiang rumah yang berada di atas batu dan tidak ditanam ke dalam tanah). Konstruksi bangunan rumah adat pada bagian dinding dan lantainya memakai bahan kayu yang dipotong menjadi papan.

Di Sumatera Selatan, setiap kabupaten dan kotanya memiliki ciri khas rumah adat. Seperti rumah adat yang berada di kota Palembang disebut "Rumah Limas", Rumah adat Kabupaten Muara Enim disebut "Rumah Ulu", Rumah Adat Kabupaten Lahat disebut "Rumah Dirut", Kabupaten Musi Rawas, dan Kabupaten Musi Banyuasin persirah, Kabupaten Ogan Komering Ilir dan Kabupaten Ogan Komering Ulu di sebut "anjungan". Beberapa kabupaten dan kota di Sumatera Selatan memiliki rumah adat yang sama persis baik dari penyebutan nama maupun bentuk, hal ini disebabkan oleh faktor pemekaran di setiap daerah dari beberapa kabupaten dan kota yang ada di Sumatera Selatan. Di

antaranya yaitu Kota Pagaram pemekaran dari Kabupaten Lahat pada 21 juni 2001, Kota Prabumulih pemekaran dari Kabupaten Muara Enim pada 21 juni 2001, Kabupaten Banyuasin pemekaran dari Kabupaten Musi Banyuasin pada 10 april 2002, Kabupaten Ogan Ilir pemekaran dari Kabupaten Ogan Komering Ilir pada 18 desember 2003, Kabupaten Ogan Komering Ulu Selatan perkembangan dari Kabupaten Ogan Komering Ulu pada 18 desember 2003, Kabupaten Ogan Komering Ulu Timur pemekaran dari Kabupaten Ogan Komering Ulu pada 18 desember 2003, Kabupaten Lubuk Linggau pemekaran dari Kabupaten Musi Rawas pada 2 januari 2007, Kabupaten Empat Lawang pemekaran dari Kabupaten Lahat 2 januari 2007, Kabupaten Penugkal Abab Lematang Ilir pemekaran dari Kabupaten Muara Enim pada 14 desember 2012, Kabupaten Musirawas Utara pemekaran dari Kabupaten Musi Rawas pada Juni 2013. Di Sumatera Selatan sendiri Rumah Adat ini memiliki keunikan tersendiri tidak hanya dari bentuk fisiknya tetapi dari cerita dan makna yang terkandung pada setiap bagiannya. Akan tetapi rumah adat sekarang hanya dianggap sebagian besar orang sebagai rumah tua yang ketinggalan zaman. Di sisi lain kebanyakan anak-anak sangat minim pengetahuan keberagaman rumah adat baik dari segi bentuk maupun nama dari rumah adat dari setiap kabupaten yang ada di Sumatera Selatan. Dikarnakan pada kurikulum SD 2013 lebih dititik beratkan pada peserta didik untuk lebih baik dalam observasi, bertanya, bernalar, dan mengomunikasikan. Haedari dalam Abdullah Idi (2014: 25) Bahwa kurikulum 2013 disiapkan untuk mencetak generasi yang siap di dalam menghadapi perkembangan masa depan. Arus globalisasi dan perkembangan pendidikan pada tingkat internasional akan menggeser pola hidup masyarakat dari tradisional menjadi masyarakat modern sehingga pembelajaran terhadap kesenian sangat penting dalam pembelajaran pada anak-anak agar kedepannya kebudayaan terutama rumah adat tetap dilestarikan.

Pada perancangan untuk memperkenalkan rumah adat Sumatera Selatan ini, dengan konsep yang memiliki nilai edukatif dan nilai estetik serta dapat bermanfaat bagi masyarakat dalam menambah pengetahuan dalam hal kebudayaan. Sejauh yang penulis amati di Sumatera Selatan sendiri khususnya di Kota Palembang tepatnya di DEKRANASDA terdapat rumah adat diseluruh kabupaten yang ada di Sumatera Selatan yang tampak terawat namun sepi pengunjung pada setiap harinya. Seiring perkembangan zaman dan teknologi, sebagian besar anak-anak kebanyakan sudah bermain *gadget* sehingga dalam pembelajaran dan ketertarikan anak-anak tentang kebudayaan sangat kurang. Seiring perkembangan zaman dan teknologi, sebagian besar anak-anak kebanyakan sudah bermain *gadget* sehingga dalam pembelajaran dan ketertarikan anak-anak tentang kebudayaan sangat kurang. Dalam pelaksanaan perancangan memperkenalkan rumah adat di Sumatera Selatan diharapkan untuk kedepan anak-anak sebagai penerus bangsa dapat mengetahui dan mempelajari kebudayaan dari setiap rumah adat yang ada di Sumatera Selatan agar tetap lestari. Sedangkan untuk para orang

tua, masyarakat umum dan pemerintah agar dapat menambah kurikulum pembelajaran terhadap kebudayaan pada anak-anak SD karena minimnya pembelajaran tentang kebudayaan.

Ketertarikan penulis untuk merancang permainan ragam rumah adat Sumatera Selatan, untuk mengajak masyarakat mengenal rumah adat Sumatera Selatan terutama pada anak-anak. Selain itu dengan perancangan ini dapat melestarikan keberagaman rumah adat Sumatera Selatan dengan melalui media permainan, melestarikan dalam hal ini adalah dalam hal keilmuan dalam mengenal keberagaman rumah adat menggunakan media permainan. Dengan menggunakan media permainan dapat mempermudah masyarakat terutama kepada anak-anak dalam mengenal rumah adat Sumatera Selatan mulai dari nama dan bentuk rumah adat itu sendiri. Namun pengaruh budaya asing yang semakin gencar, membuat masyarakat tidak tertarik untuk mempelajari kebudayaan bangsa sendiri terutama Rumah Adat. Berkurangnya minat anak-anak untuk mempelajari keberagaman rumah adat juga karena belum adanya media belajar yang menarik. Sebagaimana diungkapkan oleh Mubarat (2016: 24) "Indonesia sebagai Negara yang memiliki kekayaan budaya local yang beragam, pada hakekatnya dapat diperhitungkan sebagai identitas budaya yang mampu untuk memberikan identitas bangsa, hendaknya dapat difungsikan sebagai potensi bangsa dalam menghadapi arus globalisasi. Dalam artikata potensi tersebut dapat difungsikan sebagai upaya dalam membangun ekonomi kerakyatan sembari memperkuat pengetahuan dan pemahaman masyarakat akan kearifan lokal (local genius)".

Dari penjelasan diatas penulis tertarik mengangkat tema "perancangan permainan *puzzle* ragam rumah adat Sumatera Selatan", untuk memperkenalkan ragam rumah adat Sumatera Selatan pada anak-anak agar mengenal dan mengetahui keberagaman rumah adat yang ada di Sumatera Selatan. Maka dari itu penulis membuat permainan *Puzzle* untuk anak-anak, permainan ini diperuntukkan untuk anak umur 6-12 tahun, pada tahap ini dimana anak-anak menganggap pembelajaran yang menyenangkan, dengan cara ini anak-anak sangat efektif untuk memahami sebuah pembelajaran seperti permainan ketangkasan, permainan asah memori, dan tahap ketika anak-anak mengembangkan kemampuan untuk bernalar logis dan memahaminya. Permainan merupakan cara efektif untuk belajar bagi anak-anak usia 6-12 tahun. Melalui kegiatan bermain, baik dalam kerangka belajar di sekolah maupun di luar sekolah.

A. Rumusan Masalah

Dalam perancangan permainan *puzzle* ragam rumah adat Sumatera Selatan adalah Bagaimana merancang permainan *Puzzle* dengan tema ragam rumah adat Sumatera Selatan yang menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak. Bagaimana merancang media promosi permainan *Puzzle* yang dapat memperkenalkan ragam rumah adat Sumatera Selatan.

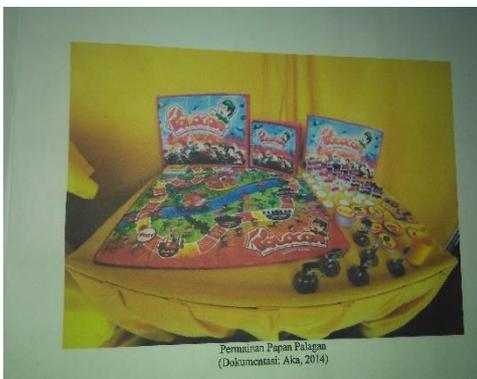
B. Tujuan

Dalam perancangan permainan *puzzle* ragam rumah adat Sumatera Selatan adalah. Memperkenalkan rumah adat Sumatera Selatan pada masyarakat terutama kepada anak-anak melalui media permainan agar mengetahui keberagaman rumah adat Sumatera Selatan. Selain itu perancangan ini dapat melestarikan keberagaman rumah adat Sumatera Selatan dengan melalui media permainan, melestarikan dalam hal ini adalah dalam hal keilmuan dalam mengenal keberagaman rumah adat menggunakan media permainan.

Pada perancangan permainan *puzzle* ragam rumah adat Sumatera Selatan, penulis melakukan tinjauan terhadap permainan *puzzle* terdahulu, yaitu permainan *puzzle* kayu 3D dan permainan *puzzle* balok. Penulis juga melakukan perbandingan pada karya yang terdahulu yaitu pada permainan papan Palagan karya Riko Saputra tahun 2014 mahasiswa Universitas Indo Global Mandiri prodi Desain Komunikasi Visual.



Gambar 1. Permainan Puzzle kayu 3D dan Puzzle balok



Gambar 2. Permainan papan palagan

C. Metode Perancangan

Yang digunakan pada permainan *puzzle* ini adalah dengan mengumpulkan data dalam bentuk wawancara, observasi, studi pustaka, serta menggunakan metode analisis data dengan metode 5W + 1H (*what, why, who, when, where, + how*), dan SWOT (*strength, weakness, opportunity, threat*).

Adapun pada perancangan permainan *puzzle* ini menjabarkan beberapa landasan teori yang digunakan, diantaranya adalah tentang permainan yang berisikan tentang permainan konstruktif, *game puzzle*, dan jenis jenis *puzzle*.

2. Pembahasan

Rumah adat merupakan salah satu representasi kebudayaan yang paling tinggi dalam sebuah komunitas suku/masyarakat. Keberadaan rumah adat di Indonesia sangat beragam dan mempunyai arti yang penting dalam perspektif sejarah, warisan, dan kemajuan masyarakat dalam sebuah peradaban.

Di Sumatera Selatan sendiri memiliki beberapa Rumah Adat di antaranya yaitu:

A. Identifikasi Data

1) Rumah Adat Kota Palembang

Masyarakat Sumatera Selatan sendiri menyebut rumah adat ini dengan Rumah Limas. Rumah limas Palembang memiliki atap yang berbentuk piramid terpenggal, dengan kemiringan antara 45 hingga 60 derajat. Di bagian tengah bumbungan, berhias simbar diapit hiasan menyerupai tanduk kambing sebanyak tiga buah. Hiasan serupa juga terdapat pada lereng atap sebanyak lima buah. Atap ini berada di ruangan induk. Dari bagian ini, dilanjutkan dengan atap menurun baik kebagian depan maupun bagian belakang, dengan kemiringan sekitar 30 derajat. Pada bagian ini pun terdapat lima buah tanduk kambing.

Di bagian depan rumah terdapat pagar tenggulung, pada pagar tenggulung terdapat kisi-kisi yang menghiasi bagian luarnya. Kisi-kisi yang berukuran sekitar dua pertiga dari dinding ini terdiri dari bilah kayu tembesu yang bagian ujungnya berbentuk tombak berukir. Fungsi dari pagar tenggulung adalah sebagai ruang tunggu tamu, atau pada masa kesultanan dikenal sebagai pamarekan. Sebelum tuan rumah menerima, biasanya tamu menunggu di ruangan ini. Kisi-kisi di pagar tenggulung terpasang tiang kecil yang terhubung dari lantai bawah hingga balok di bawah atap, tiang tiang kecil ini dibentuk sedemikian rupa, dan di atasnya diukir dan diberi warna emas.

Terdapat dua tangga di samping kiri dan kanan pagar tenggulung untuk keluar masuk rumah. Dua tangga ini dimaksudkan untuk lalulintas naik dan turun terutama pada saat berlangsung acara-acara yang melibatkan banyak orang di rumah itu.

Ukuran rumah limas terdapat lima ukuran yaitu, besar berukuran lebar muka 22,5 meter panjang 42 meter, menengah lebar muka 18 meter x panjang 42 meter, sedang lebar muka 15 meter x panjang 39 meter, kecil lebar muka 10,5 meter x panjang 33 meter (Yudhy Syarifie, 2012: 19-28).

2) Rumah Adat Kabupaten Lahat

Rumah Adat dalam Bahasa Lahat disebut Rumah *Baghri*. Rumah *Baghri* tergolong unik, konstruksinya panggung atapnya terbuat dari piabung atau glupai yang bentuknya mirip atap rumah Minang Sumatera Barat. Rumah *Baghri* terbuat dari kayu jenis Medang Derian atau Cemara yang biasa tahan ratusan tahun dan ada juga terbuat dari bambu, karena itu menurut Irfan Witato rumah *Baghri* terdiri dari empat macam:

- a. Rumah Padu Ampar yang bahannya terdiri dari bambu dan kayu.
- b. Rumah Padu Kingking yaitu rumah hampir 90% dibuat dari bambu (plupo) atau bambu dicacah termasuk untuk pengapit, skurnya dari bambu tetapi atapnya dari ijuk.
- c. Rumah Kilapan yaitu rumah 90% dibuat dari papan yang dihaluskan dari arit (pisau) tajam tidak disugu dan umumnya papannya pendek-pendek.
- d. Rumah Tatahan yaitu rumah yang bagian rumahnya diukir terdapat gambar mucuk rebung, pakis layu. Bulat seperti matahari. Dahulu rumah adat tatahan umumnya milik orang penting seperti pesirah atau tokoh adat.

Konstruksi rumah *Baghri* terdiri dari *bruge*, *berande*, teras, tangga, anak tangga dan tiang besar. Rumah *Baghri* di Lahat diantaranya masih terdapat di desa Bangke, Kecamatan Kota Agung. Fitra Jaya, mantan Kades Bangke 2000-2005, yang menempati rumah *Baghri* turun menurun berusia 200 tahun menuturkan rumahnya dibuat kakek dari kakeknya bersama dua rumah *Baghri* lainnya secara gotong royong.

Di bagian depan rumah *Baghri* terdapat ukiran yang ditatah tukang ukir menggunakan *ghubang*, sejenis pisau arit yang tajam bukan sebalah dalam tetapi sebalah luar. Bagian yang diukir yakni dekat jendela dan bulatan depan rumah, ditengah bulatan tersebut terdapat lubang. Ukirannya berkarakteristik muncak rebung, pakis layu atau srikaye, ada juga yang menyebut ukiran kembang matahari, remidang sakti atau berbulan, yang dianggap sejenis swastika pengaruh budaya hindu.

Ukuran lingkaran tiang dipeluk tiga orang dengan tinggi tiga meter. Jumlah tiang rumah *Baghri* Sembilan buah. Keunikan rumah *Baghri* juga pada pintunya hanya ada satu di depan dibuat dari sehelai kayu dengan ketebalan 10 cm sampai 20 cm, tinggi pintu 1,20 meter dan lebar 1,5 meter. Sedangkan pintu belakang juga ada satu dengan diangkat keatas. Keunikan lainnya semua papannya menggunakan sistem *knock down* atau tidak dipaku. Menurut adat Lahat, sejak awal membuat Rumah *Baghri* harus dihitung anak tangganya dengan hitungan kata "tangga, tunggu, tinggi." Hitungan tiga kata ini dipercayai akan berpengaruh kepada penghuninya ketika rumah sudah dibangun. Hitungan dimulai dari lantai dasar rumah atau atas tangga sampai ketanah. Biasanya hitungan itu dengan tujuh anak tangga. (Ajmal Rokian, 2016: 331-337).

3) Rumah Adat Musi Rawas

Masyarakat Musi Rawas biasanya menyebut rumah adat dengan sebutan Rumah *Buge* (Rumah Besar). Sejak kapan rumah seperti ini digunakan, tidak terdapat sumber yang dapat dijadikan rujukan. Rumah bertiang ini dibangun berdasarkan konsep adat, berbahan dasar kayu, berbentuk panggung.

Di bangunan ini banyak terdapat ukiran yang mengandung nilai-nilai estetika yang tinggi. Lantai rumah berundak empat hingga lima. Fungsi dari undakan kedua sampai kelima, berkaitan dengan stratifikasi masyarakat adat setempat. Undakan kedua

menggambarkan tingkatan rakyat biasa (*diberendo*), undakan ketiga (*patan pengawan*), undakan keempat (*patan pembarap*) dan undakan terakhir (*patan pangeran*), rumah dengan empat undakan berkedudukan sebagai pembarap, *ginde* dan *pengawa*, sedangkan rumah dengan lima undakan ditempati oleh kepala *marga* (*pasirah*).

Bagian atap rumah *Buge* adalah bagian yang paling tinggi berbentuk limas, bagian depan memanjang dan semakin merendah hingga dicucuran atap paling depan. Rumah ini memiliki banyak keunikan. Dilihat dari bentuk dan arsitektur bangunan banyak memiliki ukiran mengandung nilai estetika yang tinggi (Hasanadi, 2013: 25).

4) Rumah Adat Muara Enim

Rumah *Endap* begitu masyarakat Kabupaten Muara Enim menyebutnya. Rumah *Endap* terdiri atas bagian depan berupa teras tertutup, dengan tambahan teras untuk tangga yang menjorok di sisi depan kiri dan kanan rumah. Bagian ruang tamu dan kamar tidur, bagian tengah adalah teras terbuka, serupa dengan dengan ruang pelimpahan, bagian belakang terdiri atas dapur dan ruangan makan.

Rumah *Endap* dibangun dengan ramuan tembesu serumpun. Di bagian bawah teras depan dihiasi kisi-kisi berbahan besi tempa. Ragam hias juga terlihat pada bagian pintu depan rumah yang bermotif geometris rumah ini berukuran 12 m x 20 m dengan tiang yang berbahan kayu bulat dengan diameter 40 cm (Yudhy Syarifie, 2012: 95).

5) Rumah Adat Ogan Komerling Ilir

Rumah 100 tiang berada di Kabupaten Ogan komering Ilir berarsitektur rumah limas. Rumah 100 tiang sebagai rumah adat atau rumah *pesirah*. Dinamakan 100 tiang sebab rumah ini memiliki 104 tiang yang menyangga bangunan induknya. Tiang berbentuk balok bulat kayu kelempate.

Dari teras ke pagar tenggalung terdapat *kijing* setinggi 30 cm. Papan bahan *kijing* ini berbahan ugle dengan tebal 5 cm dan panjang 17,5 m tanpa sambungan. Di bagian pagar *tanggulang* terdapat ukiran flora dibagian pentilasinya. Setelah lantai pagar *tanggulang* naik satu tingkat 30 cm ke rungan jagoan, di rungan ini langsung merangkap *kijing kiyam*, *Kiyam* yang dikenal warga setempat sebagai dinding kipas, dinding ini dapat dibuka dan ditutup, pembukaan dinding ini lebarnya dapat menjadi plafon dan menyatukan pagar tenggalung dengan seluruh rungan di bangunan induk, ketinggian lantai hanya satu tingkat tanpa *kijing* lagi. Di bagian balakang ruangan turun satu tingkat, sebagai ruang yang diperuntukan sebagai dapur. Luas keseluruhan rumah ini adalah 12 m x 35 m dan tambahan dibagian teras depan lebar 2,5 m di sisi kiri dan kanan rumah (Yudhy Syarifie, 2012: 79-80).

6) Rumah Adat Ogan Komerling Ulu

Masyarakat Ogan Komerling Ulu menyebut rumah adat sebagai Rumah Ulu, Rumah Ulu pada umumnya

mempunyai bentuk dasar berupa segi empat yang terdiri dari beruge atau teras di bagian depan sedangkan bagian tengah terdiri dari sengkang bawah dan sengkang atas. Selain itu pada Rumah Ulu terdapat hal yang menarik berupa semacam plafond tetapi hanya untuk sebagian ruangan yang diberi nama pagu hantu. Pagu hantu berfungsi untuk tempat menyimpan barang maupun bahan makanan.

Rumah ulu sendiri memiliki tingkatan-tingkatan yang berbeda diantara bangsawan dan rakyat biasa mempunyai perbedaan mendasar pada bentuk dan susunan lantainya. Rumah untuk rakyat kebanyakan memiliki lantai pada satu ketinggian atau tidak berundak. Sebaliknya, lantai rumah untuk keturunan pangeran atau bangsawan memiliki ketinggian berbeda, atau dibuat berundak yang terdiri dari tiga tingkatan/pangkat. Pangkat I, paling atas dipergunakan oleh keluarga atau keturunan pangeran saat acara perkawinan atau selamat. Pangkat II ditempati oleh masyarakat yang mempunyai marga, sedangkan pangkat II untuk rakyat biasa. Keadaan ini memiliki kemiripan dengan rumah limas yang mempunyai lantai berundak atau kekijing.

Walaupun demikian, terdapat juga rumah limas yang hanya mempunyai satu ketinggian lantai dan dikenal sebagai rumah Limas Gudang. Rumah Ulu pada dasarnya dihiasi juga dengan ornamen dan ukiran yang terletak pada tiang balok, pintu dan lis tiang. Ornamen tersebut menunjukkan dengan jelas pengaruh agama Islam di masyarakat. Ragam hias non geometris pada rumah ulu pada umumnya berupa motif tumbuh-tumbuhan atau flora. Motif hewan jarang dijumpai. Motif yang paling banyak ditemui adalah motif suluran yang menyiratkan tentang kehidupan yang berkesinambungan. Motif dari bunga tertentu dan matahari pada rumah Ulu, juga memberikan arti yang dalam serta terkait dengan kehidupan manusia (Sukanti dkk 1994).

7) Rumah Adat Musi Banyuasin

Rumah adat Musi Banyuasin yang berarsitektur rumah limas, Rumah ini memiliki ruangan gegajah, tetapi hanya memiliki satu pangkeng, dengan satu kamar tambahan di bagian belakang. Ukiran juga tampak dikusen, pintu, dan asean pangkeng dengan pola hias dan motif ukiran yang sangat sederhana berupa bentuk geometris dan garis. Di beberapa bagian ditempatkan ukiran dengan motif satu bunga teratai, tanpa sulur-suluran.

Struktur ruangan rumah adat Musi Banyuasin ini menunjukkan bahwa rumah berarsitektur rumah limas. Bangunan rumah ini menjadi unik dilihat dari struktur dan model atapnya. Atap dengan model pelana, tetapi terdapat lerengan di bagian depan dan belakang, sebagaimana yang biasa terdapat di rumah limas. Lerengan yang terbentuk di atap ini tentu saja tidak sama dengan rumah limas yang ada di Palembang sebab model atap pelana tidak memungkinkan lerengan itu serupa dengan atap model piramid.

Adapun perbedaan rumah Limas adat Musi Banyuasin ini, dari struktur atap rumah limas Palembang

maupun rumah limas yang ada di wilayah lain di Sumatera Selatan. Turunan atap rumah limas Palembang hanya sedikit melebihi batas pagar tenggalung yang berfungsi sebagai tritisan, sedangkan rumah adat Musi Banyuasin ini tidak memiliki teras tambahan, sekalipun atap dari rumah adat ini membentuk semacam teras dibawahnya, apakah itu memang bentuk asli dengan pertimbangan, tanah yang ada di bawahnya berupa tanah keras atau pada awalnya terdapat teras kayu.

Rumah limas Musi Banyuasin ini berukuran sekitar 6 m x 15 m. struktur rumah terdiri atas empat kekijing. Struktur ruangan terbatas atas pagar tenggalung dan jogan, tidak terdapat dinding penyekat atau kiyam. Kijing rumah tidak bersambung, dengan lebar 30 cm dan tebal 5 cm (Yudhy Syarifie, 2012: 86-88).

Permainan *Puzzle* Menurut Patmonodewo (Misbach, Muzamil, 2010) kata *puzzle* berasal dari bahasa Inggris yang berarti teka-teki atau bongkar pasang, permainan *puzzle* merupakan permainan sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang. Berdasarkan pengertian tentang permainan *puzzle*, maka dapat disimpulkan bahwa permainan *puzzle* merupakan alat permainan edukatif yang dapat merangsang kemampuan anak, yang dimainkan dengan cara membongkar pasang kepingan *puzzle* berdasarkan pasangannya.

Puzzle adalah salah satu jenis mainan edukatif. Sebagaimana mainan balok, mainan *puzzle* juga merupakan mainan edukasi tertua. *Puzzle* memiliki jenis yang tak kalah banyak dari jenis mainan lainnya. Bahannya beraneka macam seperti karton, kardus, spon, gabus, logam, dan kayu. *Puzzle* dapat berupa jigsaw atau bentuk tiga dimensi, menganut azas potongan homogen ataupun acak, biasanya berupa kepingan besar atau kecil atau gabungan keduanya, dapat berupa gambar yang dipecah atau komponen yang digabungkan, serta dapat pula berupa yang disusun pada landasan/bingkai tertentu atau harus dirakit menjadi bentuk tertentu seperti woodcraft (Salwah dalam Resiyati, 2010: 19).

Muzamil, Misbach (2010) menyatakan beberapa bentuk *puzzle* konstruksi yaitu: *Puzzle* konstruksi (construction *puzzle*) merupakan kumpulan potongan-potongan yang terpisah, yang dapat digabungkan kembali menjadi beberapa model. Mainan rakitan yang paling umum adalah balok-balok kayu sederhana berwarna-warni. Mainan rakitan ini sesuai untuk anak yang suka bekerja dengan tangan, suka memecahkan *puzzle*, dan suka berimajinasi.

Permainan *puzzle* merupakan bentuk permainan yang menantang daya kreatifitas dan ingatan anak-anak lebih mendalam karena munculnya motivasi untuk senantiasa mencoba memecahkan masalah, namun tetap menyenangkan sebab bisa diulang-ulang. Tantangan dalam permainan ini akan selalu memberikan efek ketagihan untuk selalu mencoba dan terus mencoba hingga berhasil.

Perancangan permainan *puzzle* ini mengidentifikasi data melalui proses wawancara yang dilaksanakan penulis di SDN 159 Palembang 23 Maret 2017 dengan Endang Yunani Salah satu guru Seni Budaya dan Prakarya kelas 1-6, menurutnya, Minat anak-anak

terhadap seni kebudayaan sangat bagus, anak-anak senang dan sangat antusias mengikuti pembelajaran kesenian, dalam pembelajaran kesenian di Sekolah ini para siswa lebih tertarik dengan gambar visual seperti gambar-gambar rumah adat dan gambar tarian. Selain kesenian dan kebudayaan, pada siswa kelas lima Sekolah Dasar juga diajarkan keterampilan seperti membuat rumah rumahan dari kardus dan sebagainya.

SDN 177 Palembang 23 Maret 2017 dengan Hera Wati sebagai guru Seni Budaya dan Prakarya sebagai narasumber. Menurut Hera Wati sebagai guru Seni Budaya dan Prakarya, anak-anak cukup antusias terhadap pembelajaran kesenian. Di sekolah ini materi kesenian yang diajarkan terutama rumah adat, mencakup keseluruhan yang ada di Indonesia, hanya sedikit yang diajarkan untuk kebudayaan lokal. Dalam pembelajaran kesenian di sekolah ini dalam memberi materi tentang rumah adat hanya menggunakan gambar visual dan keterangan nama.

Menurut pengamatan narasumber, Hampir kebanyakan siswa menyukai pelajaran seni budaya dan prakarya, dikarenakan menurut mereka sangat menyenangkan. Menurut siswa belajar kesenian sangat menyenangkan apalagi menggunakan metode bermain sambil belajar membuat proses belajar mengajar menjadi lebih aktif dan penyampaian pembelajaran dapat dengan mudah diterima oleh siswa.

Metode permainan *puzzle* "Ragam Rumah Adat Sumatera Selatan" dirancang menghasilkan sebuah visual yang konstruktif, sebagai metode belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Melalui permainan *puzzle* yang bertemakan ragam rumah adat Sumatera Selatan, anak-anak akan lebih mudah menyerap materi pembelajaran melalui media permainan dan membuat anak-anak lebih mudah mengingat materi pembelajaran karena dengan teknik bermain sambil belajar dan dengan permainan yang menarik.

Pada permainan *puzzle* ini siswa akan diperkenalkan dengan nama-nama rumah adat, asal daerah rumah adat, dan bentuk rumah adat itu sendiri. Permainan ini juga mengajak anak-anak untuk bernalar menyusun *puzzle* sehingga melatih motorik dan kesabaran anak dalam menyelesaikan permainan tersebut.

B. Metode Analisa Data

Kelemahan pada Permainan *puzzle* "Ragam Rumah Adat Sumatera Selatan". Tidak masuknya ragam rumah adat Sumatera Selatan dalam kurikulum pembelajaran. Permainan yang di produksi hanya dibatasi untuk lingkup daerah Sumatera Selatan saja, tidak mencakup seluruh wilayah di Indonesia.

Kesempatan pada Permainan *puzzle* "Ragam Rumah Adat Sumatera Selatan". Belum adanya permainan yang sejenis atau ide rumah adat Sumatera Selatan dan masih kurangnya permainan yang bertemakan kedaerahan sehingga anak-anak lebih mengenal budaya lain. Permainan ini nantinya akan disosialisasikan ke sekolah-sekolah tingkat dasar di Sumatera Selatan sebagai media permainan *puzzle* yang edukatif dan interaktif bagi anak. Media permainan *puzzle* ini dapat disosialisasikan

kepada para orang tua anak yang memiliki anak berusia 6-12 tahun. Selain itu, juga tidak menutup kemungkinan permainan *puzzle* ini akan dipromosikan ke toko buku dan toko mainan anak yang terdapat di kota Palembang.

Ancamannya adalah Kebiasaan anak-anak dalam bermain *gadget* dan permainan digital seperti video game dan game online yang dapat mengalihkan minat anak untuk bermain permainan *puzzle*. Para pesaing yang merancang permainan papan dengan tema atau kemasan yang menarik dapat menjadi pesaing bagi penulis untuk merancang permainan *puzzle* untuk anak.

Berdasarkan analisa yang telah dilakukan secara teori dan dari data-data yang didapat, maka perlunya suatu media pembelajaran kebudayaan tentang ragam rumah adat Sumatera Selatan yang dapat menarik anak-anak untuk belajar kebudayaan lokal terutama ragam rumah adat Sumatera Selatan. Untuk itu guna mencapai tujuan yang diinginkan maka dirancanglah permainan *puzzle* ragam rumah adat Sumatera Selatan.

C. Konsep Perancangan

Perancangan permainan *puzzle* ragam rumah adat Sumatera Selatan ini nantinya akan menggunakan *puzzle* yang tidak mempersulit anak-anak dalam menyusun *puzzle*. Bahasa dalam teks dibuat dalam Bahasa yang muda dipahami anak-anak, menggunakan tipe huruf dengan sifat sederhana (tidak banyak ornament), tidak formal dan memiliki nuansa kekanak-kanakan. Warna-warna yang kuat dan kontras dengan penggabungan warna panas dan dingin sehingga dapat memberi kesan dinamis dan cenderung meriah, akan tetapi warna rumah adat itu sendiri tetap menggunakan warna kayu agar tetap sama dengan warna aslinya.

Tujuan media dari perancangan ini adalah menghasilkan sebuah visual yang konstruktif, sebagai metode belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Melalui permainan *puzzle* yang bertemakan ragam rumah adat Sumatera Selatan, anak-anak akan lebih mudah menyerap materi pembelajaran melalui media permainan dan membuat anak-anak lebih mudah mengingat materi pembelajaran karena dengan teknik bermain sambil belajar dan dengan permainan yang menarik.

Pada permainan *puzzle* ini siswa akan diperkenalkan dengan nama-nama rumah adat, asal daerah rumah adat, dan bentuk rumah adat itu sendiri. Permainan ini juga mengajak anak-anak untuk bernalar menyusun *puzzle* sehingga melatih motorik dan kesabaran anak dalam menyelesaikan permainan tersebut.

Produk yang terdiri dari permainan *puzzle*, *Packaging*, dan buku panduan. Produk inilah yang akan dipromosikan secara komersial kepada anak-anak, remaja hingga orang dewasa sebagai target *audience* yang dituju dengan menggunakan media utama dan media pendukung.

Media utama yang digunakan untuk mempromosikan permainan ini ya itu menggunakan poster dan juga digunakan media pendukung untuk membantu media utama dalam mempromosikan produk. Beberapa media pendukung yang di perlukan diantaranya adalah *Standing Banner*, *Shopping bag*, *T shirt*, gantungan

kunci, stiker, botol minum, pembatas buku, media social dan alat tulis.

Dalam pelaksanaan perancangan permainan *puzzle* ragam rumah adat Sumatera Selatan. Penulis menggunakan permainan *puzzle* konstruktif selain berfungsi sebagai permainan *puzzle* ini juga dapat berfungsi sebagai pajangan atau penghias ruangan, dengan dirancangnya *packaging* yang berbentuk *puzzle* jigsaw sehingga dapat digabungkan antara satu *packaging* dengan *packaging* lainnya sehingga dapat dipajangkan secara bersamaan atau digabungkan. yang menggunakan visual tujuh rumah adat Sumatera Selatan yaitu, rumah adat Kota Palembang (rumah limas), Kabupaten Lahat (rumah baghri), Musi Rawas (rumah buge), Muara Enim (rumah endap), Ogan Komering ilir (rumah 100 tiang), Ogan Komering Ulu (rumah ulu), dan Musi Banyuasin (rumah limas).

Permainan *puzzle* ragam rumah adat Sumatera Selatan menggunakan warna-warna yang kontras pada bagian media promosi dan *packaging* sedangkan pada permainan *puzzle* nya sendiri menggunakan warna kayu. Pada perancangan ini juga menggunakan ornament-ornamen ukiran sulur-suluran yang bermotif bubu talam yang akan dibuat lebih sederhana dikarenakan target audien perancangan ini adalah anak-anak.

Objek visual yang dipilih dalam perancangan adalah tujuh rumah adat Sumatera Selatan, motif sulur suluran dan bagian atap rumah adat kabupaten lahat dan musu rawas. Tujuh rumah adat yang digunakan dalam perancangan ini digunakan sebagai ilustrasi di setiap *Packaging* permainan sedangkan penggunaan objek visual berupa ukiran sulur-suluran dan bagian atap rumah kabupaten lahat dan musu rawas, penggunaan objek visual ini akan diilustrasikan menjadi font guna mencari kahaskan kebudayaan dari rumah adat itu sendiri font ini nantinya akan digunakan sebagai logo sekaligus sebagai *headline*.

Konsep warna yang digunakan adalah warna-warna yang kuat dan kontras dengan penggabungan antara warna panas dan warna dingin sehingga dapat memberi kesan dinamis dan cenderung meriah yang sesuai dengan psikologis anak-anak. Penggunaan warna-warna pada perancangan permainan *puzzle* ragam rumah adat Sumatera Selatan, secara keseluruhan warna-warna yang digunakan didominasi warna, hijau, biru, kuning, dan merah.

Penggunaan huruf pada perancangan ini menggunakan *KidZone* dan *Comic Sans MS* penggunaan tipe huruf ini dipilih karena memiliki sifat sederhana (tidak terlalu banyak ornament), tidak formal dan memiliki nuansa kekanak-kanakan. Font ini nantinya digunakan untuk penulisan *sub headline* dan *body copy*.

Dalam permainan *puzzle*, yang terpenting adalah tema dari ragam rumah adat dan bagai mana mekanisme permainan yang digunakan. Dalam perancangan ini mekanisme permainannya adalah pemain harus menyusun *puzzle* dengan membaca buku panduan, buku panduan permainan ini berisikan tata cara menyusun *puzzle*, urutan kepingan mana yang harus susun terlebih dahulu dan informasi tentang rumah adat itu

sendiri. hingga menjadi sebuah susunan *puzzle* yang benar dan membentuk sebuah visual rumah adat. Dibagian *packaging* permainan ini terbuat dari bahan karton tebal berbentuk *puzzle* jigsaw yang dapat digabungkan dengan *Packaging* satu dengan yang lainnya, sedangkan dibagian dalam kemasan terdapat kain flanel yang digunakan sebagai alas untuk meletakkan *puzzle* yang telah disusun menjadi bentuk rumah adat. Penggunaan kain flanel disini dimaksudkan sebagai pengganti rumput.

Komponen yang terdapat dalam satu set permainan *puzzle* “ragam rumah adat Sumatera Selatan” ini terdiri dari *puzzle*, buku panduan dan *Packaging*.



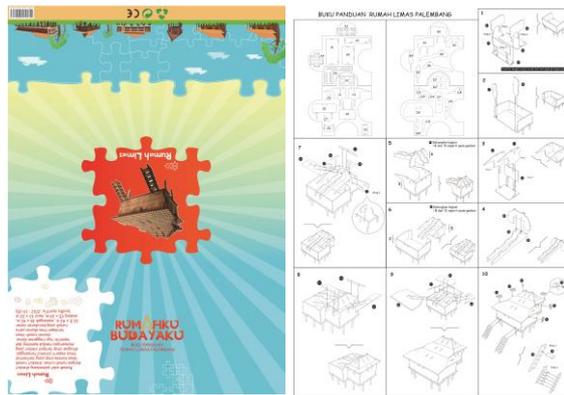
Gambar 3. Logo Permainan

Pada logo permainan *puzzle* “Ragam Rumah Adat Sumatera Selatan” Logo dari permainan *puzzle* ragam rumah adat Sumatera Selatan ini berupa *logotype* yang berupa kata Rumahku Budayaku yang menggunakan motif sulur suluran yang disederhanakan di bagian font nya dan bagian atap rumah adat lahat dan musu rawas di bagaian atas huruf A yang berwarna emas. Warna dari logo ini ya itu warna merah dan emas, warna merah digunakan untuk menggugah semangat anak-anak untuk lebih tertarik bermain *puzzle* ini dan memiliki keberanian untuk mencobanya, sedangkan penggunaan warna emas diambil dari warna-warna motif yang ada pada rumah limas, pemberian warna emas guna memberi kesan mewah.



Gambar 4. Packaging Permainan

Packaging permainan ini terbuat dari bahan karton tebal dan dibungkus dengan stiker ritrama dengan ukuran 31 x 31 x 7 cm. Packaging permainan ini berbentuk *puzzle* jigsaw yang bisa dibuka dibagian atasnya sedangkan dibagian tutup kemasan dapat digunakan sebagai alas untuk meletakkan permainan *puzzle* yang telah disusun menjadi rumah adat.



Gambar 5. Buku Panduan

Buku panduan permainan berukuran A3 buku ini berisikan cara merangkai *puzzle* dan informasi tentang rumah adat. Buku ini akan didesain simpel dengan layout yang jelas dan mudah dimengerti oleh pemain.



Gambar 7. Puzzle yang telah disusun

Permainan *puzzle* ini dibuat dengan menyesuaikan target pasar yaitu umur 6-12 tahun dan menggunakan bahan MDF jenis E1 (low emission), yang berarti memiliki kandungan di bawah batas maksimum yang sesuai dengan standar internasional, dengan menggunakan bahan MDF E1 lebih ekonomis, aman, dan kuat. Sehingga produk aman digunakan dan tetap awet atau tidak rusak walaupun digunakan berkali-kali.

Dalam hal produksi permainan *puzzle* ini menggunakan teknik cetak laser cutting dan ukir, teknik laser cutting dan ukir merupakan sebuah teknologi mesin yang menggunakan laser untuk memotong dan mengukir dengan material tertentu seperti kayu, akrilik, kulit, dan

lain sebagainya. Dengan diproduksi menggunakan teknik laser akan mempermudah dalam pembentukan ukiran yang ada dipermukaan *puzzle* ini dan dapat mempersingkat waktu dalam pelaksanaan produksi, dengan teknik laser ini membuat bagian yang dicutting tidak terasa tajam.

Permainan *puzzle* ini menggunakan warna asli dari bahan yaitu menggunakan bahan MDF E1, dengan menggunakan bahan MDF akan lebih sesuai dengan bentuk dari objek rumah adat yang asli.

3. Kesimpulan

Permainan *puzzle* merupakan permainan sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang. Berdasarkan pengertian tentang permainan *puzzle*, maka dapat disimpulkan bahwa permainan *puzzle* merupakan alat permainan edukatif yang dapat merangsang kemampuan anak, yang dimainkan dengan cara membongkar pasang kepingan *puzzle* berdasarkan pasangannya.

Pada perancangan permainan *puzzle* rumah adat Sumatera Selatan ini guna memperkenalkan rumah adat Sumatera Selatan pada masyarakat terutama kepada anak-anak agar mengetahui keberagaman rumah adat Sumatera Selatan itu sendiri terkhusus masyarakat Sumatera Selatan, dan juga dapat menjadi media pembelajaran bagi anak-anak untuk mengetahui keberagaman rumah adat Sumatera Selatan. Dengan media pembelajaran yang menarik khususnya pada tingkat Sekolah Dasar, dapat menangkap dan mengingat pembelajaran lebih muda dengan media permainan ini.

Untuk memperkenalkan permainan *Puzzle* ragam rumah adat Sumatera Selatan dibutuhkan media-media promosi. Dalam perancangan ini dipilih media yang tepat yaitu media cetak dan media elektronik sebagai media untuk mempromosikan permainan *Puzzle* ragam rumah adat Sumatera Selatan.

Daftar Pustaka

- Ajmal Rokian. 2016. *Kaya Potensi Alam dan Seni Budaya*.
- Ending Yunani. 35 Th., guru SD seni budaya dan keterampilan, wawancara tanggal 23 Maret 2017 di SDN 159, Palembang.
- Hartanto, dkk. 2007. *Mengenal Kebudayaan Suku-Suku Bangsa Indonesia*. Angkasa. Bandung.
- Hasanadi, dkk. 2013. *Warisan Budaya Tak Benda di Propinsi Sumatera Selatan*. Balai Pelestarian Nilai Budaya. Padang.
- Hera Wati. 32 th, guru SD seni budaya dan keterampilan, wawancara tanggal 23 Maret 2017 di SDN 177, Palembang.
- <http://syukronsahara.blogspot.co.id/2011/05/penggunaan-media-games-puzzle.html>
- http://eflynananda.blogspot.co.id/p/blog-page_67.html
- Idi, Abdullah & Safarina HD. 2014, *Pengembangan Kurikulum, Teori Dan Praktik*. PT Rajagrafindo Persada. Jakarta.
- Mubarat Husni. 2016. *Seni Kerajinan Lakuer : Sebagai Identitas Budaya Lokal Palembang dan Sarana*

- Industri Kreatif Dalam Era Globalisasi. Jurnal Seni, Desain, dan Budaya* (Besaung).
- Muzamil Misbach. 2010. Economic Journal.<http://economicsjurnal.blogspot.com/2010/09/fasilitas-belajar.html> pada tanggal 22 Oktober 2012, Jam 09.45 WIB
- Sukanti, dkk, 1994. *Rumah Ulu Sumatera Selatan*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Kebudayaan Museum Negeri Propinsi Sumatera Selatan, “Balaputra Dewa”, Palembang.
- Syarofi, Yudhy. 2012. *Rumah Limas Pengaruhnya Terhadap Arsitektur Idies*. Dinas Pendidikan Provinsi.