BAB 2

LANDASAN TEORI

2.1 Bahasa dan Budaya

2.1.1 Bahasa

Secara sederhana bahasa dapat diartikan sebagai alat untuk menyampaikan sesuatu yang terlintas di dalam hati. Namun, lebih jauh bahasa bahasa adalah alat untuk beriteraksi atau alat untuk berkomunikasi, dalam menyampaikan pikiran, gagasan, konsep atau juga ungkapan perasaan. Dalam studi sosiolinguistik, bahasa diartikan sebagai sebuah sistem lambang, berupa bunyi, bersifat arbitrer, produktif, dinamis, beragam dan manusiawi [8].

Bahasa adalah sebuah sistem, artinya, bahasa dibentuk oleh sejumlah komponen yang berpola secara tetap dan dapat dikaidahkan. Sistem bahasa berupa lambang-lambang bunyi, setiap lambang bahasa melambangkan sesuatu yang disebut makna atau konsep. Karena setiap lambang bunyi itu memiliki atau menyatakan suatu konsep atau makna, maka dapat disimpulkan bahwa setiap suatu ujaran bahasa memiliki makna. Contoh lambang bahasa yang berbunyi "nasi" melambangkan konsep atau makna 'sesuatu yang biasa dimakan orang sebagai makanan pokok'.

1. Bahasa Aceh

   Bahasa Aceh adalah sebuah bahasa yang dituturkan oleh suku Aceh yang terdapat di wilayah pesisir, sebagian pedalaman dan sebagian kepulauan di Aceh. Bahasa Aceh termasuk dalam rumpun bahasa Chamic, cabang dari rumpun bahasa Melayu-Polinesia, cabang dari rumpun bahasa Austronesia.

   Bahasa Aceh termasuk dalam kelompok bahasa Chamic, cabang dari rumpun bahasa Melayu-Polinesia, cabang dari rumpun bahasa Austronesia. Bahasa-bahasa yang memiliki kekerabatan terdekat dengan bahasa Aceh adalah bahasa Cham, Roglai, Jarai, Rade dan 6 bahasa lainnya dalam rumpun bahasa Chamic. Bahasa-bahasa lainnya yang juga

berkerabat dengan bahasa Aceh adalah bahasa Melayu dan bahasa Minangkabau [7].

2. Bahasa Sumatera Utara

   Pada umumnya masyarakat sumatera utara mempergunakan bahasa secara luas adalah Bahasa Indonesia. Suku Melayu Deli mayoritas menuturkan Bahasa Indonesia karena kedekatannya dengan Bahasa Melayu yang menjadi bahasa ibu masyarakat Deli. Pesisir timur seperi wilayah Serdang Bedagai, Pangkalan Dodek, Batubara, Asahan, dan Tanjung Balai, memakai Bahasa Melayu dialek "o" begitu juga di Labuhan Batu dengan sedikit perbedaan ragam. Di Kabupaten Langkat masih menggunakan bahasa Melayu dialek "e" yang sering juga disebut bahasa Maya-maya. Mayarakat Jawa di daerah perkebunan, menuturkan Bahasa Jawa sebagai pengantar sehari-hari [7].

3. Bahasa Sumatera Barat

   Bahasa yang digunakan dalam keseharian ialah Bahasa Minangkabau yang memiliki beberapa dialek, seperti dialek Bukittinggi, dialek Pariaman, dialek Pesisir Selatan, dan dialek Payakumbuh. Di daerah Pasaman dan Pasaman Barat yang berbatasan dengan Sumatera Utara, juga dituturkan Bahasa Batak dialek Mandailing. Sementara itu di daerah kepulauan Mentawai banyak digunakan Bahasa Mentawai [7].

4. Bahasa Sumatera Selatan

   Bahasa Palembang berasal dari bahasa Melayu Tua yang berbaur dengan bahasa Jawa dan diucapkan menurut logat/dialek wong Palembang. Seterusnya bahasa yang sudah menjadi milik wong Palembang ini diperkaya pula dengan bahasa-bahasa Arab, Urdhu, Persia, Cina, Portugis, Iggris dan Belanda. Sedangkan Aksara bahasa Melayu Palembang, menggunakan aksara Arab (Arab-Melayu) atau tulusan Arab berbahasa Melayu (Arab Gundul/Pegon). Bahasa Palembang terdiri dari dua tingkatan, pertama merupakan bahasa sehari-hari yang digunakan hampir oleh setiap orang di kota ini atau disebut juga bahasa pasaran.

Kedua, bahasa halus (Bebaso) yang digunakan oleh kalangan terbatas, (Bahasa resmi Kesultanan) [7].

5. Bahasa D.K.I Jakarta

Bahasa Betawi atau Melayu Dialek Jakarta atau Melayu Batavia (bew) adalah sebuah bahasa yang merupakan anak bahasa dari melayu [7]. Mereka yang menggunakan bahasa ini dinamakan orang Betawi. Bahasa ini hampir seusia dengan nama daerah tempat bahasa ini dikembangkan, yaitu Jakarta.

Bahasa Betawi adalah bahasa kreol yang didasarkan pada bahasa Melayu Pasar ditambah dengan unsur-unsur bahasa Sunda, bahasa Bali, bahasa dari Cina Selatan (terutama bahasa Hokkian), bahasa Arab, serta bahasa dari Eropa, terutama bahasa Belanda dan bahasa Portugis. Bahasa ini pada awalnya dipakai oleh kalangan masyarakat menengah ke bawah pada masa-masa awal perkembangan Jakarta. Karena berkembang secara alami, tidak ada struktur baku yang jelas dari bahasa ini yang membedakannya dari bahasa Melayu [7].

6. Bahasa Jawa Barat

Bahasa Sunda terutama dipertuturkan di sebelah barat pulau Jawa, di daerah yang dijuluki Tatar Sunda (Pasundan) [7]. Namun demikian, bahasa Sunda juga dipertuturkan di bagian barat Jawa Tengah, khususnya di Kabupaten Brebes dan Cilacap, dikarenakan wilayah ini dahulunya berada dibawah kekuasaan Kerajaan Galuh. Banyak nama-nama tempat di Cilacap yang masih merupakan nama Sunda dan bukan nama Jawa seperti Kecamatan Dayeuhluhur, Cimanggu, dan sebagainya [7].

7. Bahasa Jawa Tengah

Walaupun bahasa Indonesia adalah bahasa resmi, umumnya sebagian besar masyarakat Jawa Tengah menggunakan bahasa jawa sebagai bahasa sehari-hari. Bahasa Jawa Dialek Solo-Jogja dianggap sebagai Bahasa Jawa Standar. Di samping itu terdapat sejumlah dialek Bahasa Jawa, namun secara umum terdiri dari dua, yakni kulonan dan

timuran. Kulonan dituturkan di bagian barat Jawa Tengah, terdiri atas Dialek Banyumasan dan Dialek Tegal; dialek ini memiliki pengucapan yang cukup berbeda dengan Bahasa Jawa Standar. Sedang Timuran dituturkan di bagian timur Jawa Tengah, di antaranya terdiri atas Dialek Solo, Dialek Semarang. Di antara perbatasan kedua dialek tersebut, dituturkan Bahasa Jawa dengan campuran kedua dialek, daerah tersebut di antaranya adalah Pekalongan dan Kedu [7].

8. Bahasa Jawa Timur

Bahasa Indonesia adalah bahasa resmi yang berlaku secara nasional, namun demikian Bahasa Jawa dituturkan oleh sebagian besar Suku Jawa. Dialek Bahasa Jawa timur dikenal dengan Bahasa Jawa Timuran, yang dianggap bukan Bahasa Jawa baku. Ciri khas Bahasa Jawa Timuran adalah egaliter, blak-blakan, dan seringkali mengabaikan tingkatan bahasa layaknya Bahasa Jawa Baku, sehingga bahasa ini terkesan kasar. Namun demikian, penutur bahasa ini dikenal cukup fanatik dan bangga dengan bahasanya, bahkan merasa lebih akrab. Seperti bahasa Jawa Dialek Surabaya dikenal dengan Boso Suroboyoan. Dialek Bahasa Jawa di Malang umumnya hampir sama dengan Dialek Surabaya. Dibanding dengan bahasa Jawa dialek Mataraman (Ngawi sampai Kediri), bahasa dialek malang termasuk bahasa kasar dengan intonasi yang relatif tinggi [7].

9. Bahasa Sulawesi

Bahasa di Sulawesi menurut rumpun bahasa. Bahasa-bahasa di Sulawesi terbagi dalam 5 rumpun bahasa, yaitu: Celebic, Filipina, Melayik, Sama-Bajau, dan Sulawesi Selatan.

Rumpun bahasa Sulawesi atau Celebic merupakan rumpun terbesar di Sulawesi, terdiri 64 bahasa dari 114 bahasa di Sulawesi.

Rumpun bahasa Filipina terdiri dari seluruh bahasa di Filipina, bahasa di Sulawesi bagian utara (tidak termasuk bahasa Melayu Manado) , dan sebagian bahasa di Palawan. Meski bahasa Sama-Bajau juga terdapat di

wilayah tersebut, bahasa itu tidak termasuk dalam rumpun ini, namun dalam rumpun terpisah.

Rumpun bahasa Melayik: merupakan rumpun bahasa terbesar di Nusantara. Sebagian besar bahasa di Malaysia semenanjung, berakar dari bahasa Melayu yang telah bercampur dengan bahasa setempat, Rumpun bahasa Sama-Bajau: dipertuturkan oleh suku-suku Bajau, Sama, dan Yakan. Persebarannya terdapat di Kalimantan, Sulawesi, dan kepulauan Sulu. Rumpun bahasa Sulawesi Selatan: Rumpun bahasa Sulawesi Selatan meliputi seluruh bahasa di Sulawesi bagian selatan (tidak termasuk bahasa Melayu Makassar) dan sebagian bahasa di Kalimantan [7].

10. Bahasa Kalimantan

Bahasa Indonesia merupakan bahasa yang secara umum dipakai oleh masyarakat di Kalimantan. Selain itu bahasa tiap wilayahnya yaitu:

a. Kalimantan barat : bahasa penghubung, yaitu bahasa Melayu Pontianak, Melayu Sambas dan Bahasa Senganan menurut wilayah penyebarannya. Terdapat beragam jenis Bahasa Dayak, terdapat 188 dialek yang dituturkan oleh suku Dayak dan Bahasa Tionghoa seperti Tiochiu dan Khek/Hakka. Bahasa Melayu di Kalimantan Barat terdiri atas beberapa jenis, antara lain Bahasa Melayu Pontianak dan Bahasa Melayu Sambas. Bahasa Melayu Pontianak sendiri memiliki logat yang sama dengan bahasa Melayu Malaysia dan Melayu Riau.
b. Kalimantan Timur : bahasa Austronesia dari rumpun Malayo-Polynesia, diantaranya adalah Bahasa Tidung, Bahasa Banjar, Bahasa Berau dan Bahasa Kutai. Bahasa lainnya adalah Bahasa Lundayeh.
c. Kalimantan Tengah : bahasa daerah (lokal) terdapat pada 11 Daerah Aliran Sungai (DAS) yang meliputi 9 bahasa dominan dan 13 bahasa minoritas

   Bahasa Dominan : Bahasa Melayu, Bahasa Banjar, Bahasa Ngaju, Bahasa Manyan, Bahasa Ot Danum, Bahasa Katingan, Bahasa Bakumpai, Bahasa Tamuan, Bahasa Sampit

   Bahasa Kelompok Minoritas : Bahasa Mentaya, Bahasa Pembuang,

Bahasa Dusun Kalahien, Bahasa Balai, Bahasa Bulik, Bahasa Mendawai, Bahasa Dusun Bayan, Bahasa Dusun Tawoyan, Bahasa Dusun Lawangan, Bahasa Dayak Barean, Bahasa Dayak Bara Injey, Bahasa Kadoreh, Bahasa Waringin, Bahasa Kuhin (bahasa daerah pedalaman Seruyan Hulu)

d. Kalimantan Selatan : Bahasa Melayu Lokal, Bahasa Banjar (bjn) : Dialek Banjar Hulu, Dialek Banjar Kuala, Bahasa Barangas, Bahasa Melayu Bukit (bvu), Bahasa Barito, Barito Barat : Barito Barat bagian Selatan, Bahasa Bakumpai (bkr), Barito Timur bagian Utara : Bahasa Lawangan-Pasir (lbx), Barito Timur bagian Tengah dan Selatan, Bagian Tengah : Bahasa Dusun Deyah (dun), Bagian Selatan : Bahasa Maanyan (mhy) [7].

11. Bahasa Irian Jaya

Bahasa Irian Jaya termasuk keluarga bahasa Melanesia, disamping itu ada juga bahasa Irian. Keluarga bahasa-bahasa Irian tersebut dapat dibagi menjadi beberapa keluarga khusus dan yang satu dengan yang lain tak ada sangkut pautnya. Terutama Irian Jaya bagian Teluk Cendrawasih dan daerah pantai utara. Di daerah tersebut ada bahasa yang hanya diucapkan 100 orang bahkan ada bahasa yang lebih kecil lagi. Adapun bahasa yang digunakan sehari-hari dalam kehidupan masyarakat yang tersebar di 19 (sembilan belas) wilayah kecamatan/distrik hanya dibedakan oleh dialek bahasa [7].

2.1.2 Budaya

Kata budaya dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia diartikan sebagai pikiran, akal budi atau adat-istiadat. Secara tata bahasa, pengertian kebudayaan diturunkan dari kata budaya yang cenderung menunjuk pada pola pikir manusia. Kebudayaan sendiri diartikan sebagai segala hal yang berkaitan dengan akal atau pikiran manusia, sehingga dapat menunjuk pada pola pikir, perilaku serta karya fisik sekelompok manusia [11]. Sedangkan definisi kebudayaan menurut Koentjaraningrat sebagaimana dikutip Budiono K, menegaskan bahwa, “menurut

antropologi, kebudayaan adalah seluruh sistem gagasan dan rasa, tindakan, serta karya yang dihasilkan manusia dalam kehidupan bermasyarakat, yang dijadikan miliknya dengan belajar". Pengertian tersebut berarti pewarisan budaya-budaya leluhur melalui proses pendidikan [11].

Beberapa pengertian kebudayaan berbeda dengan pengertian di atas, yaitu:

1. Kebudayaan adalah cara berfikir dan cara merasa yang menyatakan diri dalam seluruh segi kehidupan sekelompok manusia yang membentuk kesatuan sosial (masyarakat) dalam suatu ruang dan waktu.
2. Kebudayaan sebagai keseluruhan yang mencakup pengetahuan kepercayaan seni, moral, hukum, adat serta kemampuan serta kebiasaan lainnya yang diperoleh manusia sebagai anggota masyarakat.
3. Kebudayaan merupakan hasil karya, rasa dan cipta masyarakat. Karya yaitu masyarakat yang menghasilkan teknologi dan kebudayaan kebendaan yang terabadikan pada keperluan masyarakat. Rasa yang meliputi jiwa manusia yaitu kebijaksanaan yang sangat tinggi di mana aturan kemasyarakatan terwujud oleh kaidah-kaidah dan nilai-nilai sehingga denga rasa itu, manusia mengerti tempatnya sendiri, bisa menilai diri dari segala keadaannya.

Dengan demikian, budaya dan kebudayaan telah ada sejak manusia berpikir, berkreasi dan berkarya sekaligus menunjukkan bagaimana pola berpikir dan interpretasi manusia terhadap lingkungannya. Dalam kebudayaaan terdapat nilai-nilai yang dianut masyarakat setempat dan hal itu memaksa manusia berperilaku sesuai budayanya. Antara kebudayaan satu dengan yang lain terdapat perbedaan dalam menentukan nilai-nilai hidup sebagai tradisi atau adat istiadat yang dihormati. Adat istiadat yang berbeda tersebut, antara satu dengan lainnya tidak bisa dikatakan benar atau salah, karena penilaiannya selalu terikat pada kebudayaan tertentu [1].

Kebudayaan sangat berpengaruh terhadap kepribadian seseorang, begitu pula sebaliknya. Di dalam pengembangan kepribadian diperlukan kebudayaan, dan kebudayaan akan terus berkembang melalui kepribadian tersebut. Sebuah

masyarakat yang maju, kekuatan penggeraknya adalah individu-individu yang ada di dalamnya. Tingginya sebuah kebudayaan masyarakat dapat dilihat dari kualitas, karakter dan kemampuan individunya.

Manusia dan kebudayaan adalah dua hal yang saling berkaitan. Manusia dengan kemampuan akalnya membentuk budaya, dan budaya dengan nilai-nilainya menjadi landasan moral dalam kehidupan manusia. Seseorang yang berperilaku sesuai nilai-nilai budaya, khususnya nilai etika dan moral, akan disebut sebagai manusia yang berbudaya. Selanjutnya, perkembangan diri manusia juga tidak dapat lepas dari nilai-nilai budaya yang berlaku.

Kebudayaan dan masyarakatnya memiliki kekuatan yang mampu mengontrol, membentuk dan mencetak individu. Apalagi manusia di samping makhluk individu juga sekaligus makhluk sosial, maka perkembangan dan perilaku individu sangat mungkin dipengaruhi oleh kebudayaan. Atau boleh dikatakan, untuk membentuk karakter manusia paling tepat menggunakan pendekatan budaya.

1. Budaya Aceh

    a. Baju Daerah Pidie: Pria memakai BAJE MEUKASAH atau baju jas leher tertutup. Wanita mengenakan baju kurung berlengan panjang hingga sepinggul [7].

    b. Rumah Daerah: Rumah Krong Bade Ruang depan yang disebut Seuramo reungeun, Ruang tengah yang disebut rumah inong, dan ruang belakang disebut Seuramo likot lantainya sama tinggi dengan seuramo rengeun [7].

    c. Senjata Tradisional: Rencong ialah senjata khas suku Aceh menyerupai sebuah pisau karena ukurannya agak pendek. Rencong populer dikalangan bangsa Indonesia, karena bentuknya yang unik. Rencong merupakan senjata para bangsawan Aceh pada masa lalu, dan suatu kebanggaan dan tanda kejantanan bagi pemilik [7].

d. Tarian Daerah: Tari Seudati adalah nama tarian yang berasal dari provinsi Aceh. Seudati berasal dari kata Syahadat, yang berarti saksi/bersaksi/pengakuan terhadap Tiada Tuhan selain Allah, dan Nabi Muhammad utusan Allah. Tarian ini juga termasuk kategori Tribal War Dance atau Tari Perang, syairnya selalu membangkitkan semangat pemuda Aceh untuk bangkit dan melawan penjajahan [7].

2. Budaya Sumatera Utara

a. Baju Daerah: Ulos adalah kain tenun khas Batak berbentuk selendang. Benda sakral ini merupakan simbol restu, kasih sayang dan persatuan, sesuai dengan pepatah Batak yang berbunyi: “Ijuk pangihot ni hodong, Ulos pangihot ni holong”, yang artinya jika ijuk adalah pengikat pelepah pada batangnya maka ulos adalah pengikat kasih sayang antara sesama [7].

b. Rumah Daerah: Rumah adat batak ini merupakan perpaduan dari hasil seni pahat dan seni ukir serta hasil seni kerajinan. Arsitekturnya terdapat dalam berbagai bentuk ornamen. Bangunan rumah adat melambangkan "kerbau berdiri tegak". Ini terlihat jelas menghias pucuk atap dengan kepala kerbau [7].

c. Senjata Tradisional: Nama piso gaja dompak diambil dari kata piso yang berarti pisau yang berfungsi untuk memotong atau menusuk, bentuk runcing dan tajam dan gaja dompak yang berarti sebutan bagi ukiran bepernampang gajah pada tangkai senjata tersebut [7].

d. Tarian Daerah: Tortor adalah tarian seremonial yang disajikan dengan musik gondang. Secara fisik tortor merupakan tarian, namun makna yang lebih dari gerakan-gerakannya menunjukkan tortor adalah sebuah media komunikasi, di mana melalui gerakan yang disajikan terjadi interaksi antara partisipan upacara [7].

3. Budaya Sumatera Barat
    a. Baju Daerah: Pakaian Wanita Sumatera Barat yaitu Pakaian Limpapeh Rumah Nan Gadang atau disebut “Limpapeh Rumah nan gadang”. Limpapeh artinya tiang tengah pada sebuah bangunan tempat memusatkan segala kekuatan tiang-tiang lainnya. Sedangakan untuk Pakaian Pria Sumatera Barat yaitu Pakaian Penghulu merupakan pakaian kebesaran dalam adat Minangkabau dan tidak semua orang dapat memakainya [7].
    b. Rumah Daerah: Rumah Gadang ini memiliki keunikan bentuk arsitektur dengan bentuk puncak atapnya runcing yang menyerupai tanduk kerbau dan dahulunya dibuat dari bahan ijuk yang dapat tahan sampai puluhan tahun namun belakangan atap rumah ini banyak berganti dengan atap seng [7].
    c. Senjata Tradisional: Karih (Keris) adalah Senjata tradisional Sumatera Barat. Bentuknya seperti keris tapi tidak berlekuk. Karih biasanya dipakai oleh kaum laki-laki dan diletakkan di sebelah depan pinggang, saat sekarang penggunaannya hanya dipakai bagi mempelai pria sebagai pelengkap pakaian adat pria [7].
    d. Tarian Daerah: Tari Payung adalah salah satu tari klasik dari Daerah Minang dan menggambarkan kasih sayang seorang kekasih yang dilambangkan dengan melindungi dengan payungnya.Tarian ini memang merupakan tari pergaulan muda-mudi sehingga dibawakan secara berpasang-pasangan. Selain menggunakan payung sebagai alat bantu yang dimainkan oleh penari pria, bisa juga ditambah dengan selendang untuk penari wanita [7].
4. Budaya Sumatera Selatan
    a. Baju Daerah: Salah satu busana pengantin adat Palembang adalah gaya aesan Gede. Sebagaimana namanya busana ini merupakan busana kebesaran raja Sriwijaya yang kemudian diterjemahkan sebagai busana pengantin Palembang. Warna merah jambu (pink) dipadu dengan

keemasan mencerminkan keagungan bangsawan. Gemerlap perhiasan dan mahkota dipadukan baju dodot dan kain songket mempertegas keagungannya [7].

b. Rumah Daerah: Rumah adat ini mempunyai sebutan Rumah Bari yang benama asli Rumah Limas umumnya berbentuk dasar hampir sama dengan rumah adat yang ada di sebagian daerah di Nusantara, yaitu rumah panggung, dan material yang digunakan pada umumnya dari kayu [7].

c. Senjata Tradisional: Keris ini merupakan keris temuan dari Sungai Musi Palembang, yang merupaka urat nadi transportasi masa kerajaan Sriwijaya, berdasarkan paksinya yang berbentuk kotak dan besinya yang terlihat seperti membatu dapat disimpulkan bahwa keris ini merupakan keris peninggalan kerajaan Sriwijaya [7].

d. Tarian Daerah: Tari Putri Bekhusek, artinya sang putri yang sedang bermain. Tari ini sangat populer di Kabupaten Ogan Komering Ulu dan melamhangka kemakmuran daerah Sumatra Selatan [7].

5. Budaya D.K.I Jakarta

a. Baju Daerah: Pakaian adat Betawi banyak dipengaruhi oleh berbagai negara lain. Hal itu dikarenakan Betawi adalah pencampuran budaya dari berbagai negara. Ada beberapa macam pakaian Betawi yang ada saat ini diantaranya adalah pakaian adat Betawi sehari-hari untuk laki laki adalah baju Koko atau disebut Sadariah [7].

b. Rumah Daerah: Rumah Kebaya mempunyai beberapa pasang atap, yang apabila dilihat dari samping berlipat-lipat seperti lipatan kebaya. Arsitekturnya seperti monas yang terpotong bagian tugunya. Rumah ini melambangkan penduduk Jakarta yang terdiri dari berbagai suku bangsa. Rumah Kebaya sering digunakan untuk mengadakan acara selamatan atau hajatan khas Betawi [7].

c. Senjata Tradisional: Golok memiliki bentuk yang hampir serupa dengan machete tetapi golok cenderung lebih pendek dan lebih berat, dan sering digunakan untuk memotong semak dan dahan pohon. Golok adalah pisau besar dan berat yang digunakan sebagai alat berkebun sekaligus senjata [7].

d. Tarian Daerah: Ronggeng adalah jenis kesenian tari Jawa di mana pasangan saling bertukar ayat puitis saat mereka menari diiringi musik dari rebab atau biola dan gong. Ronggeng mungkin berasal dari Jawa, tetapi juga dapat ditemukan di Sumatra dan Semenanjung Malaya. Selain itu juga ada Tari Ronggeng mengenakan kostum hanya berkain dan kebaya biasa, tanpa "Sobrah" Kembang Topeng atau mengenakan Kedok dan dibawakan oleh pemain wanita saja atau pria wanita secara berpasangan [7].

6. Budaya Jawa Barat

a. Baju Daerah: Pakaian Adat Pria Jawa Barat yaitu terdiri dari baju jas dengan kerah menutup leher yang biasa disebut dengan *Jas Takwa*. Kain batik atau lebih dikenal dengan nama *Kain Dodot* dengan motif bebas [7].

   Pakaian Adat Wanita Jawa Barat yaitu baju kebaya motif polos dengan hiasan sulam atau manik-manik. Kain batik atau disebut juga *Kain Kebat Dilepe* [7].

b. Rumah Daerah :

c. Senjata Tradisional: *Kujang* adalah sejenis parang khas milik masyarakat suku Sunda pada masa lampau. Saat ini sudah jarang yang memiliki Kujang, karena sudah tergantikan oleh Bedok (Parang Kebun) yang lebih praktis. Kujang saat ini sebagai barang pajangan atau disimpan sebagai benda koleksi saja [7].

d. Tarian Daerah: Sesuai dengan namanya Sejarah *Tari Merak* Jawa Barat merupakan implentasi dari kehidupan burung *Merak*. Utamanya

tingkah merak jantan ketika ingin memikat merak betina. Gerakan merak jantan yang memamerkan keindahan bulu ekornya ketika ingin menarik perhatian merak betina tergambar jelas dalam *Tari Merak*. Kostum yang dipakai oleh penari dalam menampilkan Sejarah *Tari Merak* Jawa Barat. Warna kostum yang dipakai oleh para penari biasanya sesuai dengan corak bulu burung merak [7].

7. Budaya Jawa Tengah
    a. Baju Daerah: Jawa ada bermacam-macam pakain adat yang dikenakan dalam acara penikahan maupun dalam acara adat lainnya. Yang paling populer dari pakaian adat Jawa Tengah adalah pakaian setelan kain kebaya, kain kebaya yang ada di Jawa Tengah berbeda motif jika dibandingkan kebaya dari Yogyakarta maupun daerah lain. Yang membedakannya adalah pada motif batik serta model setelan cara pemakaian kain kebaya-nya [7].
    b. Rumah Daerah: Rumah adat Jawa Tengah dinamakan Padepokan. Padepokan merupakan bangunan induk istana Mangkunegara di Surakarta. Rumah penduduk dan keraton di Jawa Tengah umumnya terdiri dari 3 ruangan. Pendopo, tempat menerima tamu, upacara adat dan kesenian. Pringgitan untuk pagelaran wayang kulit, dalem tempat singgasana raja [7].
    c. Senjata Tradisional: Senjata khas suku Jawa Tengah ini adalah suatu senjata yang mengandung nilai mistis dan sakral. Keris memiliki panjang seperti sebuah pisau, hanya saja bentuknya yang tergolong unik, karena bentuknya meliuk-liuk seperti seekor ular dan diselipkan di pinggang sebelah kiri sebagai perlambang keperkasaan dan kebangsawanan [7].
    d. Tarian Daerah: *Tari Gatotkaca Gandrung* merupakan sebuah bentuk tarian gaya Surakarta yang ceritanya mengacu pada lakon *Gatotkaca Krama* atau pernikahan *Gatotkaca*. Personifikasi tari Gatotkaca Gandrung menggambarkan bagaimana sosok Gatotkaca yang sedang

kasmaran berat kepada seorang wanita (Pregiwa) namun ia menghadapi tantangan yang berat, karena saat itu Arjuna telah menerima pinangan putra mahkota Hastina, Lesmana Mandrakumara. Adapun pada bagian akhir tari Gatotkaca Gandrung ditandai dengan kedekatan sang Gatotkaca untuk menemui Pregiwa [7].

8. Budaya Jawa Timur
    a. Baju Daerah: Pakaian Adat Tradisional daerah jawatimur bernama Mantenan. pakaian tradisional jawa timur ini umumnya di kenakan pada saat upacara perkawinan oleh masyarakat di Jawa Timur. Jika di lihat sekilah pakaian dari daerah Jawa Timur ini hampir mirip dengan pakaian adat Jawa Tengah [7].
    b. Rumah Daerah: Rumah Situbondo merupakan model rumah adat Jawa Timur yang mendapat pengaruh dari rumah Madura. Rumah itu tidak mempunyai pintu belakang dan tanpa kamar-kamar pula. Serambi depan tempat menerima tamu laki-laki dan tamu perempuan diterima di serambi belakang. Mereka masuk dari samping rumah [7].
    c. Senjata Tradisional: Senjata yang sangat terkenal di Jawa Timur adalah clurit. Clurit adalah sejenis arit dan bentuknya cukup mengerikan. Orang-orang Madura sering menyelipkan clurit di pinggangnya [7].
    d. Tarian Daerah: Tari Remong merupakan tari selamat datang khas Jawa Timur yang menggambarkan karakter dinamis Jawa Timur. Tarian ini dikemas sebagai gambaran keberanian seorang pangeran yang berjuang dalam sebuah medan pertempuran. Makanya sisi kemaskulinan penari sangat dibutuhkan dalam menampilkan tarian ini. Tarian yang dipromosikan sekitar tahun 1900 ini, pernah dimanfaatkan oleh nasionalis Indonesia untuk berkomunikasi kepada masyarakat [7].

9. Budaya Sulawesi
    1. Sulawesi Selatan
        a. Baju Daerah: Baju bodo berbentuk segi empat, biasanya berlengan pendek, yaitu setengah atas bagian siku lengan. Baju bodo juga dikenali sebagai salah satu busana tertua di dunia. Menurut adat Bugis, setiap warna baju bodo yang dipakai oleh perempuan Bugis menunjukkan usia ataupun martabat pemakainya. Pakaian ini kerap dipakai untuk acara adat seperti upacara pernikahan. Tetapi kini, baju bodo mulai direvitalisasi melalui acara lainnya seperti lomba menari atau menyambut tamu agung [7].
        b. Rumah Daerah: Tongkonan adalah memiliki ciri rumah panggung dari kayu dimana kolong di bawah rumah biasanya dipakai sebagai kandang kerbau. Atapnya rumah tongkonan dilapisi ijuk hitam dan bentuknya melengkung persis seperti perahu telungkup dengan buritan. Ada juga yang mengatakan bentuknya seperti tanduk kerbau [7].
        c. Senjata Tradisional: Badik atau badek adalah pisau yang dikembangkan oleh masyarakat Bugis dan Makassar. Badik bersisi tajam tunggal atau ganda, dengan panjang mencapai sekitar setengah meter. Bentuknya asimetris dan bilahnya kerap kali dihiasi dengan pamor. Badik tidak memiliki ganja (penyangga bilah) [7].
        d. Tarian Daerah: Tari kipas karena mencerminkan ekspresi kelembutan, kesantunan, kesetiaan, kepatuhan dan sikap hormat perempuan Gowa terhadap laki-laki. Setiap pola gerakan dalam tarian karena memiliki makna tersendiri. Tarian ini diawali dan diakhiri dengan posisi duduk sebagai tanda hormat dan santun para penari. Pola gerakan memutar bermakna siklus hidup manusia yang selalu berputar. Pola gerakan memutar yang dimainkan adalah gerakan memutar searah jarum jam. Kemudian pola gerakan naik

turun melambangkan kehidupan manusia yang kadang berada di bawah dan kadang diatas, pola gerakan ini mengingatkan akan pentingnya kesabaran dan keasadaran manusia dalam mengahadapi kehidupan [7].

2. Sulawesi Barat
    a. Baju Daerah: Pakaian adat Kalimantan Barat berbahan kulit kayu yang diproses menjadi kain kulit kayu yang digunakan sebagai bahan pakaian adat Kalimantan Barat adalah Kulit kayu kapuo atau ampuro. Kulit kayu tersebut dipukul termasuk di pukul di dalam air menggunakan pemukul yang berbentuk bulat. Kemampuan mengolah kulit kayu menjadi kain oleh masyarakat merupakan kemampuan yang secara turun temurun diturunkan oleh nenek moyang [7].
    b. Rumah Daerah: Rumah Mandar dikenal ada dua jenis boyang, yaitu: “boyang adaq” dan “boyang beasa”. “Boyang adaq” ditempati oleh keturunan bangsawan, sedangkan “boyang beasa” ditempati oleh orang biasa. Pada “Boyang Adaq” diberi penanda sebagai simbolik identitas tertentu sesuai tingkat status sosial penghuninya. Simbolik tersebut, misalnya ”Tumbaq Layar” yang bersusun antara 3 sampai 7 susun, semakin banyak susunannya semakin tinggi derajat kebangsawanan seseorang. Sedangkan pada boyang beasa, “Tumbag Layar” nya tidak bersusun [7].
    c. Senjata Tradisional: Tombak adalah senjata untuk berburu dan berperang, bagiannya terdiri dari tongkat sebagai pegangan dan mata atau kepala tombak yang tajam dan kadang diperkeras dengan bahan lain. Bersamaan dengan Kapak Tombak adalah perkakas pertama yang dibuat manusia dan sejalan dengan perkembangan peradaban mata tombak dan kapak yang semula berupa tulang atau batu yang dihaluskan diganti menjadi logam yang lebih kuat dan tahan lama [7].

d. Tarian Daerah: Kipas, tari yang mempertunjukkan kemahiran para gadis dalam memainkan kipas samhil mengikuti alunan lagu. mencerminkan ekspresi kelembutan, kesantunan, kesetiaan, kepatuhan dan sikap hormat perempuan Gowa terhadap laki-laki. Setiap pola gerakan dalam tarian pakarena memiliki makna tersendiri. Tarian ini diawali dan diakhiri dengan posisi duduk sebagai tanda hormat dan santun para penari. Pola gerakan memutar bermakna siklus hidup manusia yang selalu berputar. Pola gerakan memutar yang dimai [7].

3. Sulawesi Tengah
   a. Baju Daerah: Pakaian Adat Perempuan Baju Nggembe adalah busana yang dipakai oleh remaja putri untuk Upacara Adat atau pesta. Berbentuk segi empat, berkerah bulat berlengan selebar kain, panjang blus sampai pinggang dan berbentuk longgar. Pakaian Adat Pria: baju Koje / puruka pajana pakaian ini terdiri dari 2 bagian yaitu Baju Koje dan Puruka Pajama. Baju Koje atau baju ceki adalah kemeja yang bagian kerahnya tegak dan pas dileher, berlengan panjang, panjang kemeja sampai ke pinggul dan dipakai di atas celana. Puruka Pajana atau celana sebatas lutut, modelnya ketat, namun killnya harus lebar agar mudah untuk duduk dan berjalan. Pakaian ini dilengkapi dengan sarung dipinggang, keris, serta sebagian kepala menggunakan destar atau siga [7].

   b. Rumah Daerah: Rumah tambi merupakan rumah panggun yang atapnya sekaligus berguna sebagai dinding. Rumah tambi yang digunakan sebagai rumah kepala adat jumlah anak tangganya ganjil, sedangkan untuk penduduk biasa anak tangganya berjumlah genap. Alas rumah tersebut terdiri dari balok-balok yang disusun, sedangkan pondasinya terdiri dari batu alam. Tangga untuk naik tersebut terbuat dari daun rumbia atau daun bambu yang dibelah dua [7].

c. Senjata Tradisional: Pasatimpo (Keris) Bahan: Logam (tembaga atau kuningan). Bentuk: Panjang kurang lebih 40 cm. Cara Membuatnya. Keris yang sering digunakan atau dipakai oleh penari (Pajoge Maradika) adalah keris milik kerajaan atau keris pusaka. Jadi keris tersebut sudah ada sejak ratusan tahun. gagang keris dibuat dari emas murni sedangkan sarungnya dibuat dari emas muda [7].

d. Tarian Daerah: Kata lumense sendiri berasal dari bahasa daerah setempat yakni lume yang berarti terbang dan mense yang berarti tinggi. Jadi, lumense bisa diartikan terbang tinggi. Tarian ini digunakan untuk menyambut tamu pada pesta-pesta rakyat. Tarian ini dilakukan oleh kelompok perempuan yang berjumlah 12 orang, 6 orang berperan sebagai laki-laki dan 6 lainnya berperan sebagai perempuan [7].

4. Sulawesi Utara

a. Baju Daerah: busana wanita disebut “Karai Momo” ada juga yang disebut “wuyang” pakaian bagian atas disebut kebaya, dengan model lengan panjang dan lengannya sempit berwarna putih,dihiasi dengan sulaman sujiber bentuk bunga padi dan bunga kelapa dan pada dada sebelah kiri kebaya dilengkapi dengan kembang kaca piring dan bunga melati yang berbau harum. Sedangkan untuk pria terdiri atas dua potong bagian atas dan bagian bawah. Pakaian bagian atas disebut “baniang”, yaitu kemeja yang berlengan panjang memakai kerah ataupun tanpa kerah dan pada bagian bawah sebelah kiri dan kanan dan bagian atas sebelah kiri kemeja memakai saku [7].

b. Rumah Daerah: Rumah ini merupakan rumah panggung yang dibangun di atas tiang dan balok-balok yang di antaranya terdapat balok-balok yang tidak boleh disambung. Dulunya, rumah adat Minahasa ini hanya terdiri dari satu ruangan saja. Sekarang ini,

Rumah Pewaris memiliki beberapa ruang. Misalnya, Setup Emperan yang digunakan untuk menerima tamu. Pores, untuk ruang tidur orang tua dan anak perempuan. Dan sangkor yang digunakan sebagai lumbung padi [7].

c. Senjata Tradisional: Keris terbuat dari bahan besi dengan pamor perak, sedangkan hulunya terbuat dari gigi ikan duyung. Senjata ini digunakan sebagai aksesoris pakaian adat dalam sebuah perayaan. Bentuknya khas tidak simetris di bagian pangkal yang melebar, bilahnya berkelok-kelok, dan banyak memiliki pamor (damascene), yaitu terlihat serat-serat lapisan logam cerah pada helai bilah [7]

d. Tarian Daerah: Tari Polopalo, adalah tari pergaulan bagi muda-mudi daerah Gorontalo. Pada perkembangannya, tari Polopalo terbagi menjadi dua jenis, yaitu tari Palopalo tradisional dan tari Palopalo modern. Dimana kedua jenis ini memiliki perbedaan yang terlihat jelas. Misalnya jumlah penarinya. Tari Polopalo tradisional biasanya dimainkan oleh penari tunggal yang diringi oleh musik yang dimainkan sendiri atau solo. Sedangkan tari Polopalo modern lebih sering ditampilkan secara berkelompok dengan iringan musik yang sudah diaransemen [7].

5. Sulawesi Tenggara

a. Baju Daerah: Pakaian adat iniberbahan kulit kayu yang diproses menjadi kain kulit kayu yang digunakan sebagai bahan pakaian adat Kalimantan Barat adalah Kulit kayu kapuo atau ampuro. Kulit kayu tersebut dipukul termasuk di pukul di dalam air menggunakan pemukul yang berbentuk bulat. Kemampuan mengolah kulit kayu menjadi kain oleh masyarakat merupakan kemampuan yang secara turun temurun diturunkan oleh nenek moyang [7].

b. Rumah Daerah: Laikas merupakan rumah adat yang terdiri dari tiga lantai, lantai pertama merupakan tempat kediaman raja, lantai kedua untuk tempat keluargadan ketiga untuk tempat sholat, pada

kiri dan kanan lantai dua terdapat ruangan tempat menenun kain yang bernama bane [7].

c. Senjata Tradisional: Keris, terbuat dari bahan besi dengan pamor perak, sedangkan hulunya terbuat dari gigi ikan duyung. Senjata ini digunakan sebagai aksesoris pakaian adat dalam sebuah perayaan. Bentuknya khas tidak simetris di bagian pangkal yang melebar, bilahnya berkelok-kelok, dan banyak memiliki pamor (damascene), yaitu terlihat serat-serat lapisan logam cerah pada helai bilah [7].

d. Tarian Daerah: Tari Balumpa merupakan tarian selamat datang yang di pentaskan untuk menyambut kehadiran tamu dalam suatu acara-acara penting dan besar. Menceritakan tentang sekolompok gadis-gadis cantik yang sedang berdendang seiring lagu musik daerah yang menggunakan alat musik gambus yang biasanya di iringi dendang lagu. Tarian ini di tarikan oleh 6-8 orang, secara berpasangan oleh penari pria dan wanita dan juga ada yang ditampilkan oleh penari wanita saja. Keindahan tarian ini tertuang ketika para penari balumpa ini berdendang dengan hati yang tulus dan memahami makna gerakan yang di lakukan [7].

6. Gorontalo

a. Baju Daerah: untuk perempuan dinamakan “billu sedangkan untuk laki-laki dinakam”. Pakaian ini memiliki warna berbeda yaitu hijau yang bermakna kedamaian – kesejahteraan - kesuburan, kuning keemasan yang bermakna kejujuran – kesetiaan - kemuliaan, ungu bermakna kewibawaan dan keanggunan, serta warna merah yang bermakna keberanian dan tanggung jawab [7].

b. Rumah Daerah: Rumah adat Dulohupa yang memiliki bentuk fisik panggung serta memiliki pilar kayu sebagai bagian dari hiasan memiliki fungsi sebagai balai musyawarah, pengadilan kerajaan bagi pengkhianat kerajaan dengan sidang tiga tahap pemerintahan yaitu Buwatulo Bala (Tahap keamanan), Buwatulo Syara (tahap

hukum agama Islam) dan Bawatulo Adati (Tahap hukum adat) dan merencanakan kegiatan pembangunan daerah serta menyelesaikan persoalan-persoalan masyarakat setempat [7].

c. Senjata Tradisional: Badik atau badek adalah pisau yang dikembangkan oleh masyarakat Bugis dan Makassar. Badik bersisi tajam tunggal atau ganda, dengan panjang mencapai sekitar setengah meter. Bentuknya asimetris dan bilahnya kerap kali dihiasi dengan pamor. badik tidak memiliki ganja (penyangga bilah) [7].

d. Tarian Daerah: Tarian ini merupakan tarian pergaulan yang biasa dipentaskan oleh para remaja Gorontalo. Pada perkembangannya, tari polo – palo terbagi menjadi dua jenis, yaitu tari palo – palo tradisional dan tari palo – palo modern. Di mana kedua jenis ini memiliki perbedaan yang terlihat jelas. Misalnya jumlah penarinya. Tari polo – palo tradisional biasanya dimainkan oleh penari tunggal yang diringi oleh musik yang dimainkan sendiri atau solo. Sedangkan tari polo – palo modern lebih sering ditampilkan secara berkelompok dengan iringan musik yang sudah diaransemen [7].

10. Budaya Kalimantan

1. Kalimantan Barat

a. Baju Daerah: Pakaian adat Kalimantan Barat berbahan kulit kayu yang diproses menjadi kain kulit kayu yang digunakan sebagai bahan pakaian adat Kalimantan Barat adalah Kulit kayu kapuo atau ampuro. Kulit kayu tersebut dipukul termasuk di pukul di dalam air menggunakan pemukul yang berbentuk bulat. Kemampuan mengolah kulit kayu menjadi kain oleh masyarakat merupakan kemampuan yang secara turun temurun diturunkan oleh nenek moyang [7].

b. Rumah Daerah: Istana Kesultanan Pontianak merupakan rumah panggung yang terbuat dari kayu besi. Sirap kayu besi digunakan sebagai atap. Kamar terletak di bagian sisi kanan dan kiri istana. Bagian tengah berupa singgasana difungsikan sebagai tempat penerimaan tamu dan upacara adat [7].

c. Senjata Tradisional: Senjata khas suku Dayak ini, menyerupai sebuah pedang/parang karena ukurannya agak panjang. mandau memiliki ukiran di bagian bilahnya yang tidak tajam. Sering juga dijumpai tambahan lubang-lubang di bilahnya yang ditutup dengan kuningan atau tembaga dengan maksud memperindah bilah mandau [7].

d. Tarian Daerah: Tari monong/manang/balian, merupakan tari penyembuhan yang terdapat pada seluruh masyarakat Dayak. Tari ini berfungsi sebagai penolak/penyembuh/penangkal penyakit agar si penderita dapat sembuh kembali penari berlaku seperti dukun dengan jampi-jampi. Tarian ini hadir disaat sang dukun sedang dalam keadaan trance, dan tarian ini merupakan bagian dari upacara adat Bemanang/Balian [7].

2. Kalimantan Timur

a. Baju Daerah: Pakaian adat untuk wanita dinamakan Ta'a dan pakaian untuk laki-laki dinamakan Sapei Sapaq. Ta'a terdiri dari Da'a, yaitu semacam ikat kepala yang terbuat dari pandan. Atasan atau baju dinamakan Sapei Inoq dan bawahannya atau rok disebut Ta'a. Sedangkan Sapei Sapaq yang digunakan laki-laki pada umumnya hampir sama dengan motif pakaian perempuan. Namun atasannya dibuat berbentuk rompi dan bawahannya adalah cawat yang disebut abet kaboq [7].

b. Rumah Daerah: Rumah Lamin ini merupakan rumah panggung yang panjang dan sambung menyambung, terdiri dari banyak

kamar yang ditempati banyak anggota keluarga, bahkan dapat mencapai lebih dari 100 orang. Bahan bangunan utamanya dari kayu ulin berwarna hitam dan tahan lama [7].

c. Senjata Tradisional: Senjata khas suku Dayak ini, menyerupai sebuah pedang/parang karena ukurannya agak panjang. mandau memiliki ukiran di bagian bilahnya yang tidak tajam. Sering juga dijumpai tambahan lubang-lubang di bilahnya yang ditutup dengan kuningan atau tembaga dengan maksud memperindah bilah mandau [7].

d. Tari Daerah: Tarian Gong, sama seperti namanya, merupakan tarian yang dimainkan dengan menggunakan alat musik gong. Tarian ini sendiri menggambarkan kelembutan seorang gadis, yang meliuk-liuk bagaikan sebatang padi. Tarian ini dibawakan oleh seorang gadis dengan pakaian adat Dayak Kenyah. Gerakan tubuh dan tangan yang lambat dan lembut, serta dominasi bulu burung dalam corak pakaiannya merupakan ciri khas [7].

3. Kalimantan Selatan

a. Baju Daerah: Baamar Galung Pancar Matahari adalah salah satu baju pengantin dari suku Banjar berwarna kuning. Terbuat dari bahan beludru (velvet) untuk mencerminkan kemewahan, serta kaya akan aplikasi manik-manik (airguci) dengan berbagai motif. Pakaian untuk laki-laki berupa hiasan kepala dari bahan serupa, jas, celana panjang, dan sarung pendek (sepanjang lutut). Perempuan mengenakan amar (mahkota) dari logam berwarna emas berbentuk dua naga berebutan mustika dan tumpukan kembang goyang [7].

b. Rumah Daerah: Bubungan Tinggi adalah bumbungan atap rumah Banjar yang merupakan atap pelana dengan sudut 45° pada posisi melintang yang menutupi ruang induk yang disebut Palidangan.

Palidangan atau Ambin Dalam adalah ruang dalam yang merupakan ruang induk [7].

c. Senjata Tradisional: Mata keris terbuat dari campuran logam dan berlekuk halus. Gagang keris pendek dan membentuk setengah bulatan pada ujungnya. Sarung keris sangat indah dengan ukiran-ukiran. Beberapa senjata lain yang digunakan adalah anak mandaum sumpitan, beliung dan rujak panjang 30 cm [7].

d. Tari Daerah: Tarian ini adalah tarian klasik yang dulunya muncul dan berkembang di keraton Banjar. Pada masa keratonan banjar Tarian baksa Kembang di lakukan oleh para putri-putri dari Keraton tersebut. Seiring berjalannya waktu tarian ini mulai menyebar ke seluruh pelosok Keraton banjar dan panarinya adaah para Galuh dari Keraton Banjar. Tarian ini dipertunjukkan dengan tujuan untuk menghibur keluarga Keraton dan untuk menyanbut kedatangan para tamu agung dari negeri tetangga [7].

4. Kalimantan Tengah

a. Baju Daerah: Pria memakai celana panjang sampai lutut, selempit perak atau tali pinggang dan tutup kepala. Perhiasan yang dipakai adalah inuk atau kalung panjang, cekoang atau kalung pendek dan kalung yang terbuat dari gigi binatang. wanita memakai kain berupa rok pendek, rompi, ikat kepala dengan hiasan bulu enggang, kalung dan subang [7].

b. Rumah Daerah: Rumah Betang panjang bawah kolongnya digunakan untuk bertenun dan menumbuk padi dan dihuni oleh ±20 kepala keluarga. Rumah terdiri atas 6 kamar, antara lain untuk menyimpan alat-alat perang, kamar untuk pendidikan gadis, tempat sesajian, tempat upacara adat dan agama, tempat penginapan dan ruang tamu. Pada kiri kamam ujung atap dihiasi tombak sebagai penolak mara bahaya [7].

c. Senjata Tradisional: Senjata khas suku Dayak ini, menyerupai sebuah pedang/parang karena ukurannya agak panjang. Mandau memiliki ukiran di bagian bilahnya yang tidak tajam. Sering juga dijumpai tambahan lubang-lubang di bilahnya yang ditutup dengan kuningan atau tembaga dengan maksud memperindah bilah Mandau [7].

d. Tari Daerah: Tarian Balean Dadas adalah tarian untuk meminta kesembuhan kepada Tuhan bagi masyarakat yang sakit. Para penari Balean Dadas dengan memakai pakaian adat dayak yang khas penuh warna seperti hitam, putih, merah, hijau, dan kuning melakukan tarian Balean Dadas untuk memohon kesembuhan kepada Ranying Hatala langit (Tuhan) bagi mereka yang sakit. Selain itu, biasanya seorang dukun perempuan atau Balean Dadas ikut dalam tarian ini [7]

11. Budaya Irian Jaya

a. Baju Daerah: Pakaian laki-laki Suku Asmat, dibuat menyerupai burung dan binatang lain yang dianggap melambangkan kejantanan. Sementara, rok dan penutup dada kaum perempuan menggunakan daun sagu sehingga menyerupai kecantikan burung kasuari. Aksesori yang biasa dijadikan pelengkap pakaian ini yaitu hiasan telinga, hiasan hidung, kalung, gelang, dan tas [7].

b. Rumah Daerah: Rumah Honai terbuat dari kayu dengan atap berbentuk kerucut yang terbuat dari jerami atau ilalang. Honai dibangun sempit atau kecil dan tidak berjendela yang bertujuan untuk menahan hawa dingin pegunungan Papua. Honai dibangun setinggi 2,5 meter dan pada bagian tengah rumah disiapkan tempat untuk membuat api unggun untuk menghangatkan diri. Rumah Honai terbagi dalam tiga tipe, yaitu untuk kaum laki-laki (disebut Honai), wanita (disebut Ebei), dan kandang babi (disebut Wamai) [7].

c. Senjata Tradisional: Pisau Belati, senjata ini terbuat dari tulang kaki burung kasuari dan bulunya menghiasi hulu belati tersebut. Senjata utama penduduk asli Papua lainnya adalah Busur dan Panah. Busur tersebut dari bambu atau kayu, sedangkan tali busur terbuat dari rotan. Anak panahnya terbuat dari bambu, kayu atau tulang kangguru. Busur dan panah dipakai untuk berburu atau berperang [7].

d. Tarian Daerah: Tari Musyoh, merupakan tari sakral dalam upaya mengusir arwah orang meninggal karena kecelakaan tarian juga berbau mistis [7].

2.2 Game

2.2.1 Sejarah *Game*

Diantara jajaran nama tokoh penemuan penting, nama besar seorang penemu permainan komputer, atau lebih lazim disebut dengan *game*, jarang sekali disebutkan. Namun siapa sangka jika penemunya hingga saat ini masih dipakai dan bahkan sangat diminati dan dinikmati. Sebagian orang bahkan saat ini menganggap *game* sebagai *life style* .

Game pertama kali dibuat pada tahun 1966 oleh Ralph Baer bersama dengan timnya yang berjumlah 500 orang yang terdiri dari para insinyur dan teknisi. Permainan yang pertama kali ditemukan hanya dapat dimainkan dengan komputer seharga US$ 40.000. Pentagonlah yang mendanainya.

Pada tahun 1965. Pada saat itu pihak militer datang kepada Baer dan meminta simulasi komputer yang dapat membantu pasukan untuk belajar strategi dan mengukur kemampuan refleks. Proyek ini fikerjakan dengan tingkat keamanan yang sangat ketat di tengah situasi perang dingin.

Setelah sebulan bekerja keras, Baer berhasil menampilkan dua titik putih yang berkejar-kejaran di layar. Hal ini membuat pihak militer merasa kagum dan memberikan dana yang lebih besar lagi sehingga Baer dapat menyewa asisten lebih banyak. Tim ini kemudian berhasil membuat permainan antara papan dan bola yang pada akhir tahun 1966 dipresentasikan di depan para penjabat Pentagon. Namun sayang, ternyata Pentagon tak merasa tertarik dengan penemuan Baer

hingga kemudian akhirnya ia berusaha memperoleh izin agar dapat memproduksi mesin permainan komersial.

Tahun 1970, Bill Enders yang tergabung dalam sebuah organisasi dengan nama Magnavox mencoba meyakinkan eksekutif Magnavox untuk memberikan kesempatan pada Baer dan mesin permainannya. Hasilnya adalah munculnya *video game* komersial pertama, yaitu Magnavox Odyssey, yang terjual lebih dari 100.000 unitdengan harga US$ 100 per unit.

Tahun 1972, muncul nama baru dalam dunia *game.* Nolan Bushnel. Pada tanggal 27 juni pada tahun yang sama, ia mendirikan perusahan Atari, dan membuat *game* Arcade Pong pertama kali ditempatkan dalam bar Andy Capp's di Sunnyvale. Hari pertama suara Arcade Pong menarik perhatian setiap pengunjung bar, dan hampir tiap orang disana memainkannya. Hari kedua, orang-orang telah antri didepan bar Andy Capp's untuk memainkan Pong. Sekitar pukul 10 malam, *game* ini mendadak mati disebabkan oleh container coin dalam mesin mengalami kelebihan muatan dan mengenai sistem elektronisnya. Nolan Bushnel membuat semuanya dengan modal US$ 500, dan setelah empat tahun ia menjual perusahaannya dengan harga US$ 28 juta.

Era baru dalam perkembangan dunia *game* terjadi pada tahun 1988, yang di dominasi oleh perusahaan di Jepang. Nintendo, yang awalnya hanya memproduksi mesin fotokopi, dengan *video game system*-nya telah mencapai omzet sekitar US$ 1,7 Milyar dan menjadi nomor satu diantara perusahaan yang memproduksi mainan di Amerika.

Saat ini permainan komputer telah berkembang sedemikian pesatnya seiring dengan perkembangan *hardware* yang mendukungnya. Dengan program permainan yang lebih kompleks dan tampilan grafis tiga dimensi yang luar biasa, membuat fantasi merasa benar-benar terwujud.

2.2.2 Definisi *Game*

Game adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan *refreshing*. Suatu cara belajar yang digunakan dalam

menganalisa interaksi antara sejumlah pemain maupun perorangan yang menunjukkan strategi-strategi yang rasional.

"Permainan terdiri atas sekumpulan peraturan yang membangun situasi bersaing dari dua sampai beberapa orang atau kelompok dengan memilih strategi yang dibangun untuk memaksimalkan kemenangan sendiri atau pun untuk meminimalkan kemenangan lawan. Peraturan-peraturan menentukan kemungkinan tindakan untuk setiap pemain, sejumlah keterangan diterima setiap pemain sebagai kemajuan bermain, dan sejumlah kemenangan atau kekalahan dalam berbagai situasi" [7].

2.2.3 *Game* Komputer

Pengertian dari *game* komputer adalah sebuah permainan interkatif yang dijalankan menggunakan komputer. Program komputer menerima input dari pemain melalui pengendali dan menampilkan lingkungan buatan melalui TV atau layar monitor. Sejarah teknologi *game* komputer itu secara langsung berhubungan dengan perkembangan komputer itu sendiri. Komputer dengan kecepatan *processor* tinggi, grafis yang lebih mendekati realita, dan media penyimpanan yang lebih besar sebenarnya dimaksudkan untuk memenuhi kebutuhan dalam bermain *games.*

Game komputer generasi pertama, tahun 1952, adalah sebuah permainan tradisional bernama *Tic-Tac-Toe* yang diciptakan oleh Douglas. *Game* ini diprogram dengan memakai komputer EDVAC vacuum tube yang memiliki layer berupa cathode ray tube (CRT).

Pengenalan Ataru Video komputer *System* (Atari 2600) dengan CPU biasa dan slot untuk kasetnya, menjadi suatu era baru dalam dunia *game*. Di tahun 1980 itu juga menunjukan penjualan yang meningkat dari PC yang biasa dipakai untuk *game*.

Kini komputer bersaing dengan mesin konsol seperti PS atau Xbox. Komputer tidak hanya sebagai mesin untuk kepentingan bisnis semata, tapi juga untuk hiburan seperti *game.*

2.2.4 Definisi *Game* Edukasi

Sesuai dengan arti bahasa Indonesia, *Game* berarti permainan, sedangkan edukasi adalah pendidikan.

Game edukasi adalah salah satu genre *game* yang digunakan untuk memberikan pengajaran atau menambah pengetahuan penggunanya melalui suatu media unik dan menarik. Genre ini biasanya ditunjukan untuk anak-anak TK sampai SD maka permainan warna sangat diperlukan disini (bukan beban tingkat kesulitan yang dipentingkan (“*Game* Edukasi*”)* [5].

2.2.5 *Game* untuk Edukasi

Dalam dunia edukasi, interaksi antara murid dengan gurunya merupakan suatu hal yang mutlak. Jika murid harus manusia, maka guru bisa berupa benda lain seperti buku, pengalaman, dan lain sebagainya. Salah satunya adalah *game*. Mengapa *game*? Karena *game* merupakan program yang bersifat interaktif, bisa merespon apa yang dilakukan pengguna. Sehingga proses belajar pun bisa terjadi disini.

Edukasi adalah sesuatu yang bersifat menyeluruh. Edukasi tidak hanya berupa pelajaran ataupun diktat kuliah. Edukasi atau pendidikan memiliki makna yang lebih dalam daripada hanya sekedar mengajari. Mendidik berarti membentuk karakter dan pola pikir seseorang. Dalam hal ini tentunya ke arah yang baik. Ketika seseorang meniru perilaku sesuatu atau seseorang, ini juga merupakan bagian dari pendidikan. Maka daripada itu, sebenarnya, implementasi pendidikan dalam *game* tidak hanya mengacu pada pelajaran semata. Ia harus mencakup semua tatanan pendidikan,meski dengan spesifikasi tertentu.

Penggunaan *game* sebagai sarana pendidikan sebetulnya bukan merupakan hal yang tabu ataupun salah. Karena *game* bersifat “entertain” atau menghibur, yang disini adalah bermain. Psikologi manusia adalah lebih suka bermain daripada belajar serius. Dalam *game*, pendidikan diberikan lewat praktek atau pembelajaran dengan praktek (*learning by doing*) [7].

2.2.6 Kelebihan dan Kekurangan *Game* Edukasi

Suatu produk tentu memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing, adapun kelebihan dan kekurangan *game* edukasi antara lain:

1) Kelebihan
   a. Mempermudah Proses Pembelajaran

      Terkadang saat belajar seseorang akan dihadapkan dengan kondisi dimana kita sulit memahami suatu mata pelajaran, maka dengan adanya *game* edukasi diharapkan dapat membantu penggunanya memahami suatu mata pelajaran dengan cara yang menyenangkan sekaligus dapat membantu pemahaman mata pelajaran tersebut.

   b. Mengajak anak untuk belajar lebih dini

      Sebelum seorang anak masuk ke sebuah lembaga pendidikan tentu ia belum dapat mempelajari hal-hal yang diajarkan di sekolah namun dengan adanya *game* edukasi anak tersebut dapat terlebih dahulu belajar sambil bermain sebelum nantinya belajar di sekolah.

   c. Menjadi sarana belajar yang menyenangkan bagi anak-anak

      Pada dasarnya anak-anak lebih senang bermain dibanding belajar, maka dari itu *game* edukasi ini merupakan solusi yang pas untuk mengatasi persoalan tersebut. Dengan *game* edukasi, anak-anak akan diajak bermain sekaligus dapat menjadi sarana belajar yang menyenangkan bagi mereka.

2) Kekurangan
   a. Minat yang minim

      Saat ini minat masyarakat terhadap *game* edukasi masih sangat minim. Pasalnya apabila orang mendengar kata *game* edukasi mereka akan langsung berpikiran bahwa *game* tersebut membosankan dan tidak menarik, dan hal ini telah menjadi mindset masyarakat sejak *game* edukasi itu pertama kali muncul.

   b. *Gameplay* yang monoton

      Gameplay yang cenderung itu-itu saja menambah kesan membosankannya *game* edukasi. Dengan *game* play yang monoton tentu

orang akan menjadi malas memainkan *game* ini, dan alhasil perkembangan *game* edukasi pun menjadi terhambat.

c. Sedikitnya jumlah provider *game* edukasi

Karena lesunya minat masyarakat akan *game-game* bertema edukasi membuat provider-provider *game* yang ada saat ini menjadi malas untuk memproduksi *game-game* edukasi dan lebih senang dengan *game-game* non edukasi yang saat ini masih merajai dunia *game*. Maka hasilnya provider-provider dari *game* inipun tidak semakin berkembang dan bertambah banyak. Bila hal seperti ini terus terjadi maka tidak heran bila *game-game* edukasi menjadi akan sangat sulit untuk berkembang.

d. Pasar yang rendah

Minat yang minim ditambah sedikitnya jumlah provider *game* yang ada membuat pasaran *game* edukasi ini menjadi sangat rendah dan kurang diminati, termasuk oleh para investor. Sehingga mereka pun enggan untuk menginvestasikan dananya dalam pembuatan *game-game* edukasi ini [7].

2.2.7 Unsur *Game*

Didalam sebuah *game* terdapat beberapa unsur seperti warna, komposisi, tipografi, dan *audio*. Pengertian dari setiap unsur tersebut adalah:

2.2.7.1 Warna

Lebih dari elemen desain lain, warna mempunyai kemampuan untuk membuat orang tanggap terhadap semua yang dilihat, karena tidak ada sesuatu hal yang bermakna tanpa warna (bila warna hitam dan putih juga dihitung). Warna terlihat sebelum penampakan *image*. Mata manusia tertakrik oleh warna pada suatu level, karena warna dari objek diterima sebelum detail-detail dipisahkan oleh bentuk-bentuk dan garisnya. Warna merah memiliki panjang gelombang yang terpanjang, biru memiliki panjang gelombang yang pendek, sedangkan hijau memiliki panjang gelombang menengah

Anak-anak cenderung tertarik pada warna-warna yang cerah dan mencolok. Warna-warna yang cerah terutama warna primer (merah, kuning, biru) dan sekunder, seperti oranye dan hijau. Sedikit identifikasi warna-warna primer.

2.2.7.2 Komposisi

Komposisi adalah pengaturan segala elemen di dalam sebuah karya desain yang sedemikian rupa dengan tujuan tertentu. Komposisi yang baik adalah komposisi yang mampu memenuhi kebutuhan dan tujuan desain, mudah dipahami dan membentuk kesatuan yang serasi dan harmonis. Termasuk di dalamnya yang penting adalah pengaturan *lay-out*. *Lay-out* (tata letak) adalah perencanaan, penempatan semua unsur naskah mulai dari tulisan, gambar, ilustrasi, teks, nama, alamat, dan sebagainya dengan pengukuran seksama (melalui bidang-bidang pengukur yang ketat). Kemudian ditentukan pula bentuk-bentuk huruf yang akan dipakai. Komposisi yang sesuai untuk anak-anak adalah komposisi yang sederhana (*simplicity)* diwujudkan dengan penggunaan visualisasi dua dimensi dan penerapan warna-warna primer dalam seluruh aspek desainnya.

2.2.7.3 Bentuk dasar yang digunakan

Anak-anak usia 5-8 tahun masih baru mengenal bentuk dan belajar mengamati benda-benda sekelilingnya, karena itu bentuk dasar yang digunakan adalah bentuk-bentuk yang mudah ditemui dalam kehidupan sehari-hari seperti kotak, lingkaran, segitiga, silinder, kubus, elips. Bentuk-bentuk tersebut nantinya akan diwujudkan melalui benda-benda nyata yang ditemukan anak dalam kehidupan sehari-harinya.

2.2.7.4 Tipografi

Tipografi merupakan representasi visual dari sebuah bentuk komunikasi verbal dan merupakan *property* visual yang pokok dan efektif. Baik sebagai pelengkap suatu bentuk komunikasi visual, maupun sebagai unsur utama, huruf memainkan peranan penting dalam keberhasilan suatu bentuk komunikasi grafis. Dalam media pembelajaran unutk anak-anak, sebuah huruf terutama harus *legible*. Dalam desain tipografi, *legibility* mempunyai pengertian sebagai kualitas huruf

atau naskah dalam tingkat kemudahannya untuk dibaca. Perwajahan huruf dalam konsep anak-anak contohnya adalah jenis huruf Comic Sans MS: Anak-anak. Jenis font Comic Sans MS yang memiliki karakteristik tanpa serif dan tanpa sudut, membulat sehingga cocok dengan karakter anak-anak.

2.2.7.5 Audio

Audio adalah sinyal elektrik yang digunakan untuk memebawa suara dalam batas pendengaran manusia. *Audio* merupakan komponen sistem yang sudah termasuk di dalamnya atau dapat ditambahkan pada komputer.

2.2.7.6 Perilaku Anak

Usia 5-8 tahun merupakan usia awal sebelum seorang anak memasuki pendidikan formal. Jadi pada usia tersebut anak menerima pendidikan pra sekolah dan sekolah dasar awal. Meurut Piaget, pencetus teori perkembangan anak, pada usia 2-8 tahun seseorang berada dalam periode pra-operasional konkret. Maksudnya segala sesuatu yang dipelajari harus jelas/pasti (konkret), yakni dalam melaksanakan pemecahan persoalan-persoalan dibantu dengan berbagai alat yang konkret agar supaya dalam pemecahan persoalan yang dihadapi seolah-olah sepeerti dalam kenyataannya. Misalnya bila ditanya berapa anggota dalam keluargamau, kemudian dapat dijawab dengan meletakan benda konkret wujud ayah, ibu, adik, kaka, sehingga dapat memudahkan untuk dihitung. Anak usia 5-8 tahun sudah memiliki kemampuan untuk berkonsentrasi selama 15 menit lebih, berbeda dengan anak berusia yang belum bisa. Tahap ini pula anak sudah mampu untuk :

1. Berbicara kalimat sederhana
2. Menggambar orang dengan kepala, lengan dan badan
3. Menyebut hari-hari dalam seminggu
4. Mengenal 4 warna
5. Membedakan besar, kecil, memperkirakan bentuk dan besarnya benda
6. Menghitung 4-13 uang logam
7. Menceritakan sebuah gambar

Seorang anak mungkin saja maju dalam salah satu keterampilan. Tetapi tidak dalam keterampilan lain. Hanya sedikit sekali anak-anak menunjukan keseimbangan dalm perkembangan sehingga lebih cepat atau maju dalam hampir semua keterampilan. Dunia anak adalah sunia bermain. Bagi anak, bermain adalah suatu kegiatan yang serius, namun mengasyikan. Melalui aktivitas bermain, berbagai pekerjaan terwujud. Bermain adalah aktivitas yang dipikih sendiri oleh anak, karena menyenangkan bukan karena akan memperolah hadiah, atau pujian. Bermain adalah salah saru alat utama yang menjadi latihan untuk pertumbuhannya. Bermain merupakan medium, dimana anak mencobakan diri, dan melatih kemampuannya. Jadi bermain merupakan nilai dan ciri yang penting dalam kemajuanperkembangan kehidupan sehari-hari anak. Karena itu pendidikan pra-sekolah menekankan belajar sambil bermain. Adapun hal mengenai bermain :

1. Bermain memiliki berbagai arti. Pada permulaan, setiap pengalaman bermain memiliki unsur resiko. Ada resiko bagi anak untuk belajar berjalan sendiri, atau naik sepeda sendiri atau pun meloncat. Betapapun sederhana permainannya, unsur resiko itu selalu ada.
2. Unsur lain adalah pengulangan. Dengan pengulangan, anak memperoleh kesempatan mengkondisikan keterampilan yang harus diwujudkannya dalam berbagai permainan dengan berbagai nuansa yang berbeda. Sesudah pengulangan itu berlangsung, anak akan meningkatkan keterampilannya yang lebih kompleks. Melalui berbagai permainan yang diulang, anak memperoleh kemampuan tambahana untuk melakukan aktivitas lain.
3. Fakta bahwa aktivitas permainan sederhana dapat menjadi kendaraan (*vehicle*) untuk menjadi hajat permainan yang begitu kompleks, dapat dilihat dan terbukti pada kala anak menjadi remaja.
4. Melalui bermain, anak aman dapat menyatakan kebutuhannya tanpa dihukum atau terkena teguran (misalnya bermain peran sebagai ibu atau bapak yang galak). Di dalam semua permainan itu anak dapat menyatakan rasa benci, takut dan gangguan emosional lainya.

Belajar sambil bermain bagi anak umur 5-8 adalah suatu *conditio sine qua non* (keharusan kondisi yang tidak dapat dielakan). Anak yang normal secara biologis merupaakan organisme yang belajar terus. Menurut *Klein*, belajar adalah *An experimental process resulting in relatively permanent change in behavior that cannot be explained by temporary states, maturation or innate tendencies.* Usia 4 atau 5 tahun merupakan bagian yang paling kritis dalam perkembangan hidup manusia, tidak hanya oerkembangan fisik, tetapi juga bentuk-bentuk perkembangan pribadi serta aktualisasi kemampuan belajar dimulai. Sedangkan di usia 6 tahun memori anak mulai menguat, dan segala sesuatu dipelajarinya pada masa-masa itu akan tertinggal lama di benaknya. Usia-usia inilah yang menjadi dasar pembentukan seorang anak. Terjadinya perkembangan dengan baik atau hilangnya potensi pada anak akan sangat bergantung pada usaha-usaha yang dilakukan pada usia pembentukan potensi anak. Titik-titik puncak perkembangan seseorang pada setiap fase perkembangan sebenarnya merupakan masa peka untuk belajar sesuatu [6].

2.3 Analisis Sistem Berorientasi Objek

Analisis dan desain berorientasi objek adalah cara baru dalam memikirkan suatu masalah dengan menggunkan model yang dibuat menurut konsep sekitar dunia nyata. Dasar pembuatan adalah objek, yang merupakan kombinasi antara struktur data dan perilaku dalam suatu entitas. Model berorientasi objek bermanfaat untuk memahami masalah, komunikasi dengan ahli aplikasi, pemodelan suatu organisasi, meyiapkan dokumentasi serta perancangan program dan basis data. Pertama-tama suatu model analisis dibuat untuk menggambarkan aspek dasar dari domain aplikasi, dimana model tersebut berisi objek yang terdapat dalam domain aplikasi termasuk deskripsi dari keterangan objek dan perilakunya.

2.3.1 *Object Oriented Programming* (OOP)

Pemrograman berorientasi objek (*object-oriented programming* disingkat OOP) merupakan paradigma pemograman yang berorientasikan kepada objek. Semua data dan fungsi di dalam paradigma ini dibungkus dalam kelas-kelas atau

objek-objek. Bandingkan dengan logika pemrograman terstruktur. Setiap objek dapat menerima pesan, memproses data, dan mengirim pesan ke objek lainnya, Model data berorientasi objek dikatakan dapat memberi fleksibilitas yang lebih, kemudahan mengubah program, dan digunakan luas dalam teknik piranti lunak skala besar.

Konsep dasar dari Pemrograman Berorientasi Objek menekankan konsep berikut:

1. *Class* - kumpulan atas definisi data dan fungsi-fungsi dalam suatu unit untuk suatu tujuan tertentu. Sebuah class adalah dasar dari modularitas dan struktur dalam pemrograman berorientasi *object*. Sebuah *class* secara tipikal sebaiknya dapat dikenali oleh seorang *non*-programmer sekalipun terkait dengan domain permasalahan yang ada, dan kode yang terdapat dalam sebuah class sebaiknya (relatif) bersifat mandiri dan independen (sebagaimana kode tersebut digunakan jika tidak menggunakan OOP.
2. *Objek* - membungkus data dan fungsi bersama menjadi suatu unit dalam sebuah program komputer; objek merupakan dasar dari modularitas dan struktur dalam sebuah program komputer berorientasi objek.
3. *Abstrak* - Kemampuan sebuah program untuk melewati aspek informasi yang diproses olehnya, yaitu kemampuan untuk memfokus pada inti. Setiap objek dalam sistem melayani sebagai model dari "pelaku" abstrak yang dapat melakukan kerja, laporan dan perubahan keadaannya, dan berkomunikasi dengan objek lainnya dalam sistem, tanpa mengungkapkan bagaimana kelebihan ini diterapkan. Proses, fungsi atau metode dapat juga dibuat abstrak, dan beberapa teknik digunakan untuk mengembangkan sebuah pengabstrakan.
4. *Enkapsulasi* - Memastikan pengguna sebuah objek tidak dapat mengganti keadaan dalam dari sebuah *objek* dengan cara yang tidak layak hanya metode dalam *objek* tersebut yang diberi izin untuk

mengakses keadaannya. Setiap *objek* mengakses *interface* yang menyebutkan bagaimana *objek* lainnya dapat berinteraksi dengannya. *Objek* lainnya tidak akan mengetahui dan tergantung kepada representasi dalam *objek* tersebut.

5. *Polimorfisme* - melalui pengiriman pesan. Tidak bergantung kepada pemanggilan subrutin, bahasa orientasi *objek* dapat mengirim pesan; metode tertentu yang berhubungan dengan sebuah pengiriman pesan tergantung kepada *objek* tertentu di mana pesa tersebut dikirim.
6. Inheritas (*Inheritance*) - Mengatur *polimorfisme* dan *enkapsulasi* dengan mengijinkan *objek* didefinisikan dan diciptakan dengan jenis khusus dari *objek* yang sudah ada - *objek-objek* ini dapat membagi (dan memperluas) perilaku tanpa haru mengimplementasi ulang perilaku tersebut (bahasa berbasis-*objek* tidak selalu memiliki *inheritas*) [4].

2.3.2 *Unified Modeling Language* (UML)

Unified Modeling Language (UML) adalah bahasa spesifikasi standar untuk mendokumentasikan, menspesifikasikan, dan membangun sistem perangkat lunak.

Unified Modeling Language (UML) adalah impunan struktur dan teknik untuk pemodelan desain program berorientasi objek (OOP) serta aplikasinya.UML adalah metodologi untuk mengembangkansistem OOP dan sekelompok perangkat tool untuk mendukung pengembangan sistem tersebut UML mulai diperkenalkan oleh *Objek Management Group*, sebuah organisasi yang telah mengembangkan model, teknologi, dan standar OOP sejak tahun 1980-an. Sekarang UML sudah mulai banyak digunakan oleh para praktisi OOP. UML merupakan dasar bagi perangkat (tool) desain berorientasi objek dari IBM.

UML adalah suatu bahasa yang digunakan untuk menentukan, memvisualisasikan, membangun, dan mendokumentasikan suatu sistem informasi. UML dikembangkan sebagai suatu alat untuk analisis dan desain berorientasi objek oleh *Grady Booch*, *Jim Rumbaugh*, dan *Ivar Jacobson*. Namun demikian

UML dapat digunakan untuk memahami dan mendokumentasikan setiap sistem informasi.Penggunaan UML dalam industri terus meningkat. Ini merupakan standar terbuka yang menjadikannya sebagai bahasa pemodelan yang umum dalam industri peranti lunak dan pengembangan sistem [4].

2.3.2.1 *Diagram* UML

UML menyediakan 10 macam diagram untuk memodelkan aplikasi berorientasi objek, yaitu:

1. *Usecase Diagram* untuk memodelkan proses bisnis.
2. *Conceptual Diagram* untuk memodelkan konsep-konsep yang ada di dalam aplikasi.
3. *Sequence Diagram* untuk memodelkan pengiriman pesan *(message)* antar objek.
4. *Collaboration Diagram* untuk memodelkan interaksi antar objek.
5. *State Diagram* untuk memodelkan perilaku objek di dalam sistem.
6. *Activity Diagram* untuk memodelkan perilaku *user*dan objek di dalam sistem.
7. *Class Diagram* untuk memodelkan struktur kelas.
8. *Objek Diagram* untuk memodelkan struktur objek.
9. *Component Diagram* untuk memodelkan komponen objek.
10. *Deployment Diagram* untuk memodelkan distribusi aplikasi.

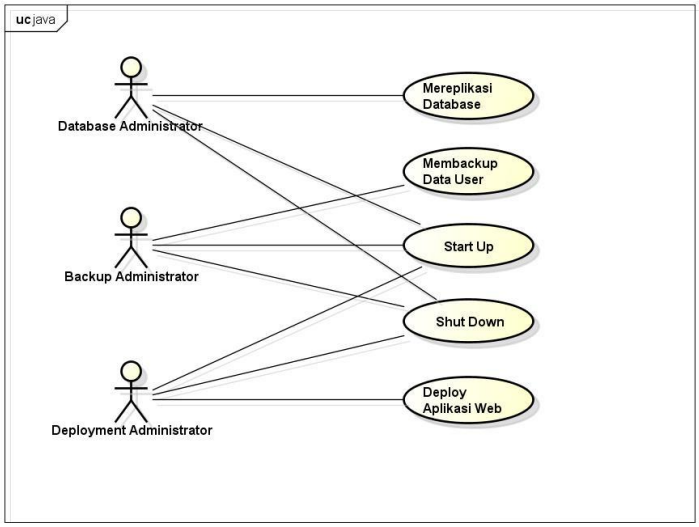
Berikut akan dijelaskan 4 macam diagram yang paling digunakan dalam pembangunan aplikasi berorientasi objek, yaitu *Usecase Diagram, Activity Diagram, Class Diagram, Sequence Diagram* dan *Statechart Diagram* [4].

2.3.2.2 *Usecase Diagram*

Usecase diagram digunakan untuk memodelkan bisnis proses berdasarkan perspektif pengguna sistem. *Usecase diagram* terdiri atas diagram untuk use case dan *Actor*. *Actor* merepresentasikan orang yang akan mengoperasikan atau orang yang berinteraksi dengan sistem aplikasi.

Usecase merepresentasikan operasi-operasi yang dilakukan oleh *Actor*. *Usecase* digambarkan berbentuk *elips* dengan nama operasi dituliskan didalamnya. *Actor* yang melakukan operasi dihubungkan dengan garis lurus ke *Usecase*. Berikut merupakan tipe relasi yang terdapat pada *Usecase:*

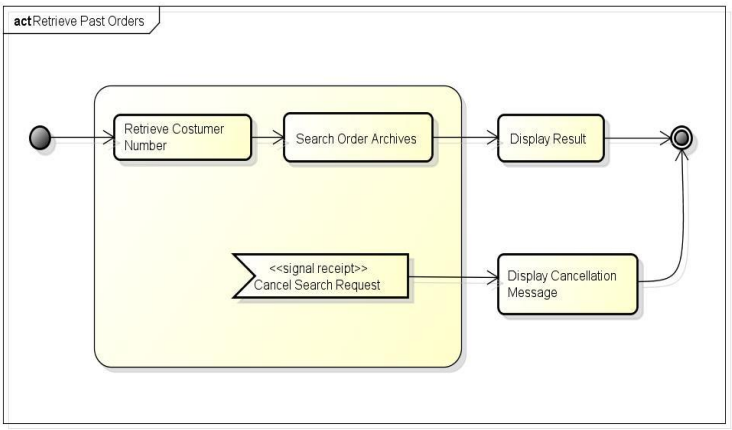
1. <<*include*>> , yaitu kelakuan yang harus terpenuhi agar sebuah *event* dapat terjadi, dimana pada kondisi ini sebuah *usecase* adalah bagian dari *usecase* lainnya.
2. <<*extends*>>, kelakuan yang hanya berjalan di bawah kondisi tertentu seperti menggerakkan alarm.
3. <<*communicates*>>, mungkin ditambahkan untuk asosiasi yang menunjukkan asosiasinya adalah *communicates association* . Ini merupakan pilihan selama asosiasi hanya tipe *relationship* yang dibolehkan antara *actor* dan *usecase* [4].



Gambar 2. 1 *Usecase Diagram*

2.3.2.3 *Activity Diagram*

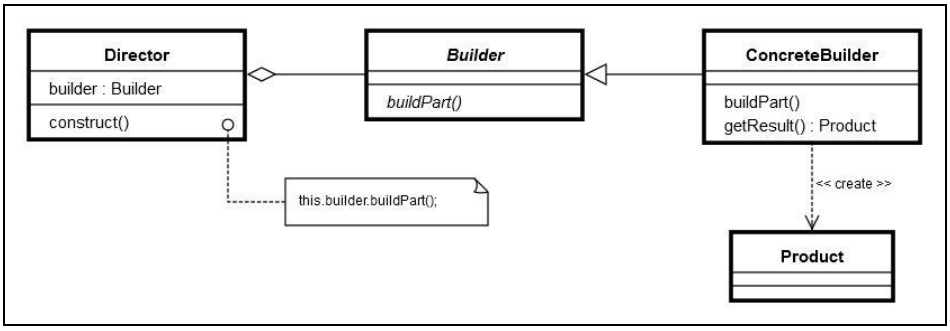
Activity Diagram menggambarkan rangkaian aliran dari aktivitas, digunakan untuk mendeskripsikan aktivitas yang dibentuk dalam suatu operasi sehingga dapat juga digunakan untuk aktivitas laiinya seperti *Use Case* atau interaksi



Gambar 2. 2 *Activity Diagram*

2.3.2.4 *Class Diagram*

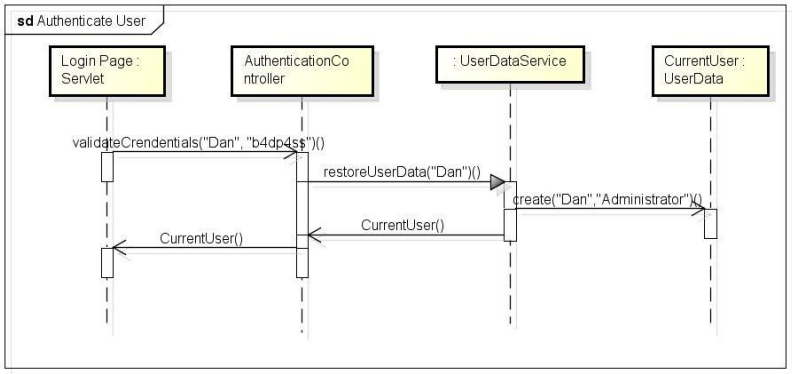
Class diagram merupakan diagram yang selalu ada di permodelan sistem berorientasi objek. *Class* diagram menunjukkan hubungan antar *class* dalam sistem yang sedang dibangun dan bagaimana antar *class* saling berkolaborasi untuk mencapai suatu tujuan [4].



Gambar 2. 3 *Class Diagram*

2.3.2.5 *Sequence Diagram*

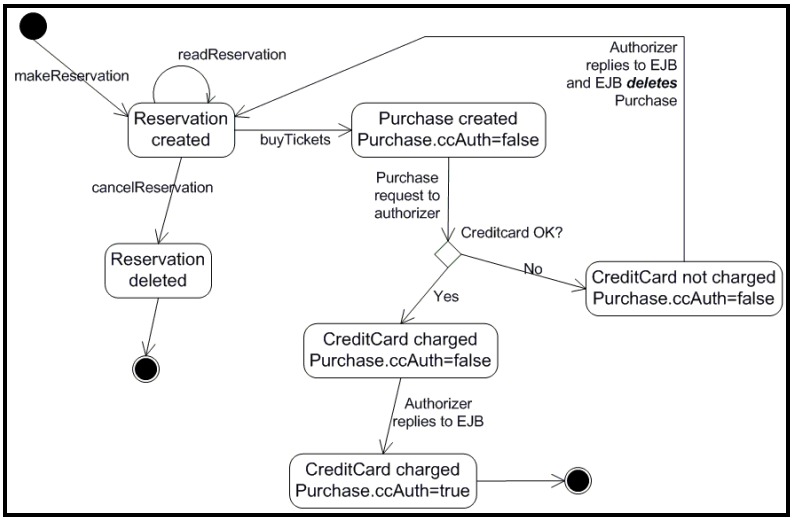
Sequence diagram menjelaskan secara detil urutan proses yang dilakukan dalam sistem untuk mencapai tujuan dari *Usecase.* Interaksi yang terjadi antar *class*, operasi apa saja yang terlibat, urutan antar operasi, dan informasi yang diperlukan oleh masing-masing operasi [4].



Gambar 2. 4 *Sequence Diagram*

2.4.2.6 *Statechart Diagram*

Bersifat dinamis. *Diagram* status memperlihatkan keadaan-keadaan pada sistem, memuat status *(state)*, *transisi*, kejadian serta aktifitas. *Diagram* ini terutama penting untuk memperlihatkan sifat dinamis dari antarmuka, kelas, kolaborasi dan terutama penting pada pemodelan sistem-sistem yang reaktif [4].



Gambar 2. 5 *Statechart Diagram*

2.4 Pengenalan *Flowchart*

Flowchart merupakan gambar atau bagan yang memperlihatkan urutan dan hubungan antar proses beserta instruksinya. Gambaran ini dinyatakan dengan

simbol. Dengan demikian setiap simbol menggambarkan proses tertentu. Sedangkan hubungan antar proses digambarkan dengan garis penghubung.

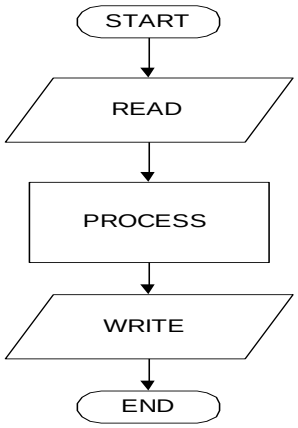
Dalam pembuatan *flowchart* tidak ada rumus atau patokan yang bersifat mutlak. Karena flowchart merupakan gambaran hasil pemikiran dalam menganalisa suatu masalah dengan komputer. Sehingga *flowchart* yang dihasilkan dapat bervariasi antara satu pemrogram dengan pemrogram lainnya. Namun secara garis besar, setiap pengolahan selalu terdiri dari tiga bagian utama, yaitu;

1. Input berupa bahan mentah.
2. Proses pengolahan.
3. Output berupa bahan jadi.

Untuk pengolahan data dengan komputer, dapat dirangkum urutan dasar untuk pemecahan suatu masalah, yaitu :

1. *START* : Berisi instruksi untuk persiapan perlatan yang diperlukan sebelum menangani pemecahan masalah.
2. *READ* : Berisi instruksi untuk membaca data dari suatu peralatan input.
3. *PROCESS* : Berisi kegiatan yang berkaitan dengan pemecahan persoalan sesuai dengan data yang dibaca.
4. *WRITE* : Berisi instruksi untuk merekam hasil kegiatan ke perlatan *output*.
5. *END :* Instruksi akhir dari proses yang telah dilakukan.

Gambar berikut memperlihatkan *flowchart* dari kegiatan dasar diatas.



Gambar 2. 6 *Flowchart* [9]

Dari gambar *flowchart* di atas terlihat bahwa suatu *flowchart* harus terdapat proses persiapan dan proses akhir. Dan yang menjadi topik dalam pembahasan

ini adalah tahap proses. Karena kegiatan ini banyak mengandung variasi sesuai dengan kompleksitas masalah yang akan dipecahkan. Walaupun tidak ada kaidah-kaidah yang baku dalam penyusunan *flowchart*, namun ada beberapa anjuran yaitu:

1 Hindari pengulangan proses yang tidak perlu dan logika yang berbelit sehingga jalannya proses menjadi singkat.
2 Penggambaran *flowchart* yang simetris dengan arah yang jelas.
3 Sebuah *flowchart* diawali dari satu titik *START* dan diakhiri dengan *END*.

2.5 Aplikasi Pembangun Perangkat Lunak

Aplikasi yang digunakan untuk membangun aplikasi ini adalah:

2.5.1 Adobe Flash

Adobe Flash (dahulu bernama Macromedia Flash) adalah salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan *Adobe System*s. *Adobe Flash* digunakan untuk membuat gambar vektor maupun animasi gambar tersebut. Berkas yang dihasilkan dari perangkat lunak ini mempunyai file extension .swf dan dapat diputar di penjelajah web yang telah dipasangi *Adobe Flash Player*. *Flash* menggunakan bahasa pemrograman bernama *ActionScript* yang muncul pertama kalinya pada *Flash 5*.

Sebelum tahun 2005, *Flash* dirilis oleh *Macromedia*. *Flash* 1.0 diluncurkan pada tahun 1996 setelah *Macromedia* membeli program animasi vektor bernama *FutureSplash*. Versi terakhir yang diluncurkan di pasaran dengan menggunakan nama *'Macromedia'* adalah adalah *Macromedia Flash* 8. Pada tanggal 3 Desember 2005 *Adobe System*s mengakuisisi *Macromedia* dan seluruh produknya, sehingga nama *Macromedia Flash* berubah menjadi *Adobe Flash*.

Adobe Flash merupakan sebuah program yang didesain khusus oleh *Adobe* dan program aplikasi standar *authoring tool professional* yang digunakan untuk membuat *animasi* dan bitmap yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan situs web yang interaktif dan dinamis. Flash didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi 2 dimensi yang handal dan ringan sehingga flash banyak

digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada website, CD Interaktif dan yang lainnya. Selain itu aplikasi ini juga dapat digunakan untuk membuat animasi logo, *movie*, *game*, pembuatan navigasi pada situs web, tombol animasi, *banner*, menu interaktif, interaktif form isian, *e-card*, screen saver dan pembuatan aplikasi-aplikasi web lainnya. Dalam *Flash*, terdapat teknik-teknik membuat animasi, fasilitas *action script*, filter, *custom easing* dan dapat memasukkan video lengkap dengan fasilitas *playback FLV*. Keunggulan yang dimiliki oleh *Flash* ini adalah ia mampu diberikan sedikit *code* pemograman baik yang berjalan sendiri untuk mengatur animasi yang ada didalamnya atau digunakan untuk berkomunikasi dengan program lain seperti *HTML*, *PHP*, dan *Database* dengan pendekatan *XML*, dapat dikolaborasikan dengan web, karena mempunyai keunggulan antara lain kecil dalam ukuran file outputnya.

Movie-movie Flash memiliki ukuran file yang kecil dan dapat ditampilkan dengan ukuran layar yang dapat disesuaikan dengan keingginan. Aplikasi *Flash* merupakan sebuah standar aplikasi industri perancangan animasi web dengan peningkatan pengaturan dan perluasan kemampuan integrasi yang lebih baik. Banyak *fitur-fitur* baru dalam Flash yang dapat meningkatkan kreativitas dalam pembuatan isi media yang kaya dengan memanfaatkan kemampuan aplikasi tersebut secara maksimal. *Fitur-fitur* baru ini lebih memusatkan perhatian pada desain yang dibuat secara cepat, bukannya memusatkan pada cara kerja dan penggunaan aplikasi tersebut. *Flash* juga dapat digunakan untuk mengembangkan secara cepat aplikasi-aplikasi web yang kaya dengan pembuatan *script* tingkat lanjut. Di dalam aplikasinya juga tersedia sebuah alat untuk men-debug *script*. Dengan menggunakan *Code hint* untuk mempermudah dan mempercepat pembuatan dan pengembangan isi *ActionScript* secara otomatis .