

KEMBARA AMIN: PERMAINAN DIGITAL PENDIDIKAN PANTUN UNTUK KANAK-KANAK

Ifwat Amzar Amirham & Hairulliza Mohamad Judi

Fakulti Teknologi & Sains Maklumat, Universiti Kebangsaan Malaysia

ABSTRAK

Pantun adalah sejenis puisi yang mempunyai sejarah lama dalam masyarakat Melayu. Kebiasaannya, pantun yang sering dikarang terdiri daripada empat baris serangkap dan mempunyai rima 'a, b, a, b'. Pantun ini sering digunakan untuk memberi pengajaran, hiburan, dan juga sindiran terhadap dunia sekeliling pengarang. Walaupun pantun merupakan warisan budaya masyarakat Melayu yang sekian lama, pantun kini semakin hilang dalam masyarakat akibat kemajuan teknologi yang pesat; di mana budaya tradisional terpaksa ditinggalkan demi mengelak masyarakat daripada ketinggalan zaman juga. Di samping itu, kemajuan teknologi seperti peranti pintar didedahkan kepada generasi kini seawal kanak-kanak lagi. Permasalahan bukanlah terletak kepada pendedahan itu sendiri, tetapi terletak kepada pendedahan yang tidak terkawal. Jika pendedahan kepada kanak-kanak tidak terkawal, boleh membawa mudarat kepada generasi kini dan yang akan datang juga kerana kanak-kanak masih tidak mampu mengenalpasti perbezaan antara baik dengan buruk. Oleh itu, kajian ini bertujuan untuk mengintegrasikan pantun bersama teknologi kini agar warisan budaya masyarakat Melayu seperti pantun dapat dikekalkan sepanjang zaman; Tidak semestinya warisan budaya harus ditinggalkan demi kemajuan. Kajian ini akan menghasilkan sebuah permainan digital bernama 'Kembara Amin', di mana teras utama permainan digital ini adalah pendidikan pantun. Dengan ini, pantun dan keunikannya dapat diajarkan kepada generasi kini di samping menggunakan pendedahan peranti pintar kepada kanak-kanak untuk kebaikan. Bagi mencapai matlamat ini, objektif kajian adalah untuk mengenalpasti elemen-elemen pantun yang boleh dijadikan sebagai permainan, membangunkan 'Kembara Amin' yang akan berasaskan pengajaran nilai murni dan alam sekitar melalui pantun, serta menguji kebolegunaan 'Kembara Amin' dalam mencapai matlamat. Skop utama kajian adalah kanak-kanak yang berumur lingkungan tujuh hingga 12 tahun dan permainan digital ini dihasilkan dengan menggunakan perisian Unity.

1 PENGENALAN

Pantun merupakan puisi tradisional masyarakat Melayu yang paling luas diketahui berbanding dengan bentuk-bentuk lisan Melayu yang lain. Pantun juga merupakan puisi yang wujud sekian lama. Malah, tiada seorang yang mengetahui asal-asul kewujudan puisi lama ini; mengikut sejarah, pantun wujud sejak zaman masyarakat Melayu tidak tahu membaca dan menulis lagi. Pada asasnya, pantun terdiri daripada dua baris yang mempunyai irama yang sama pada hujungnya. Kebiasaannya, pantun yang sering dikarang adalah pantun empat baris serangkap dan mempunyai rima “a, b, a, b”. Terdapat juga pengecualian dan beberapa variasi dalam pantun, seperti pantun dua kerat, pantun enam kerat, dan pantun lapan kerat. Setiap rangkap pantun terbahagi kepada dua, iaitu rangkap pembayang dan rangkap maksud.

Kanak-kanak kini kurang didedahkan kepada warisan budaya masyarakat Melayu seperti pantun akibat kemajuan teknologi yang pesat. Selain itu, kanak-kanak juga dibesarkan oleh teknologi akibat kesibukan ibu-bapa yang kian meningkat sehingga tiada masa untuk mendidik anak. Sebaik-baik kemajuan teknologi, jika disalahgunakan, akan menyebabkan kemudaratan juga, terutama kepada kanak-kanak yang masih belum mengenalpasti perbezaan antara baik dan buruk.

2 PENYATAAN MASALAH

Walaupun pantun merupakan warisan budaya Melayu sekian lama, pantun kini ditelan zaman akibat kemajuan teknologi yang amat pesat. Sememangnya, bagi mencapai kemajuan dunia, masyarakat tidak mampu untuk berpegang lama terhadap warisan budaya. Malah, kemungkinan terdapat warisan budaya yang telah ditelan zaman akibat kemajuan dunia yang dahulu. Namun begitu, jikalau warisan budaya yang mempunyai sejarah yang lama seperti pantun tidak dapat dipertahankan, masyarakat Melayu juga kehilangan identiti bangsa.

Selain itu, terdapat juga masalah pendedahan peranti pintar kepada kanak-kanak. Permasalahan tidaklah terletak kepada pendedahan itu tersendiri kerana setiap individu mahu sentiasa mengikuti masa agar tidak ketinggalan zaman. Tetapi, masalahnya terletak kepada pendedahan yang tidak terkawal kepada kanak-kanak yang menyebabkan generasi kini boleh menjadi lalai pada tanggungjawab dan lupa akan identiti. Pendedahan tidak terkawal bukanlah masalah baharu, ia hanya berubah medium mengikut zaman. Sebelum peranti pintar adalah komputer, dan sebelum komputer adalah televisyen. Kanak-kanak ibarat kanvas putih,

dan adalah tanggungjawab ibu bapa untuk mewarnakan kanvas tersebut. Secara ringkasnya, antara masalah yang dihadapi adalah:

- i. Pantun mungkin boleh ditelan zaman akibat kurang pendedahan warisan budaya kepada generasi kini. Hal ini kerana kemajuan dunia yang amat pesat di mana budaya masyarakat Melayu tradisional tidak mampu untuk bersaing.
- ii. Pendedahan peranti pintar yang tidak terkawal kepada kanak-kanak di mana mereka kurang mengetahui nilai-nilai murni. Ini boleh membawa kesan buruk jangka masa panjang kerana kanak-kanak merupakan masa depan sesuatu bangsa.

3 OBJEKTIF KAJIAN

Matlamat kajian ini adalah untuk menghasilkan permainan digital yang berteraskan pantun bagi mengajar kanak-kanak berkaitan warisan budaya masyarakat Melayu yang telah wujud sekian lama. Berikut merupakan objektif bagi pembangunan permainan digital ini:

- i. Mengenalpasti elemen-elemen dalam pantun yang boleh dijadikan sebagai permainan dan mengimplementasikan elemen tersebut dalam pembangunan permainan digital.
- ii. Membangunkan permainan digital berasaskan pengajaran nilai murni dan alam sekitar melalui pantun iaitu 'Kembara Amin'.
- iii. Menguji kebolegunaan permainan digital dalam 'Kembara Amin'.

4 METOD KAJIAN

Metodologi yang digunakan bagi membangunkan permainan digital ini adalah metodologi Agile. Dengan menggunakan metodologi Agile, projek ini dapat menghasilkan prototaip permainan digital dengan lebih awal dan pembangun sendiri dapat menguji permainan digital. Hal ini sedemikian bagi memastikan permainan digital memenuhi matlamat asal. Permainan digital, terutamanya dalam fasa awal pembangunan perlu menjalani banyak perubahan bagi mengesyorkan bahawa permainan digital yang dibangunkan adalah menarik kepada pemain. Ini merupakan prinsip dalam reka bentuk permainan digital yang dipanggil 'Follow the Fun' (ikuti arah keseronokan), di mana permainan digital akan diuji semasa fasa pengujian untuk mengenalpasti elemen yang paling menarik. Elemen tersebut akan difokuskan semasa pembangunan berbanding mengikuti rancangan pembangunan asal.

Hal ini kerana permainan digital perlu menarik perhatian kepada pemain agar mereka mahu meneruskan bermain permainan digital itu. Jikalau tiada elemen yang menarik dalam permainan digital itu, mereka cenderung untuk tidak bermain lagi. Bagi mendedahkan pantun kepada generasi kini, permainan digital perlu mempunyai elemen ini agar matlamat kajian ini mampu dicapai. Selain itu, oleh kerana projek ini adalah agak kecil, metodologi Agile sangat bersesuaian kerana risiko yang akan dihadapi adalah kecil apabila terdapat perubahan yang besar dalam rancangan pembangunan projek.



Rajah 1 Metodologi Agile

Berdasarkan Rajah 1.1, Metodologi Agile terdapat 5 fasa dalam setiap iterasi, iaitu fasa perancangan, fasa reka bentuk, fasa pembangunan, fasa pengujian, dan fasa penyebaran. Setiap elemen dalam pembangunan permainan digital ini akan dijadikan sebagai iterasi-iterasi

bagi memudahkan proses pembangunan. Oleh kerana kerana sifat pembangunan permainan digital yang sentiasa berubah elemen yang menarik perhatian, akan terdapat iterasi yang akan ditambah atau dibuang mengikut kesesuaian permainan digital..

5 HASIL KAJIAN

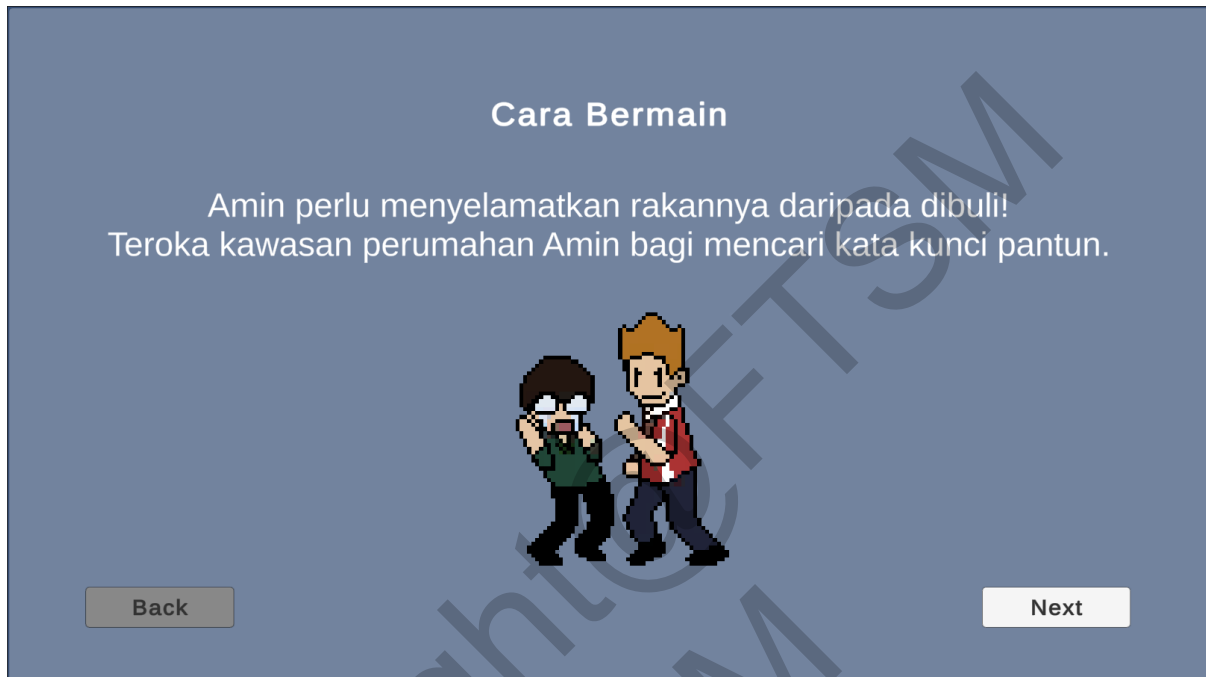
Proses pembangunan permainan video Kembara Amin dibangunkan menggunakan Enjin Permainan Unity3D dalam bahasa pengaturcaraan C# dan juga INK manakala grafik dihasilkan menggunakan Aseprite. INK merupakan bahasa pengaturcaraan yang menarik di mana ia memudahkan penghasilan skrip cerita di samping mengintegrasikan pengaturcaraan yang boleh dibawa masuk ke C#.

Apabila Kembara Amin dibuka, pemain boleh membaca cara bermain permainan Kembara Amin dengan memilih “HOW TO PLAY” seperti yang dipaparkan dalam rajah 2. Memilih “PLAY” akan membawa pemain ke permainan utama.



Rajah 2 Menu utama Kembara Amin

Apabila pemain memilih “HOW TO PLAY”, pemain boleh membaca sinopsis Kembara Amin seperti yang dipaparkan dalam rajah 3. Memilih “Back” akan membawa pemain kembali ke menu utama dan memilih “Next” akan membawa pemain ke halaman seterusnya. Rajah 3 hingga rajah 6 menunjukkan cara bermain Kembara Amin.



Rajah 3 Halaman pertama “HOW TO PLAY”



Rajah 4 Halaman kedua “HOW TO PLAY”

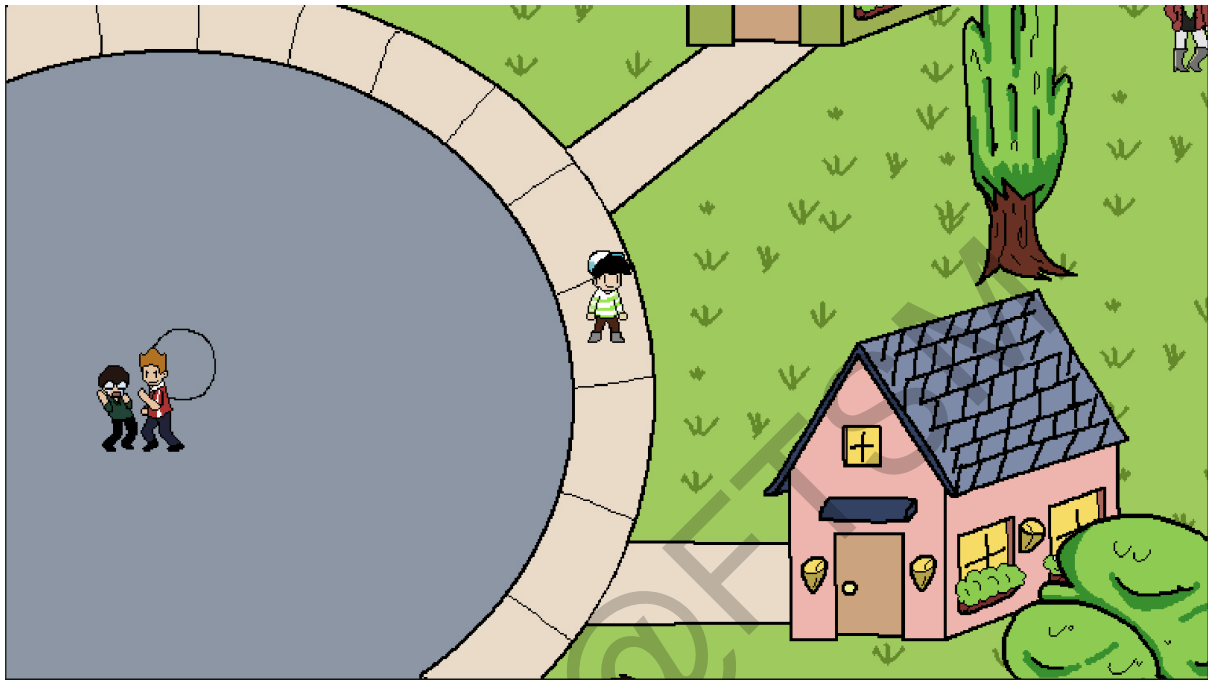


Rajah 5 Halaman ketiga "HOW TO PLAY"



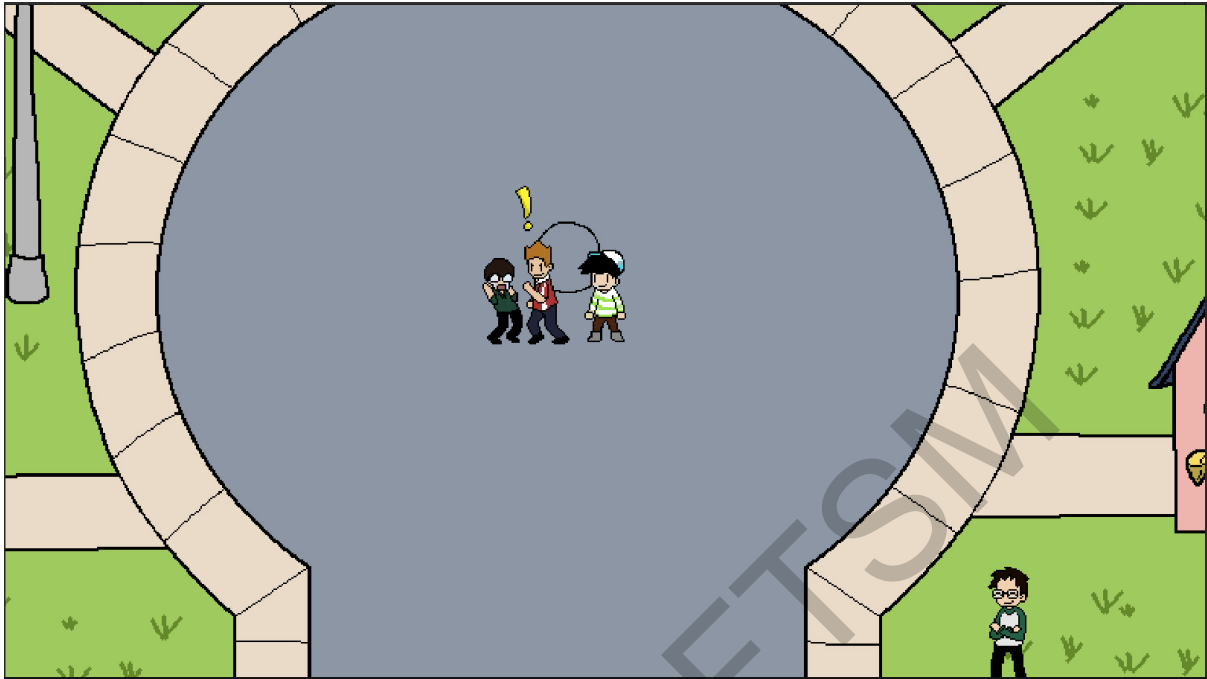
Rajah 6 Halaman keempat "HOW TO PLAY"

Apabila pemain memilih “PLAY” dalam rajah 2, pemain akan dibawa ke “Kawasan Perumahan” seperti rajah 7.



Rajah 7 Kawasan Perumahan Kembara Amin

Dalam permainan video Kembara Amin, terdapat tiga mekanisma permainan utama, iaitu Eksplorasi di mana pemain boleh mengeksplorasi Kawasan Perumahan sebagai Amin seperti rajah 7. Amin boleh berinteraksi bersama “Character of Interest” yang mempunyai simbol tanda seru di atasnya seperti Rajah 8. Rajah 9 pula menunjukkan dialog antara Amin bersama karakter yang Amin berinteraksi. Rajah 10 menunjukkan Mekanisma Utama ketiga di mana Amin mampu menghasilkan pantun menggunakan kata kunci yang telah diperoleh apabila Amin berinteraksi bersama “Character of Interest” berikut.



Rajah 8 “Character of Interest” dan simbol tanda seru



Rajah 9 Amin berinteraksi bersama karakter



Rajah 10 Dialog penghasilan pantun.

Dalam penghasilan pantun, terdapat empat dialog bagi situasi tertentu. Rajah 11 menunjukkan dialog bagi situasi Amin tidak menjumpai sebarang kata kunci pantun. Rajah 12 menunjukkan dialog bagi situasi Amin tidak dapat menghasilkan pantun kerana kata kuncinya tidak serasi. Rajah 13 menunjukkan situasi Amin dapat menghasilkan pantun yang serasi kata kuncinya. Rajah 14 menunjukkan situasi Amin cuba menghasilkan pantun yang telahpun dihasilkan sebelumnya.



Rajah 11 Dialog Amin tiada kata kunci.



Rajah 12 Dialog Amin gagal menghasilkan pantun



Rajah 13 Dialog Amin berjaya menghasilkan pantun



Rajah 14 Dialog Amin cuba menghasilkan pantun sama

Apabila Amin berjaya menghasilkan kesemua pantun, terdapat dialog istimewa seperti rajah 15 yang menunjukkan kepada pemain bahawa mereka telah berjaya menghasilkan kesemua pantun dan Amin boleh berhadapan bersama pembuli.



Rajah 15 Dialog Amin setelah menghasil kesemua pantun

Rajah 16 menunjukkan skrin kemenangan setelah Amin berhadapan bersama pembuli dan berjaya menghalang pembuli daripada membuli rakan Amin.



Rajah 16 Skrin kemenangan Kembara Amin

6 KESIMPULAN

Secara keseluruhannya, Kembara Amin berjaya dibangunkan walaupun terdapat modul yang tidak mampu diimplementasikan kerana kekurangan ilmu pengkodan. Kembara Amin boleh dijadikan simbol bahawa permainan video tidak semestinya melalaikan dan warisan tradisional tidak semestinya perlu dikorban demi kemajuan masa. Dengan Kembara Amin, adalah diharapkan bahawa semakin banyak warisan tradisional yang mampu kita pelihara di dalam kemajuan masa yang amat pesat ini.

7 RUJUKAN

Writing with ink. 2016. Inkle.

<https://github.com/inkle/ink/blob/master/Documentation/WritingWithInk.md> [28 July 2023]

Aseprite. 2016. Aseprite. <https://www.aseprite.org/> [28 July 2023]

Unity. 2005. Unity Technologies. <https://unity.com/> [28 July 2023]

Ifwat Amzar Bin Amirham (A182813)
Puan Hairulliza Binti Mohamad Judi
Fakulti Teknologi & Sains Maklumat,
Universiti Kebangsaan Malaysia

Copyright@FTSM
UKM