

RASIONALISASI BUDAYA DALAM PENGEMBANGAN GAME DWIPAYUDHA UNTUK PEMBELAJARAN

Reza Alifiantoro Agustra Adikara

Program Studi S-1 Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial Dan Hukum, Universitas Negeri Surabaya
rezaadikara@mhs.unesa.ac.id

ABSTRAK

Pengembangan *Game* dwipayudha aspek sosial budaya menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi tindakan rasional dari pengembang sehingga mengangkat tema dengan kearifan lokal yang diharapkan menjadi penengah antara cara belajar kuno dengan modern. Belajar hanya lewat buku saja, namun bisa dilakukan dengan memainkan *Game*. Metode Max Weber yang bisa dipergunakan untuk memahami arti-arti subyektif tindakan sosial seseorang adalah dengan *verstehen*. Tindakan rasionalitas instrumental merupakan tindakan yang rasional dan mempunyai tujuan penting untuk melakukan tindakan tersebut.

Kata Kunci: *Developer Game, budaya, tindakan rasional, edukasi.*

ABSTRACT

In the dwipayudha *Game* development, socio-cultural aspects become one of the most value factors that influence the level of rationality of developer. So by raising theme of local wisdom which is expected to be a role model between ancient and modern ways of learning Javanese history. Learning history and culture through video *Games*, for example Dwipayudha can be do that way if parents understand this situation. According to Max Weber, there is a method can be use for analyzing this kind of situation, that method known as *verstehen*. Instrumental rationality is an action, there is a important purpose to take the social action

Keyword: *Developer Game, culture, rational action, education*

PENDAHULUAN

Era perkembangan *Game* pada akhirnya dikuasai oleh Jepang dengan berbagai *Game* konsol yang diluncurkan untuk memanfaatkan peluang yang ada. Peluang ini muncul akibat merosotnya jumlah pengembang software dan hardware di Amerika saat itu. Nintendo membuat gebrakan dengan meluncurkan Nintendo Entertainment System pada tahun 1985 untuk mengetes pasar New York dan respon terhadap para pengembang disana. Pada periode ini Jepang sukses dalam urusan pengambil alihan system *Game* yang saat itu sedang lesu, namun lama kelamaan *Game* buatan Jepang menjadi menurun Jepang, ini akibat Jepang tidak memperhatikan kegunaan *Game* seperti di Amerika yang sudah menggunakan *Game* sebagai media baru untuk komunikasi dan menyampaikan hal hal tertentu dan juga propaganda. Di Indonesia, *Game* berkembang sekitar pertengahan 80 an, dimana saat itu sangat populer *Game* konsol yang menjamur di Indonesia, saat itu ada Nintendo dan juga Playstation yang menguasai pangsa pasar Indonesia. *Game* online ini sudah mulai masuk di Indonesia pada tahun 2000, saat itu yang terkenal adalah Ragnarok Online yang perusahaan pembuatnya berasal dari Korea Selatan namun ada publisher di Indonesia, yaitu PT Lyto Datarindo Fortuna. Banyak diantara penikmat *Game* di Indonesia saat itu hanya sebagai penikmat saja, ada juga yang menjadi publisher, sangat sulit untuk Indonesia saat itu mempunyai developer *Game* yang berasal dari Indonesia sendiri. Saat industry *Game* di Indonesia mulai meningkat, ada beberapa

kalangan yang berusaha mengejar ketertinggalan Indonesia dengan belajar ke luar negeri.

Game anak negeri yang tidak kalah dengan *Game* buatan developer game ternama dari luar negeri, meskipun ada beberapa hal yang perlu ditingkatkan tetapi ini sudah menjadi bukti bahwa Indonesia pun memiliki pangsa pasar kuat untuk industry *Game*. Industri ini memiliki potensi yang besar, dapat dilihat dari pendapatan yang mencapai tidak kurang dari 190 juta USD pada tahun 2013, meningkat sekitar 30% dari tahun 2012 dengan catatan pendapatan mencapai 150 juta USD. Meskipun industri video *Game* sudah menjadi salah satu industri besar di Indonesia, namun industri ini masih terbilang cukup muda jika dilihat dari bagaimana para pelaku industri dalam negeri mulai terlibat kegiatan produksi sebuah video *Game*. Industri video *Game* di Indonesia saat ini dapat dikatakan sedang berada pada masa peralihan. Sejak tahun 1980 dimana video *Game* masuk dan dikenal masyarakat Indonesia pada umumnya jika berbicara mengenai industri video *Game* lokal Indonesia, maka yang menjadi perhatian adalah bagaimana perusahaan distributor video *Game* mendistribusikan permainan-permainan konsol di Indonesia, maupun publisher-publisher yang melokalisasi judul-judul video *Game* asal luar negeri dengan konten buatan mereka sendiri untuk pasar lokal Indonesia. Berdasarkan tindakan sosial yang dikemukakan

oleh weber ada beberapa poin yang dapat diklasifikasikan ke dalam tindakan sosial weber. Tindakan rasional instrumental merupakan poin utama yang paling besar dalam pengembangan *Game* ini. Tindakan rasionalitas tujuan merupakan tindakan rasional yang sudah di dapatkan atau sudah ditentukan tujuan dari tindakannya atau tindakan tersebut sebagai sarana meraih tujuan akhir. Tindakan rasionalitas nilai merupakan tindakan rasional yang berdasarkan nilai dan sudah memilih dan menentukan tindakan yang akan dilakukan. Tindakan rasional afektif adalah tindakan rasional yang masih diliputi rasa ragu dan juga berhati hati, tindakan seperti ini biasanya sulit dipahami dan diterapkan secara praktis. Tindakan rasional tradisional merupakan tindakan rasional yang dilakukan berdasarkan kebiasaan atau pengalaman di masa lalu yang pernah atau sering dilakukan Budaya menurut pengertian adalah suatu hasil karya rasa cipta sebuah kelompok masyarakat, kelompok tersebut melakukan segala daya dan upaya dalam mengembangkan nilai dan norma, juga mencakup kesenian, kepercayaan, hukum, dan pengetahuan lain yang mempunyai Batasan tertentu yang telah diatur dan disepakati bersama oleh kelompok masyarakat tersebut. tipe ini dimainkan di *personal computer* dan bertema *role playing Game*, walau ada juga yang bertema music atau action. *Casual Games* adalah *Game* sesuai dengan namanya, *Game* ini merupakan kasual dan tidak kompleks, dimainkan dengan rileks dan sangat mudah untuk dipelajari dan juga bahkan ada beberapa yang cenderung langsung bisa dimainkan. *Game* dengan jenis seperti ini biasanya memerlukan spesifikasi komputer yang standar dan ukuran *Game* tersebut tidak lebih dari 100 MB karena biasanya dapat di download versi demonya di website resminya. Genre permainannya biasanya puzzle atau action sederhana dan umumnya dapat dimainkan hanya menggunakan mouse (pada *Game* lain menggunakan banyak tombol tergantung *Game*-nya). Contoh: Diner Dash, Sally Salon, Bejeweled, Zuma, Feeding Frenzy, Insaniquarium. Selanjutnya ada *EduGames*. Video *Game* jenis ini dibuat dengan tujuan spesifik sebagai alat pendidikan, entah untuk belajr mengenal warna untuk balita, mengenal huruf dan angka, matematika, sampai belajar bahasa asing.

Developer yang akan membuatnya besar harus memperhitungkan berbagai hal agar *Game* ini benar-benar dapat mendidik dan menambah

pengetahuan lalu dapat meningkatkan ketrampilan yang memainkannya. Target segmentasi pemain harus pula disesuaikan dengan tingkat kesulitan dan design visual ataupun animasinya. Contoh *eduGames* seperti : Bobi Bola, Dora the explorer, Petualangan Billy dan Tracy. *AdverGames* adalah jenis *Game* yang biasanya mudah dimainkan ini mengusung dan menampilkan produk atau brand mereka baik secara gamblang maupun tersembunyi. Di era tumbuhnya media-media baru berteknologi tinggi sekarang ini, dunia periklanan memang sudah tidak lagi terbatas pada TV, koran, majalah, billboard dan radio video *Game* sekarang telah menjadi sarana beriklan atau membangun *brand-awareness* yang efektif. Baik melalui internet maupun di mainkan di event-event mereka, *edu Games* terasa semakin dibutuhkan untuk menjaring calon konsumen bagi produk yang menggunakan *adverGames* ini.

METODE PENELITIAN

Penggunaan metode kualitatif dipilih agar dapat menjabarkan mengenai rasionalitas pengembang *Game* Dwipayudha. Penggunaan metode ini ditujukan agar dapat menangkap pemikiran pengembang terkait jenis jenis tindakan sosial menurut weber. Penelitian yang dimaksudkan agar dapat menjelaskan secara rinci rasionalitas dari pembuat *Game* dengan dimasukkannya konten lokal yang berupa sejarah kerajaan Mataram Islam dan latar peristiwa lain pada masa itu. prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Kualitatif merupakan bentuk penelitian dalam ilmu pengetahuan sosial yang secara fundamental bergantung pada pengamatan pada manusia di kawasannya sendiri yang berhubungan langsung dengan orang-orang tersebut, cara mengumpulkan data secara langsung di lapangan melalui wawancara atau dokumentasi dan observasi. Dengan sifat penelitian deskriptif ini penulis akan mengemukakan hasil dari temuan data yang di dapat dari data primer maupun sekunder. Subjek dalam penelitian ini adalah developer *Game indie* yang menciptakan *Game* dengan konten lokal di dalamnya, dan juga tentunya subjek pembuat *Game* Dwipadyudha. Subjek dipilih menggunakan teknik *purposive*, yaitu teknik pengambilan sampel atau pemilihan subjek berdasarkan pertimbangan tertentu, dan menentukan beberapa informan kunci.

Landasan dasar dari pertimbangan yang dimiliki oleh peneliti adalah sebagai berikut:

- a. Subjek merupakan developer *Game*, yang mengenal perkembangan *Game* di Indonesia, terutama yang memuat konten lokal di dalamnya
- b. Subjek merupakan pembuat dan pengembang karakter *Game* Dwipayudha, yang berasal dari lulusan Institut Teknologi Sepuluh Nopember
- c. Subjek berpartisipasi aktif dalam kegiatan terkait *Game* asal Indonesia dan juga *Game* besutan mahasiswa dari Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Untuk memperoleh data-data yang dibutuhkan dalam penelitian ini digunakan berbagai teknik yang dimulai dari teknik observasi, merupakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian. Pengamatan dan pencatatan yang dilakukan terhadap gejala objek ditempat terjadi atau berlangsungnya peristiwa, sehingga observer berada bersama objek yang sedang diselidiki, disebut *observed langsung*. Pengamatan yang dilakukan tidak pada saat berlangsungnya peristiwa yang akan diselidiki, misalnya peristiwa tersebut diamati melalui media disebut *observed tak langsung*. Pada tahapan selanjutnya adalah wawancara, merupakan percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (*Interviewer*) yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu. Teknik dokumentasi, merupakan tahapan terakhir dalam pengumpulan setiap bahan tertulis atau gambar animasi yang sesuai dengan pengertian tersebut metode dokumentasi yang digunakan untuk memperoleh data mengenai hal-hal yang berhubungan dengan *Game* Dwipayudha.

Analisis data dalam penelitian kualitatif, dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung, dan setelah selesai pengumpulan data dalam periode tertentu. Ketika peneliti melakukan sebuah wawancara, maka peneliti telah melakukan analisis terhadap jawaban yang telah diberikan informan. Apabila jawaban dari wawancara yang telah dianalisis masih belum memuaskan maka peneliti akan mengajukan pertanyaan lagi hingga memperoleh jawaban yang akurat. Berdasarkan model analisis Miles dan Huberman aktivitas dalam analisis kualitatif dilakukan terus menerus secara tuntas hingga data yang diperoleh terasa

jenuh. Aktivitas dalam analisis data tersebut terdiri dari tiga tahap, yaitu reduksi data, *display* data, dan verifikasi atau kesimpulan.

Reduksi data adalah proses pemilihan, penyederhanaan data, dan lain sebagainya pada sebuah penelitian sosial selama peneliti melakukan pengambilan dan pengumpulan data. Reduksi data berjalan terus-menerus selama kegiatan penelitian kualitatif berlangsung. Data yang diperoleh dari informan terlebih dahulu dikumpulkan seperti yang telah dijelaskan sebelumnya pada teknik pengumpulan data. Selanjutnya, data yang diperoleh di lapangan akan di *display* atau disajikan. Data yang telah dipilah-pilah sesuai dengan fokus penelitian akan menampilkan data yang lebih maksimal dan tersusun. Data yang diperoleh kemudian nantinya akan diinterpretasikan dan dikaitkan dengan teori sehingga terdapat data yang lebih faktual. Setelah melakukan tahapan tersebut akhirnya dapat ditarik benang merah antara fenomena pilihan rasional, gaya hidup, dan otonomi tubuh yang terjadi pada model *sepik* dalam dunia fotografi di Mojokerto. Langkah berikutnya, berdasarkan data yang sudah terkumpul, akan memudahkan peneliti untuk mengambil simpulan dan saran yang dapat ditujukan terhadap diri sendiri ataupun orang lain.

PEMBAHASAN

Faktor ekonomi bukan menjadi soalan paling penting bagi *desaigner game* dan juga karakter tim pembuatan Dwipayudha ini, namun tetap juga dibutuhkan, karena dasarnya *game* ini akan dijual dan diharapkan laku keras saat dilepas ke masyarakat. Bagi ketua tim pengembang, jika secara ekonomi *game* ini seharusnya akan menghasilkan untung banyak, jika kita ingin *game* ini disukai masyarakat dan dapat dikenal juga menjadi media hiburan yang di dalamnya banyak terdapat manfaat filosofis dan praktis, maka seharusnya kita berharap agar *game* ini laku agar semakin banyak individu maupun kelompok yang memainkan *game* ini dan menyerap apa yang menjadi keresahan para pengembang. Faktor ini menjadi penentu karena tanpa adanya pemasukan maka *game* ini juga akan sangat sulit untuk sustainable ke depannya, justru kita membutuhkan itu untuk mengembangkan *game* ini menjadi lebih baik lagi. Keuntungan yang di dapat nantinya akan digunakan dalam proyek pengembangan *game* dengan mencoba untuk mengangkat sejarah di tahun sebelum atau sesudah era Mataram Islam

seperti yang diangkat pada game Dwipayudha kali ini.

Tindakan ini memang sangat diperlukan, jika tidak memikirkan keuntungan maka stabilisasi sebuah proyek pengembangan seperti ini akan sangat terancam, dikarenakan biaya selama ini ditanggung secara mandiri oleh pengembang dari ITS dan juga para anggota tim. Belum ada bantuan setidaknya samapi saat ini yang masuk kepada pihak pengembang. Dana yang minim dan juga keuntungan yang sedikit dapat menjadikan banyak pekerja yang mengerjakan game ini akan menjadi malas dan mengerjakannya secara asal asalan, bagaimana pun juga tetap harus ada yang di hidupi di rumah dan membuat dapur tetap panas. Tak bisa dipungkiri bahwa itu harus dilakukan agar perkembangan tidak mengalami stagnasi, jika tidak memikirkan keuntungan, akan sulit ke depan bersaing dan menciptakan karya lanjutan setelah mengerjakan game ini.

Edukasi kepada masyarakat tentang sejarah dan budaya, merupakan hal utama yang membuat Dwipayudha ini menjadi hidup bak oase di tengah gurun dan menjadikan orang-orang terlibat di sekitarnya menjadi senang. Banyak masyarakat kita yang sudah lupa jati diri bangsa ini dan tidak lagi berpegang pada budaya yang seharusnya dapat menjadikan kita sebagai insan sejati yang hidup dalam tiga dunia menjadi tenteram. Pemahaman saat ini yang sudah banyak dipengaruhi oleh pemikiran ala barat dan juga masyarakat yang mudah disapu oleh arus budaya asing yang masuk ke tanah kita.

		bisnis yang diharapkan berjalan dengan baik.	dasarkan pada baik dan buruk, maka <i>Game</i> ini dapat menjadi contoh yang baik.	sebuah sikap yang harus dimiliki seorang pemimpin.
3	Afektif	Belum banyak yang membahas mengenai peradaban dan sejarah kita yang kaya.	Terdapat banyak hal yang sesungguhnya bisa digali dari budaya dan sejarah kita sendiri.	Kejayaan yang dilupakan terpendam dalam pikiran. Lebih baik di jadikan bentuk baru.
4	Tradisional	Tipe <i>Game</i> yang harus memasukkan banyak keilmuan jawa yang kental dengan laku tirakat berat.	Tarung dahsyat yang diceritakan karena ksatria punya bekal ilmu yang sangat hebat.	Sejarah budaya jawa adalah sejarah mistisme yang dilekatkan pada nilai filosofis yang tinggi..

No	Tindakan Rasional	Edward	Pompy	Supeno
1	Instrumenal	Dwipayudha diciptakan agar dapat menjadi salah satu pilihan baru dalam belajar sejarah budaya.	Pembuatan karakter dan juga segala unsur di dalamnya di ciptakan agar dapat menjadi pembelajaran.	<i>Game</i> ini dibuat dengan unsur lokal memang dimaksudkan agar menjadi sarana edukasi.
2	Nilai	Dwipayudha adalah pembelajaran sekaligus	jika dikaitkan dengan nilai yang di	Nilai yang di berikan <i>Game</i> ini pelajaran mengenai

Pengembangan *Game* dwipayudha aspek sosial budaya menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi tindakan rasional dari pengembang sehingga mengangkat tema dengan kearifan lokal yang diharapkan menjadi penengah antara cara belajar kuno dengan modern tidak lagi belajar hanya lewat buku saja namun bisa dilakukan dengan memainkan *Game*. Menurut Max Weber, metode yang bisa dipergunakan untuk memahami arti-arti subyektif tindakan sosial seseorang adalah dengan *verstehen*. kemampuan untuk berempati atau kemampuan untuk menempatkan diri pada kerangka berpikir orang lain yang perilakunya mau dijelaskan dan situasi serta tujuan tujuannya mau dilihat menurut perspektif orang tersebut. Tindakan rasionalitas instrumental merupakan tindakan yang rasional dan mempunyai tujuan penting untuk melakukan tindakan tersebut. Data yang di dapat di penelitian ini bahwa rasionalitas instrumental pengembang merupakan tujuan untuk menjadikan

Game ini sebagai sarana edukasi, agar masyarakat lebih memahami dan menghargai budaya dan juga toleran terhadap budaya lain maupun agama lain. Pada tahapan ini menjadi penting karena saat ini semakin banyak masyarakat intoleran dan saling lontar cacian kepada orang dengan latar belakang budaya yang berbeda. Hal ini dapat dijadikan sebagai dasar penguat antar suku di masyarakat, kita harus memukul mundur kaum kaum intoleran yang berusaha untuk memecah belah negara ini. Perilaku yang demikian itu dapat kita kikis dengan cara kita belajar sejarah dan mempererat tali persaudaraan antar suku dan agama di Indonesia. Dwipayudha yang berisi 3 karakter utama dengan latar belakang budaya dan agama yang berbeda mampu bersatu untuk meruntuhkan tiran yang intoleran, agar tercipta kondisi masyarakat yang stabil dan juga tanpa ada perpecahan antar golongan.

Perpecahan saat ini hanya akan membuat senang golongan intoleran yang berusaha untuk merubah negara ini menjadi seperti apa yang mereka inginkan, dan menekan para minoritas yang ada sebagai bentuk kekuasaan mereka dengan cara memainkan narasi yang menyesatkan tentang sejarah dan budaya kita sendiri. Pada poin kedua yang muncul adalah unsur politik yang dimaksudkan disini adalah diharapkan *Game* serupa akan sangat banyak ke depannya, dengan begitu maka bada ekonomi kreatif akan banyak menanggapi hal hal terkait *Game* dengan budaya Indonesia sebagai pasar baru yang akan digarap dengan serius. Jika hal ini terus berlanjut maka besar kemungkinan bahwa Indonesia di masa yang akan datang menjadi pusat industri *Game* di Asia Tenggara dan terkenal akan sejarah budaya. Negara yang terkenal dengan sejarah budaya maka masyarakat akan susah untuk diprovokasi hanya dengan persoalan sepele seperti diambilnya secuil ayat suci untuk kepentingan kelompok dan banyak hal lain. Elit yang sering memainkan peranan kekacauan itu akan mundur dengan sendirinya jika masyarakat berpegang pada sejarah budayanya sendiri karena tidak mudah diombang ambingkan oleh gelombang hoax yang banyak beredar seperti saat ini. Setidaknya itu yang dapat dilakukan oleh para pengembang ini mencoba melawan lewat budaya populer.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan penelitian di lapangan, dapat ditarik kesimpulan bahwa rasionalisasi budaya lokal Jawa-Bali-Madura dalam pengembangan karakter *Game* dwipayudha merupakan tindakan rasionalitas instrumental dan juga tindakan orientasi nilai yang

bertujuan untuk memberkan edukasi kepada masyarakat tentang sejarah budaya. Pengembang *Game* tidak mementingkan keuntungan bisnis semata namun bertujuan untuk mengajak masyarakat mempelajari sejarah dan budaya melalui *Game*. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh penulis ditemukan bahwa terdapat tindakan sosial afektif dan juga tindakan tradisional yang dikemukakan oleh Max Weber yang dapat dilihat dari unsur unsur budaya yang melekat pada karakter *Game* contohnya seperti senjata busana, ajian dan gerakan dasar dari cara bertarung tipa karakter. Pengembang juga mendasarkan pembuatan *Game* ini dengan unsur sejarah yang menurut Max Weber merupakan tindakan rasional instrumental yang dilakukan secara sadar dengan tujuan tertentu untuk mengedukasi dan juga mengajak masyarakat agar lebih memahami sejarah. *Game* merupakan sarana hiburan yang mempunyai banyak manfaat jika ditelaah lebih jauh. Pada penelitian ini ada beberapa factor yang mendorong para pengembang untuk menciptakan karkater dan sistem yang di dasarkan pada sejarah dan budaya asli Nusantara. Unsur yang di sajikan Dwipayudha adalah senjata busana dan juga ajian yang diambil dari budaya Nusantara. Pada titik ini di dapatkan hasil bahwa ada beberapa faktor yang memengaruhi rasionalitas pengembang untuk membangun *Game* ini, yakni politik ekonomi dan edukasi. Poin terakhir merupakan yang paling utama dan juga menjadi alasan paling kuat yang menentukan rasionalitas dari pengembang untuk menciptakan *Game* Dwipayudha

Dwipayudha dibangun oleh banyak kalangan yang sangat menghargai budaya dan ingin mengajarkan tentang sejarah kepada generasi muda yang sudah jarang membaca dan lebih sering bermain *Game*. Harapan pengembang adalah *Game* ini dapat menjadi sarana pembelajaran bagi khalayak umum tentang sejarah dan budaya dengan cara yang lebih menyenangkan dan mendapat hiburan sekaligus dalam pembelajarannya. Lambat laun karakter dan alur cerita yang menarik akan dapat di ingat oleh pemain *Game* tanpa harus belajar sejarah secara manual yang dianggap banyak kalangan muda sebagai kegiatan yang membosankan. Pengembangan *Game* semacam ini akan terus dilakukan agar *Game* tidak hanya menjadi sarana hiburan namun juga dapat menjadi solusi untuk edukasi sejarah dan budaya melalui budaya populer di era teknologi ini. Hal itu pula yang menjadikan *Game* ini dibuat untuk dapat di

operasikan pada perangkat android agar dapat dimainkan oleh kalangan muda yang saat ini sedang ramai memainkan mobile *Game* pada perangkat android mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprilia, Shieny. 2011. *Membuat Game dengan XNA Game Studio*. Indonesia. Agate Studio
- Bourdieu, Pierre. 2010. *Arena Produksi Kultural: Sebuah Kajian Sosiologi Budaya*. Yogyakarta Kreasi Wacana
- Dyah Pramitasari, Ayu. 2015. *Game Multiplayer Pembelajaran dan Pengenalan Kebudayaan Bangsa Indonesia untuk Anak Kelas 3-6 SD*
- Geertz, C. 2013. *Agama Jawa : Abangan, Santri, Priyayi Dalam Kebudayaan Jawa*. Jakarta. Komunitas Bambu
- Jurdi, Syarifuddin. 2017. *Ilmu Sosial, Budaya Intelektual dan Semangat Kenabian: Telaah Ilmu Pengembangan Ilmu Sosial Nusantara*
- Karsidi, Ravik. 2017. *Budaya Lokal dalam Liberalisasi Pendidikan*
- Malliet, Steven. Gust de Meyer. 2005. *The History Of Video Games*. MIT Press Cambridge Massachusetts London, England.
- Ong Hok Ham. 2002. *Dari Soal Priyayi Sampai Nyi Blorong*. Jakarta. PT Kompas Media Nusantara
- Paradisa, Gendhis. 2009. "Ensiklopedia Seni dan Budaya Nusantara", Jakarta Kawan Pustaka.
- Petrus, Risma. 2009. "Rancangan Sistem Permainan *Game* Balapan Mobil Menggunakan Flash MX" Yogyakarta.
- Piliang, Yasraf . 2011. *Dunia yang Dilipat (Tamasya Melampaui Batas-Batas Kebudayaan)* Bandung: Matahari
- Ritzer, George. 2013. *Eksplorasi dalam Teori Sosial Dari Metateori sampai Rasionalisasi*. Yogyakarta Pustaka Pelajar

