

Game Berburu Suku Dayak Meratus sebagai Pengenalan Budaya dan Pelestarian Alam

Rizcy Hardy Pangesti

Magister Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Teknologi Bandung, Jl. Ganeca No. 10, Bandung 40132, Indonesia
e-mail :rizcyhp@gmail.com

Abstrak. Suku Dayak merupakan suku pedalaman di daerah Kalimantan yang memiliki cara unik dalam bertahan hidup. Dari zaman dahulu hingga sekarang. Kehidupan suku dayak beserta kearifan tradisionalnya tidak dapat dipisahkan dengan hutan. Hutan adalah tempat yang terintegrasi oleh suku Dayak sebagai ekosistem. Salah satu kearifan tradisional yang dapat dipelajari oleh suku Dayak adalah kekhasan yang dilakukan dari hal berburu. Perburuan tradisional khas masyarakat Dayak ini memiliki aturan dalam pelaksanaannya dan tidak dilakukan ketika mereka masih memiliki banyak cadangan makanan. Suku Dayak sangat menghormati alam. Karena bagi mereka alam memberikan mereka semua kebutuhan yang mereka perlukan tergantung bagaimana memanfaatkan dan mengelolanya. Perburuan yang dilakukan oleh masyarakat Dayak tentu berbeda dengan perburuan liar yang kebanyakan dilakukan oleh masyarakat modern dewasa ini.

Perburuan liar ini seringkali berkaitan dengan kepunahan ragam satwa, sudah barang tentu itu benar dan berdampak fatal. Oleh karena itu perlu ada tindakan pelestarian alam. Remaja saat ini kurang peduli terhadap hal – hal yang menyangkut kelestarian alam. Maka diperlukan adanya suatu media untuk memberikan pengertian kepada remaja tentang pentingnya kelestarian alam sebagai penunjang kehidupan bagi penduduk dunia.

Untuk memperkenalkan kelestarian alam kepada remaja tentang perburuan masyarakat Dayak ini, maka dirancang sebuah *game* yang berjudul Dayak Hunting yang dimainkan dalam *smartphone*. *Game* ini mendeskripsikan tata cara perburuan yang dilakukan oleh masyarakat Dayak dan dikemas sama seperti budaya yang dianut masyarakat Dayak sebenarnya dari *setting* tempat, kebiasaan masyarakat, dan aturan yang dijalankan oleh suku ini.

Kata Kunci: Berburu, Dayak, *Game*, Hutan, Kalimantan.

Abstract. Dayak tribes living in the interior of Borneo. Dayak's People has a unique way to survive. They live along with their traditional wisdom and can't be separated by forest. Forest is integrated by Dayaks as the ecosystem. One of the traditional wisdom that can be learned by the Dayak tribe is committed distinctiveness of hunting thing. Traditional hunting style Dayak communities have rules in practice and not do when they still have a lot of spare food. Dayak very respectful of nature. Due to the nature gives them all that they need depending on how the harness and manage it. Dayak's hunting is different from illegal hunting mostly done by today's modern society. Poaching is often associated with a variety of wildlife extinction, of course, is true and fatal. Hence the need for conservation action. Teens today are less

concerned about it. Then we must give an advice to the teens about the importance of nature conservation as a support for the life of the world's population in a media. The one of the media is through a game.

To introduce the preservation of nature to teenagers about Dayak hunting, then designed a game called Dayak Hunting that played in smartphone. This game describes a hunting procedures performed by Dayak and packaged the same as that adopted by the Dayak culture like settings, customs of the people, and the rules are executed by this tribe.

Keywords: *Borneo, Dayak, Game, Forest, Hunting.*

1. Pendahuluan

Faktor teknologi sangat berpengaruh pada perkembangan *game*. Kecenderungan orang dalam bermain *game* semakin tinggi setiap harinya. Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin maju, sudah selayaknya ada pemanfaatan dalam bidang tersebut sebagai sarana untuk membangkitkan dan meremajakan kembali tradisi budaya bangsa Indonesia yang semakin tersisihkan diantara sekian banyak budaya bangsa lain yang begitu mudahnya masuk ke kehidupan bangsa khususnya para generasi muda.

Berdasarkan data kuisisioner yang disebar, *Game* petualangan merupakan salah satu *genre game* yang disukai oleh para remaja. Dalam *game* petualangan, pemain dituntut untuk menyelesaikan beberapa misi yang telah tersedia. Dalam menyelesaikan misi tersebut dibutuhkan strategi untuk memecahkan setiap misi. Suku Dayak mengajarkan segala hal tentang pelestarian alam, menjalin hubungan yang baik dalam berkehidupan sosial. Dari zaman dahulu hingga sekarang, Suku Dayak tidak dapat dipisahkan dengan hutan. Hutan adalah tempat yang berperan sebagai ekosistem bagi mereka. Suku Dayak terkenal dengan kearifan lokalnya. Hal ini dapat dipelajari dari berbagai budaya dan tata cara hidup sehari-hari bahkan dari hal berburu. Mereka sangat menghormati alam, karena alam memberikan semua yang mereka butuhkan tergantung bagaimana mereka mengelolanya.

Jurnal ini mendiskusikan tentang perburuan masyarakat Dayak yang didokumentasikan melalui sebuah *game*. *Game* ini dirancang mirip seperti perburuan yang sesungguhnya seperti *setting* tempat, hewan yang diburu, kebiasaan masyarakatnya dan aturan-aturan yang dianut. Dikarenakan peningkatan urbanisasi dari masyarakat Dayak, membuat pemuda-pemudi suku dayak yang seharusnya menjadi penerus budaya leluhur menjadi semakin berkurang. Sehingga para remaja diajak untuk belajar mengenai budaya berburu masyarakat Dayak ini melalui berbagai media, salah satunya adalah *game*. Borneo hunting adalah salah satu media *game* yang menambah wawasan tentang tata cara pelestarian alam yang dilakukan oleh

masyarakat Dayak serta kekayaan budaya dari suku-suku yang ada di Indonesia yang dikemas dalam media *smartphone*.

Selain untuk berkomunikasi, saat ini *smartphone* sudah banyak digunakan untuk hal – hal penunjang hiburan. Seperti multimedia dan *game* dalam berbagai sistem operasi dan *platform mobile*. Peredaran *smartphone* ini sudah beredar ramai di pasaran. Peredaran *game mobile* ini sudah didukung dengan adanya situs yang menyediakan *game gratis*. Sehingga para penggemar *game* pun semakin termudahkan untuk menyalurkan kegemaran mereka. Spesifikasi *smartphone* yang diperuntukkan bagi *game “Borneo Hunting”* ini adalah *smartphone* berbasis android. *Game* perburuan suku Dayak ini akan diimplementasikan dalam media *smartphone* berbasis android. Sebuah lembaga riset, *ABI Research*, memperkirakan akan ada sekitar 1,4 milyar perangkat yang digunakan di seluruh dunia di akhir tahun ini. Android merupakan sistem operasi yang memiliki banyak pengguna. Pada tahun 2013 sistem operasi Android menguasai sekitar 60% *smartphone* yang beredar di Indonesia.

2. Pembahasan

2.1 Tata Cara Berburu Suku Dayak Meratus

Game dari penelitian ini lebih mengarah ke cara bertahan hidup masyarakatnya. Salah satunya yaitu berburu. Berburu merupakan salah satu kegiatan masyarakat yang telah berlangsung sejak zaman dahulu dan sampai saat sekarang ini masih tetap bertahan. Pada masa dahulu berburu merupakan mata pencaharian hidup yang khusus, yang biasanya mengumpulkan tumbuh tumbuhan dan akar akaran yang bisa di makan. Berburu merupakan aktivitas yang sangat penting bagi sebagian kelompok dalam mempertahankan hidup, salah satunya bagi suku Dayak. Berburu merupakan salah satu identitas budaya suku tersebut. Berburu bagi suku Dayak bukanlah untuk sekedar olahraga dan mencari keuntungan semata, namun sebagai pemenuhan kebutuhan sehari – hari. Dalam berburu, setiap teknik, senjata, dan cara – cara yang digunakan harus dipertimbangkan. Misalnya saja sumpit, yang efektif dipergunakan kepada hewan – hewan buruan yang lebih kecil karena racunnya lebih cepat menyebar. Hewan – hewan kecil itu seperti burung, kelelawar, primata, & bajing. Jala juga digunakan untuk menangkap ikan & kura – kura. Berburu dengan menggunakan anjing juga dilakukan untuk menangkap hewan buruan di air, di tanah, di pepohonan yang rendah, dan beberapa tempat lainnya.



Gambar 1: Anjing peliharaan suku Dayak Meratus Amandit

Sumber: (Dokumentasi penulis)

Sekalipun hanya menggunakan peralatan dan cara – cara tradisional, Suku Dayak Meratus dikenal mahir dalam berburu binatang. Namun mereka juga memiliki sejumlah peraturan adat tentang cara perburuan yang mengutamakan kelestarian satwa. Suku Dayak yang hidup merambah di hutan-hutan mempunyai cara unik dalam berburu binatang. Untuk berburu, mendekati binatang buruan mereka dan memanggil binatang yang diinginkan. Caranya tergantung dari binatang yang mereka buru. Misalnya, untuk binatang rusa mereka akan menirukan suara anak rusa dengan menggunakan sejenis daun serai yang dilipat melintang dan ditiup. Hasil tiupannya akan muncul suara seperti suara anak rusa. Karena Rusa selalu melindungi anaknya. Dengan mendengar suara ini dia merasa anaknya membutuhkan pertolongan. Celeng (Babi hutan) suka sekali diambil kutunya oleh Beruk (monyet besar), maka untuk memanggil celeng, si pemburu akan menepuk pantat mereka berulang kali sehingga muncul suara seperti Beruk menepuk badannya.

Selama berburu mereka juga menghitung waktu dan arah angin. Perhitungan waktu berkaitan dengan aktivitas binatang buruan sementara arah angin untuk membantu mereka mennetukan posisi untuk menyembunyikan diri. Bersedianya binatang buruan mendekati mereka sangat dipengaruhi oleh bau asing yang dibawa angin.

Sekalipun menggunakan peralatan dan cara – cara tradisional, orang Dayak dikenal mahir dalam berburu binatang di hutan. Namun mereka juga memiliki sejumlah peraturan adat tentang cara – cara perburuan yang mengutamakan kelestarian satwa. Orang Dayak pada umumnya memburu binatang – binatang liar yang ada di hutan untuk memenuhi kebutuhan protein. Jenis – jenis binatang yang paling banyak diburu adalah babi hutan disamping binatang lainnya seperti rusa, kijang, monyet, pelanduk, serangga tertentu, beberapa jenis ikan, beberapa jenis burung seperti enggang dan teba'un dan lainnya. Berdasarkan hasil riset terdapat 9 sampai 14 jenis binatang yang diburu setiap satu keluarga dalam satu tahun.

Aturan yang dilakukan dalam berburu adalah dilarang mengajukan pertanyaan seperti “mau pergi kemana”? dan “apa yang akan dilakukan”? karena akan mengurangi semangat dalam berburu dan tentu berpengaruh dan mengacaukan proses berburu yang akan dilakukan. Para pemburu tidak akan menyebut nama hewan buruan yang akan diburu sebelum melakukan perburuan, selama berburu, dan setelah perburuan dilaksanakan hingga buruan tersebut dimasak. Suku Dayak beranggapan bahwa aturan - aturan tersebut harus dilaksanakan agar tercapainya kesuksesan dalam perburuan. Kesuksesan yang didapatkan dalam satu kali perburuan akan berpengaruh pada kesuksesan perburuan selanjutnya. Satu aturan lagi bahwa selama berburu tidak diperkenankan mengeluarkan suara dan tetap dalam keadaan hening, sehingga ketenangan hewan buruan tetap terjaga. Para pemburu melakukan perburuan dengan berangkat pada pagi hari sebelum matahari terbit dan tidak kembali sebelum pukul 5 sore. Namun para pemburu juga melakukan perburuan di malam hari tergantung jenis hewan buruan.

2.2 Game

Game merupakan kata dalam Bahasa Inggris yang berarti permainan. Permainan 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, pencarian reward, pengisi waktu luang dan lain - lain. Bermain mengandung aspek kegembiraan, kelegaan, kenikmatan yang intensif, bebas dari ketegangan atau keakuan, bersifat memerdekakan jiwa. Game merupakan suatu bentuk hiburan yang seringkali dijadikan sebagai penyegar pikiran dari rasa penat yang disebabkan oleh aktivitas dan rutinitas sehari - hari.

Game “Borneo Hunting ini memuat teori *educational*. Teori ini diberikan untuk memberikan pemahaman bersiat jangka panjang. Penelitian mengenai fungsi bermain berkenaan dengan keberlangsungan makhluk hidup ini pada dasarnya memberikan landasan yang kokoh bagi setiap upaya untuk mempertahankan kehadiran fenomena “bermain” dalam kehidupan manusia. Dengan bermain, manusia memperoleh berbagai kemampuan, keterampilan, dan penguasaan untuk keberlangsungan hidup mereka, tanpa harus merasa jemu ketika berada dalam proses mempelajari keterampilan dan pengetahuan baru tersebut.

2.3 Game Petualangan

Sebuah *game* aksi petualangan (juga dikenal sebagai '*arcade game* petualangan') adalah *video game* yang menggabungkan unsur-unsur dari *game* petualangan bergenre dengan berbagai aksi permainan elemen. Hal ini mungkin *genre* terluas dan paling beragam di *game*, dan dapat termasuk banyak permainan yang lebih baik mungkin akan dikategorikan di bawah *genre* sempit.

Video Game murni petualangan lebih menekankan pada jalan cerita dan kemampuan berpikir pemain dalam menganalisa tempat secara visual, memecahkan teka-teki maupun menyimpulkan rangkaian peristiwa dan percakapan karakter hingga penggunaan benda-benda tepat pada tempat yang tepat. *Game* petualangan yang baik adalah menekankan pengumpulan pemanfaatan item yang kemudian digunakan untuk mempelajari lebih jauh ke dalam dunia *game*. Selain itu, *game* petualangan yang tersusun baik, fokus kepada jalan cerita dan mendorong rasa penasaran pemain untuk menyelesaikan misi satu demi satu.

2.4 Perancangan *Game* Petualangan Borneo Hunting

Konsep visual yang digunakan dalam *game* ini adalah berbasis 3 dimensi. Grafik 3 dimensi dipilih berdasarkan data yang didapat dari hasil kuisioner yang diteliti. Terdapatnya unsur kedalaman dalam grafik 3 dimensi juga merupakan alasan mengapa grafik ini dipilih. Grafik adalah karangan visual yang dapat memberi satu atau lebih keterangan visual. Permodelan 3 dimensi memungkinkan pengguna dapat melihat sudut pandang objek secara lebih nyata dan semakin hidup mendekati wujud aslinya.



Gambar 2: Perbandingan karakter *game* 2 dimensi dan 3 dimensi

Sumber: (Dokumentasi penulis)

Tata cara perburuan suku Dayak Meratus ini dikemas dalam sebuah *game* yang berjudul Borneo Hunting. Karakteristik dari *game* ini adalah senjata yang digunakan oleh pemain. Pemain dapat menggunakannya secara bebas. Terdapat beberapa tipe senjata dalam *game* ini. Walaupun terdapat perbedaan senjata dengan *game* sejenis, namun tujuan utama dari *game* ini kurang lebih sama, yaitu untuk mendapatkan hewan buruan. Platform dari *game* ini adalah berupa *smartphone* yang memiliki sistem operasi Android. Pemain diajak untuk berperan sebagai karakter utama yang berpetualang mencari hewan buruan dengan beberapa persyaratan buru yang diajukan. *Game* ini akan menambahkan fitur peta sebagai petunjuk 3 tempat persebaran hewan yang akan dimainkan dalam 3 level.



Gambar 3: Game "Borneo Hunting"
Sumber: (Dokumentasi penulis)

Berdasarkan analisa SWOT (*Strenght-Weakness-Opportunity-Threats*) yang telah dilakukan, terdapat kesimpulan yang didapat sebagai acuan untuk membuat *game*. Dalam membuat *game* terdapat beberapa unsur yang dipertimbangkan. Unsur media yang digunakan, target pasar, dan *gameplay* yang menarik. Biasanya remaja mudah bosan dengan adanya *game* yang kurang interaktif. Agar target tidak cepat bosan, maka *game* petualangan ini akan disisipkan program *multiplayer*, serta disisipkan interaktifitas virtual. Sehingga pemain seolah – olah terbawa di dalam *game* tersebut. Maka dari itu, dibuatlah *game* ini dengan tetap memperhatikan unsur-unsur di atas. Agar target menyukai *game* yang dibuat dan mendapatkan pesan moral yang disampaikan *game* tersebut. *Game* ini ditujukan kepada remaja dan mengajak untuk mengetahui budaya berburu masyarakat Dayak yang selalu menghormati alam. Berbeda dengan beberapa *game* sejenis hanya menunjukkan cara berburu modern dengan tujuan mendapatkan hewan buruan sebanyak-banyaknya.

2.5 Alat Berburu dan Perancangan Senjata dalam *Game*

Peralatan berburu yang mereka gunakan biasanya berupa tombak atau sumpit. Karena sumpit biasanya panjang, terkadang mereka menambahkan tombak pada ujung senjatanya. Bagi suku Dayak, sumpit merupakan senjata yang paling efektif dalam melumpuhkan mangsa. Dengan material yang terbuat dari kayu, sumpit dapat tersamar diantara rimbun pepohonan. Cara menyumpit adalah dengan meniupkan anak sumpit melalui pipa pembuluh sumpit. Anak sumpit yang ringan tersebut akan terdorong oleh tiupan angin dari mulut dan melesat sampai jarak 100 meter. Biasanya diujungnya diberikan keratan sekitar 3 sentimeter supaya ujung itu patah dan tertinggal dalam tubuh buruan sehingga racun lebih cepat bekerja. Anak sumpit akan menancap di bagian tubuh binatang buruan yang berjarak 10 sampai 15 meter. Dalam waktu kurang dari 5 menit binatang ini akan mati oleh anak sumpit yang beracun tersebut.



Gambar 4: Peralatan berburu suku Dayak
Sumber: Borneo: Heritage of Art & Culture (Sellato, Bernand : 2006)

Dalam berburu, senjata yang paling sering digunakan sebagian besar menggunakan sumpit dan mandau. Sumpit merupakan senjata khas suku Dayak yang terbuat dari kayu yang dilubangi pada bagian tengahnya. Sumpit memiliki anak panah yang melemahkan mangsa yang biasa disebut dengan anak sumpit. Dalam *game* ini, anak sumpit akan berkurang jumlahnya setelah dilepaskan. Sehingga pemburu perlu menghemat jumlah sumpit tersebut. Kekuatan anak sumpit pun semakin lama akan semakin berkurang. Maka dari itu pemburu diharuskan cepat dan sigap dalam mengincar hewan buruan. Senjata khas suku Dayak lainnya adalah tombak, perisai, mandau, kumpang, dohong, dan lain-lain. Senjata diatas dijadikan sebuah referensi untuk senjata yang akan dipakai dalam *game* Borneo Hunting.

3. Kesimpulan

Pulau Kalimantan dihuni oleh suku besar bernama Dayak. Berbagai macam suku Dayak hidup dan tinggal bergantung pada hasil hutan. Suku Dayak Meratus merupakan salah satu sub suku Dayak yang mendiami hutan kawasan pegunungan Meratus. Suku ini memiliki mata pencaharian kurang lebih sama dengan suku-suku Dayak lainnya yaitu berkebun dan berburu. Suku Dayak Meratus berburu hewan hanya ketika cadangan makanan menipis dan akan diadakannya upacara adat. Tata cara perburuan hewan oleh suku Dayak ini merupakan sebuah mata pencaharian dan tradisi budaya yang unik. Mereka mengajarkan mengenai pelestarian alam dari hal berburu. Ketika berburu, mereka selalu mempertimbangkan trik yang akan digunakan berdasarkan jenis hewan buruan dan masih menggunakan cara tradisional. Peralatan berburu yang sering mereka gunakan adalah tombak atau sumpit. Suku Dayak selalu mengajarkan hal-hal yang baik dalam menjaga alam. Mereka tidak akan berburu ketika masih menyimpan banyak cadangan makanan. Keunikan perburuan suku Dayak ini didokumentasikan dalam sebuah *game* yang disetting sama dengan keadaan sebenarnya. Penelitian ini memiliki pertimbangan beberapa unsur yang mendukung terciptanya *game* yang menarik. Unsur tersebut adalah unsur media yang digunakan, dan *gameplay* yang menarik. Unsur tersebut

berperan penting bagi pengguna untuk menyukai *game* yang dibuat dan tersampainya pesan moral dari *game*.

4. Daftar Pustaka

- Drs. Martin, Billa, MM. 2006. *Alam Lestari & Kearifan Budaya Dayak Kenyah*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.
- K.Rajindra Puri. 2005. *Deadly Dance In the Bornean Rainforest*. Netherlands: KITV Press.
- Putra, R. Masri Sareb. 2010. *Dayak Djangkang*. Tangerang: UMN Press.
- Riwut, Tjilik. 1979. *Sejarah Dayak*.
- Sellato, Bernand.2006. *Borneo : Heritage of Art & Culture*
- Tracy Fullerton, 2008. *Game Design Workshop*. United States : Morgan Kaufmann Publisher.
- Yates, Steve. 1992. *The Nature of Borneo*. United Kingdom: Roundhouse Publishing Ltd.