

## **PERANCANGAN KONSEP VISUAL PERMAINAN DIGITAL TENTANG EDUKASI PRASEJARAH BERGENRE PLATFORMER PUZZLE 2 DIMENSI BERNAMA “PRE-HISTORIC TIME!”**

**Fernando Winoto<sup>1</sup>, Nadya<sup>2</sup>**

Universitas Bunda Mulia

fernandowinoto28@gmail.com<sup>1</sup>, nadya@bundamulia.ac.id<sup>2</sup>

### **Abstrak**

Arkeologi merupakan ilmu yang mempelajari kebudayaan manusia melalui penemuan peninggalan-peninggalan kebudayaan manusia pada masa lalu. Hal tersebut merupakan bagian penting dari sejarah peradaban kehidupan manusia di bumi, khususnya di bidang pendidikan dan kebudayaan. Namun, dalam proses pembelajaran ilmu tersebut, sering dijumpai permasalahan-permasalahan dalam kegiatan pembelajarannya, salah satunya adalah pelajar yang merasa bosan terlebih saat mempelajari ilmu sejarah. Oleh karena itu dibutuhkan suatu media yang dapat mengkomunikasikan informasi tersebut dengan sajian media yang menarik dan sesuai dengan perkembangan teknologi yang ada. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menghasilkan sebuah media pendukung dalam pembelajaran yaitu berupa permainan digital bertema edukasi dengan genre platformer puzzle 2 Dimensi. Jenis penelitian ini adalah kualitatif deskriptif dengan hasil akhir adalah perancangan konsep visual dari permainan digital tersebut. Hasil perancangan ini menunjukkan bahwa dalam merancang sebuah game perlu memerhatikan berbagai berbagai aspek untuk mendapatkan hasil yang baik, namun dalam perancangan ini hanya akan dibahas sebatas keilmuan Desain Komunikasi Visual.

**Kata kunci:** Konsep Visual, Permainan Digital, Dua Dimensi, Edukasi Prasejarah.

## Pendahuluan

Peradaban manusia di bumi sudah dimulai sejak jaman pra sejarah. Hal tersebut merupakan bagian penting dalam sejarah kehidupan manusia. Dalam hal sejarah terdapat beberapa ilmu yang mempelajari mengenai kehidupan manusia pada masa lampau, salah satunya adalah arkeologi. Arkeologi adalah ilmu yang mempelajari kehidupan manusia masa lampau melalui penemuan peninggalan kebudayaan pada masa lalu. Materi peninggalan kebudayaan ini umumnya dipelajari oleh pelajar pada tingkat SMA/ sederajat pada mata pelajaran sejarah. Namun, dalam proses pembelajaran sering dijumpai permasalahan yang mengganggu efektivitas penyampaian materi kepada pelajar. Menurut Mardiani, Umasih, dan Winarsih [1] pada jurnalnya mengungkapkan bahwa dalam kegiatan pembelajaran, guru cenderung hanya mengajar dengan cara bercerita dan menguraikan materi secara berulang, hal tersebut mengakibatkan siswa merasa jenuh. Metode pengajaran yang kurang produktif itu membuat fokus peserta didik terganggu. Hal tersebut didukung dengan data wawancara yang dilakukan pada penelitian dalam jurnal [1] yang melakukan wawancara pada peserta didik kelas X SMKN 42 Jakarta, banyak pelajar merasa bahwa pelajaran sejarah membosankan. Hal tersebut diakibatkan beberapa hal, salah satunya adalah metode pengajaran yang tidak produktif. Untuk itu penulis ingin membuat sebuah media pendukung untuk membantu proses pembelajaran sejarah.

Pembelajaran akan lebih mudah dimengerti dan dipahami oleh peserta didik apabila didukung dengan media pembelajaran [2]. Seiring berkembangnya teknologi, media pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran pun sudah beragam. Salah satunya adalah game edukasi, dimana pelajar dapat bermain sambil belajar. Game sendiri adalah sebuah media interaktif dimana dalam pegerasiannya mengharuskan interaksi antara pemain dan game yang diwakilkan dengan tampilan visual [3]. Dengan belajar sambil bermain tentunya akan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan akan meningkatkan minat siswa untuk belajar. Dalam penelitian yang dilakukan [4], mereka melakukan uji coba tingkat efektivitas game edukasi terhadap siswa kelas X TKJ SMK Negeri 7 Pontianak. Hasil penelitian tersebut cukup positif, karena hampir semua responden mengatakan bahwa game edukasi dapat meningkatkan minat pelajar. Salah satu genre game yang cukup terkenal adalah game platformer, contoh mudahnya adalah Super Mario Bros. Game platformer sendiri adalah game yang cara bermainnya dengan mengarahkan karakter untuk melompat antar platform dan rintangan untuk melanjutkan permainan. Tantangan yang terdapat dalam game ini dikenal dengan jumping puzzle atau freerunning. Menurut [5] banyak game platformer berbasis android, hanya dibuat untuk kesenangan semata. Pemain hanya perlu berjalan dan melewati rintangan untuk mendapatkan skor tertinggi. Rintangan yang terdapat dalam game cenderung statis, karena itu dari segi edukasi pemain tidak akan mendapatkan keuntungan jika game tidak dilengkapi dengan puzzle.

Puzzle adalah sebuah permainan untuk memecahkan sebuah masalah atau persoalan yang menantang kecerdasan. Seiring berkembangnya zaman, game puzzle saat ini sudah beragam dan dapat diakses dimanapun, salah satunya adalah smartphone android [6]. Maka dari itu, penulis ingin merancang sebuah game edukasi dengan genre platformer puzzle dengan gaya visual 2 dimensi pada perangkat smartphone android dengan tujuan membantu proses pembelajaran mata pelajaran sejarah khususnya dalam mengenal peninggalan-peninggalan kebudayaan pra sejarah dengan judul "Pre-Historic Time!". Perancangan game ini akan dimulai dari edisi perdana sehingga perancangan ini hanya akan berfokus pada game dengan versi beta.

### **Metode Penelitian**

Penelitian ini mengarah ke pembentukan citra visual suatu permainan edukasi, sehingga mempergunakan metode penelitian kualitatif dan metode analisis deskriptif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang dilakukan dengan melihat apa yang menjadi karakteristik masalah tanpa melihat adanya suatu persepsi. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan empat cara. Pertama adalah dengan studi pustaka seperti pada buku-buku, jurnal dan data internet yang faktual dan berkaitan dengan perancangan permainan digital serta media edukasi yang efektif. Kedua adalah dengan melakukan studi dokumen berupa riset sejarah pada beberapa sumber, yaitu film dokumenter, arsip-arsip nasional, dan sebagainya untuk mendapatkan informasi yang valid sebagai dasar perancangan game edukasi ini. Ketiga melakukan pengamatan/observasi pada game-game sejenis, websites, dan sebagainya untuk melakukan perbandingan dan meningkatkan kualitas hasil perancangan ini. Keempat, adalah dengan metode survei sederhana dengan penyebaran kuesioner yang sesuai dengan target dari perancangan ini mengenai minat masyarakat terhadap game edukasi serta materi sejarah peninggalan kebudayaan pra sejarah. Sedangkan Metode perancangan yang digunakan adalah model ADDIE (analyze, design, development, implementation, evaluation). Model ini sering digunakan untuk membuat sebuah produk dan diuji keefektifan produk yang dibuat. Model ini dipilih karena memiliki proses yang tidak linier dan bersifat fleksibel.

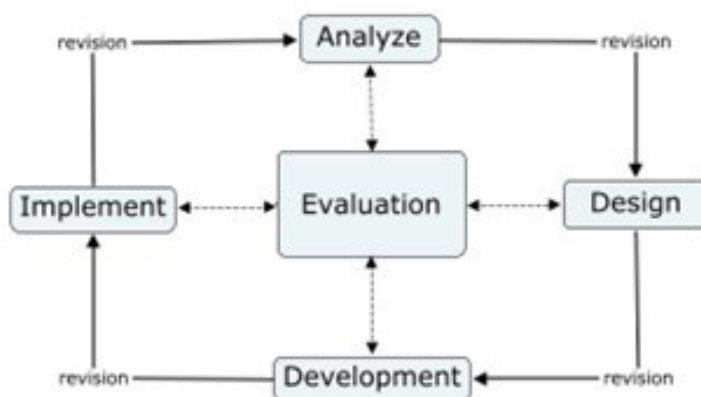


Diagram 1. Metode Perancangan ADDIE

Sumber: (Cahyadi)

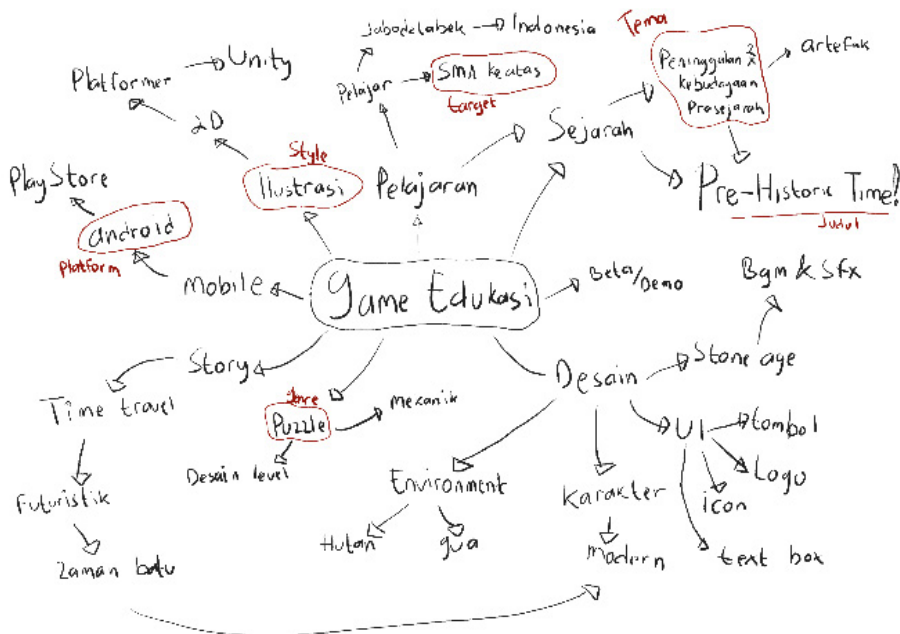
Model ADDIE terdiri dari lima tahap, yaitu:

- 1) Analyze  
Tahap ini merupakan tahap awal, dimana dilakukan riset dan pengumpulan informasi yang dibutuhkan dalam perancangan lalu dianalisis dan didefinisikan kebutuhan-kebutuhan dalam perancangan game edukasi ini.
- 2) Design  
Pada tahap ini mulai membuat desain awal atau konsep dari data-data yang sudah dikumpulkan sebelumnya. Hal tersebut meliputi desain karakter, desain user interface, desain objek dan latar, desain level pada game.
- 3) Development  
Dalam tahap sebelumnya desain yang dibuat masih berupa kerangka atau konsep. Konsep tersebut dikembangkan lebih lanjut pada tahap ini, seperti membuat animasi dari desain yang sudah ada dan membangun level dari konsep ada.
- 4) Implementation  
Tahap ini merupakan tahap dimana game edukasi telah selesai dan siap diuji coba. Pada tahap ini perlu dipastikan agar setiap aspek dalam game dapat berjalan dan berfungsi dengan baik.
- 5) Evaluation  
Evaluasi merupakan tahap yang dilakukan setelah setiap tahap sebelumnya selesai. Dengan adanya tahap evaluasi ini maka diharapkan hasil dari setiap proses perancangan akan meminimalisir kesalahan.

### Pembahasan

Pada perancangan permainan digital atau dikenal dengan sebutan *game* ini, terdapat beberapa poin utama untuk mendukung pembuatannya, yaitu media ponsel, ilustrasi, pelajaran, sejarah, beta/demo, desain, puzzle, dan cerita. Kemudian dikembangkan lagi dan mendapatkan kata kunci sebagai dasar perancangan *game* tentang edukasi prasejarah yaitu puzzle sebagai genre dari *game* yang akan dibuat.

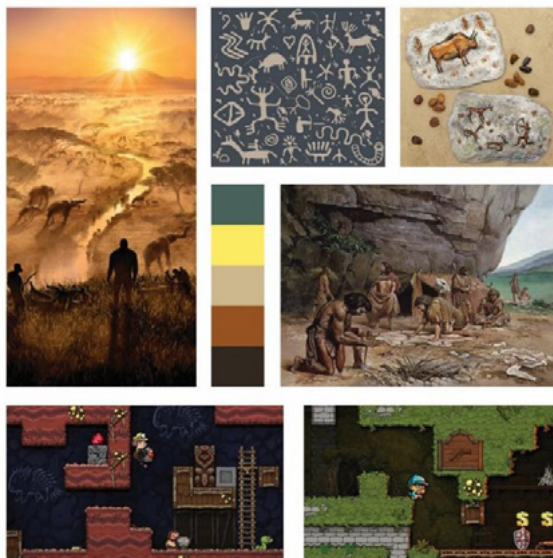
Untuk platform digital yang digunakan dalam perancangan *game* edukasi tersebut adalah bertipe android. Hal ini didasarkan pada tingkat popularitas dan jumlah pengguna yang cukup besar. Untuk pengembangan konsep visual dari *game* ini adalah menggunakan teknik ilustrasi semi realis agar dapat menjangkau target pasar yang cukup luas. Target pasar yang ingin dituju adalah pelajar dengan pendidikan SMA/ sederajat dan ke atas. Tema utama dalam *game* edukasi ini ialah peninggalan-peninggalan kebudayaan pra sejarah. Judul dari *game* ini diputuskan bernama "Pre-Historic Time!". Nama "Pre-Historic Time!" didapat dari gabungan beberapa poin yang menjadi unsur dalam perancangan *game* ini.



Gambar I. Mindmap Perancangan

Sumber: (pribadi, 2021)

## Moodboard Karya



Gambar II. Moodboard Perancangan  
Sumber: (pribadi, 2021)

Pada moodboard di atas, kesan visual yang ingin ditampilkan adalah masa jaman pra sejarah dimana manusia masih tinggal di alam bebas seperti hutan dan gua. Mood pra sejarah dapat ditimbulkan dengan environment yang akan dibuat sesuai referensi yang ada. Tone dalam perancangan ini merupakan warna terang dan hangat, serta dominan berwarna coklat untuk memberikan kesan tanah dan bumi. Manner dalam perancangan ini mengumpulkan artefak-artefak yang merupakan peninggalan kebudayaan pada masa pra sejarah.

### Key Visual

Key visual game ini adalah sang karakter utama "Andi Pelita" atau "Apel". Key visual ini akan digunakan dalam pembuatan merchandise dan media pendukung. Karakter utama dipilih sebagai key visual yang dimana sekaligus menjadi identitas game ini, di dalam game Apel adalah karakter yang akan dimainkan pemain dalam petualangannya untuk mengumpulkan artefak peninggalan sejarah.



Gambar III. Karakter Utama

Sumber: (pribadi, 2021)

Key visual berikutnya adalah pola-pola lukisan yang biasa ditemukan pada dinding-dinding gua. Lukisan ini dipercaya merupakan salah satu karya seni tertua dalam sejarah kehidupan manusia. Key visual ini juga akan digunakan dalam pembuatan merchandise dan media pendukung.

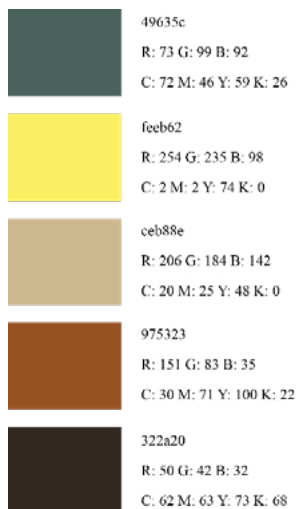


Gambar IV. Pola Lukisan Prasejarah pada Dinding Goa

Sumber: (pribadi, 2021)

### Konsep Warna

Pada perancangan game ini, warna yang dipilih adalah dominan warna hangat yang terdiri dari warna coklat dan kuning. Dipilihnya warna coklat karena dengan warna coklat dapat memberikan kesan masa lalu atau sejarah, selain itu juga warna coklat merupakan warna tanah yang merupakan bagian alam sehingga sangat cocok untuk menggambarkan masa pra sejarah. Penggunaan warna ini tidak hanya pada perancangan game, namun juga akan digunakan pada perancangan karya pendukung dan media promosi lainnya.



Gambar V. Kode Warna Perancangan Game "Pre-Historic Time!"

Sumber: (pribadi, 2021)

### Konsep Huruf

Terdapat dua jenis huruf yang digunakan dalam *game* "Pre-Historic Time!" yaitu dapat dilihat pada logo *game* dan sebagian besar media pendukung yang ada. Berikut merupakan tipografi tersebut, yaitu:

a. Grandstander

**Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr  
Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0  
'!@#\$%^&\*()\_+ -= /?.,>**

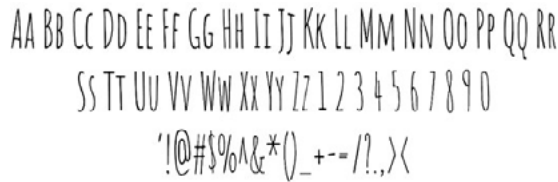
Gambar VI. Jenis Huruf Grandstander

Sumber: (pribadi, 2021)

Jenis huruf ini dipilih karena memberikan kesan senang, luwes, bebas, namun tetap tegas. Bentuk dari huruf ini sangat unik, karena tidak kaku meskipun memiliki sudut yang lancip. Penggunaan huruf ini dapat dilihat pada sebagian besar teks dalam *game* dan juga logo dengan sedikit perubahan pada setiap sudut huruf.



## b. Amatic SC



Gambar VII. Jenis Huruf Amatic SC

Sumber: (pribadi, 2021)

Jenis huruf ini memiliki kesan bebas, luwes, dan santai. Dengan gayanya yang seperti tulisan tangan, sangat cocok untuk perancangan *game* ini yang mengambil tema prasejarah.

### Konsep Logo atau *Namestyle Game*

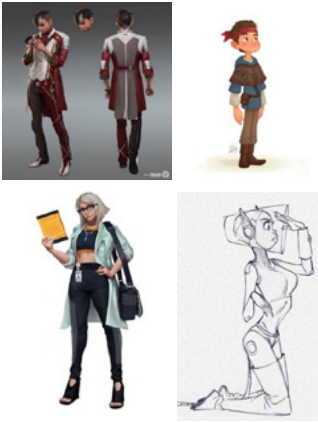


Logo merupakan wajah utama dari sebuah *game*, menurut (Shierly et al, 2019) perancangan sebuah logo memiliki maksud dan tujuan tersendiri. Logo harus dibuat untuk menggambarkan citra dari perusahaan terkait. Visualisasi sebuah logo harus memiliki pesan yang ingin disampaikan kepada audiens. Maka dari itu, logo "Pre-Historic Time!" Menggunakan jenis huruf Grandstander sebagai dasar dari desain logo ini. Namun, huruf tersebut mengalami perubahan seperti perubahan sudut setiap huruf dan diberi efek ketebalan. Logo di atas memiliki sudut yang melengkung karena ingin memberikan kesan menyenangkan dan tidak kaku. Perancangan menggunakan huruf kapital agar mempermudah keterbacaan logo tersebut. Pemilihan warna dalam pembuatan logo ini telah melalui berbagai pertimbangan, salah satunya adalah tema dari *game* edukasi ini yaitu sejarah. Menurut (Yana et al, 2018) warna dapat digunakan sebagai identitas brand yang ingin dibangun, hal tersebut untuk memudahkan audiens untuk mengenal brand. Untuk itu dipilih berbagai variasi warna coklat untuk memberikan kesan sejarah dan alam.

### Cerita dalam Permainan

Mengambil latar waktu tahun 2202. Seorang ilmuwan muda bernama Andi Pelit atau yang biasa disapa 'Apel' adalah seorang anak dari seorang arkeolog. Apel memilih jalur karir yang berbeda dengan ayahnya, hal tersebut mengakibatkan kekecewaan terhadap ayahnya. Apel pun ingin membuktikan bahwa menjadi seorang ilmuwan juga dapat membanggakan dengan cara kembali ke masa pra sejarah menggunakan mesin waktu. Apel ingin mengumpulkan artefak-artefak dari masa lalu dan mengadakan pameran nantinya untuk membuktikan bahwa menjadi seorang ilmuwan Apel juga dapat melestarikan kebudayaan pra sejarah.

### Konsep Karakter Utama

Pemilihan nama Andi Pelita 'Apel' dengan nama depan Andi, bermakna Pejuang, Kuat dan Berani. Apel memiliki dua kostum dalam *game* ini, kostum pertama adalah kostum ilmuwan dan kostum kedua digunakan untuk berpetualang. Kostum ilmuwan ini hanya akan digunakan untuk dialog pada bagian prolog. Sedangkan kostum petualang lah yang akan digunakan dalam permainan. Penggunaan warna dominan merah, karena ingin memberikan kesan gairah dan keberanian, sedangkan warna biru untuk memberikan kesan pintar/intelejen yang menggambarkan sisi ilmuwannya.

Referensi Desain	Sketsa Karakter	Hasil Akhir Karakter
		
Sumber: (Pinterest, 2021)	Sumber: (Pribadi, 2021)	Sumber: (Pribadi, 2021)

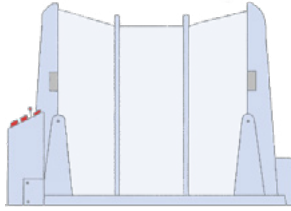
Tabel 1. Proses Perancangan Karakter Utama Game "Pre-Historic Time!"

Sumber: (pribadi, 2021)

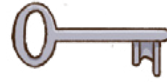
### Konsep Pendukung Visual

#### a. Aset Perlengkapan *Game*

Dalam perancangan *game* ini dibutuhkan aset item. Aset item ini merupakan aset yang dapat berinteraksi dengan pemain. Penggunaan aset ini beragam, seperti mekanisme *puzzle* dalam *game*, jebakan atau tantangan, item penambah nyawa, dan artefak yang harus dikumpulkan pemain.



Mesin Waktu



Kunci



Tombol



Potion



Kotak Kayu



Pintu (kunci)



Balok Batu



Pintu



Jebakan



Artefak #1



**Artefak #2**



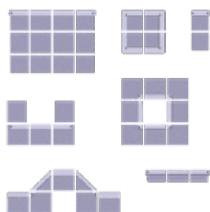
**Artefak #3**

Tabel 2. Aset Perlengkapan Game "Pre-Historic Time!"

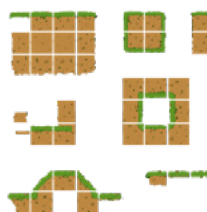
Sumber: (pribadi, 2021)

b. Aset Lingkungan *Game (environment)*

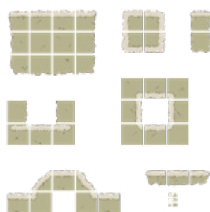
Dalam perancangan *game* ini membutuhkan aset environment. Aset environment ini merupakan aset yang tidak dapat berinteraksi dengan pemain. Aset ini terdiri tile set/ platform, foreground dan aksesoris/penghias dalam komposisi level.



**Tileset Lab**



**Tileset Tanah**



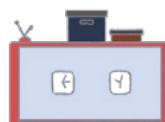
**Tileset Batu/Gua**



**Meja Kerja**



**Tangan Robot**



**Radio Rusak**

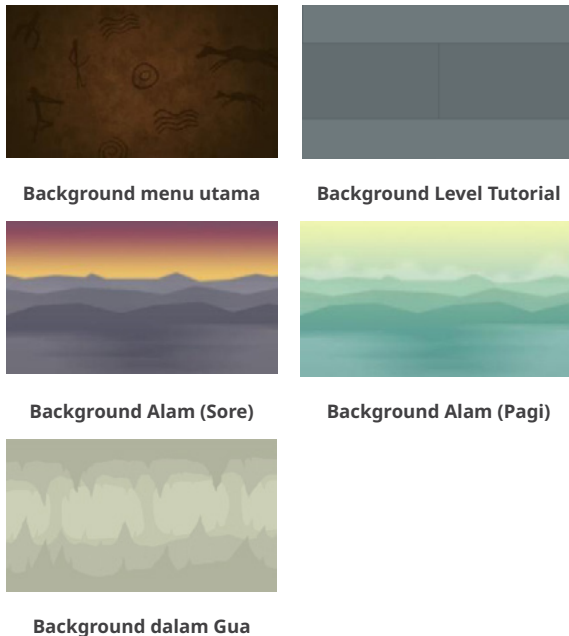


Tabel 3. Aset Lingkungan Game “Pre-Historic Time!”

Sumber: (pribadi, 2021)

c. Aset Background

Dalam perancangan *game* ini membutuhkan aset background. Aset background ini merupakan latar pada tampilan UI dan latar dalam level game.

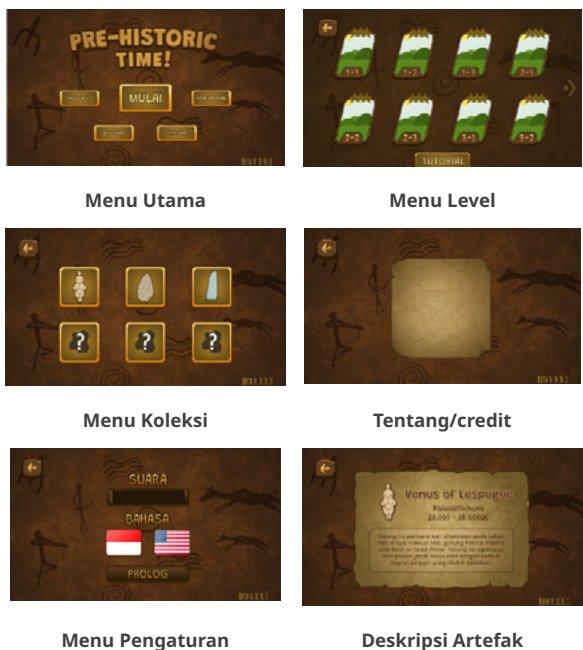


Tabel 4. Aset Background *Game* “Pre-Historic Time!”

Sumber: (pribadi, 2021)

d. Aset Sistem Aplikasi (*User Interface*)

Dalam perancangan game ini membutuhkan aset sistem aplikasi atau *User Interface* (UI). Gaya visual dalam pembuatan UI ini adalah masa prasejarah, dimana desain nya didominasi dengan warna coklat dan kuning serta memiliki visual seperti batu.



Tabel 5. Aset UI Game “Pre-Historic Time!”

Sumber: (pribadi, 2021)

**Simpulan**

Setelah melakukan penelitian dan perancangan *game* edukasi “Pre-Historic Time!” dengan genre platformer puzzle 2D, adapun kesimpulan yang dapat ditarik yaitu dalam merancang sebuah *game* edukasi diperlukan riset yang mendalam agar perancangan ini dapat mencapai tujuan awal penelitian. Media *game* dianggap cocok dijadikan sebagai media pendukung untuk membantu proses pembelajaran di sekolah khususnya pelajaran sejarah dan materi peninggalan kebudayaan sejarah. Dengan *game* edukasi, pelajar tidak hanya belajar namun juga akan sambil bermain. Ditambah dengan unsur puzzle, akan membantu pelajar mempelajari problem solving sembari mempelajari materi. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, penerapan gaya visual ilustrasi sederhana dalam *game* ini efektif dalam menyampaikan detail dan menarik secara visual. Untuk memaksimalkan minat masyarakat dengan *game* edukasi yang dibuat ini diperlukan strategi promosi. Strategi yang digunakan adalah ikut serta dalam sebuah event game, dimana pada event tersebut akan dirilis game

versi perdana. Maka dari itu, hasil dari media yang dirancang adalah *game* edukasi dengan genre Platformer Puzzle 2D bervisual ilustrasi sederhana diharapkan dapat membantu proses pembelajaran sejarah khususnya materi peninggalan kebudayaan pra sejarah.

## Sumber Referensi

### Sumber Buku dan Jurnal

- Cahyadi, Rahmat Arofah Hari. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model." *Halaqa: Islamic Education Journal*, vol. 3, no. 1, 2019, pp. 35–42, doi:10.21070/halaqa.v3i1.2124.
- N. Mardiani, U. Umasih, dan M. Winarsih, "Materi Sejarah Masa Hindu-Buddha dan Penggunaan Sumber Belajar Sejarah dalam Pembelajarannya di SMK," *J. Tamaddun J. Sej. dan Kebud. Islam*, 2019, doi: 10.24235/tamaddun.v7i2.5501.
- I. P. Eka, "Teknologi Media Pembelajaran Sejarah Melalui Pemanfaatan Multimedia Animasi," *J. TEKNOIF*, 2013.
- I. R. Andelina, "DALAM GIM FINAL FANTASY VII REMAKE," *Dimens. DKV Seni Rupa dan Desain*, vol. 6, no. 1, hal. 75–92, 2021.
- S. Koriaty dan M. D. Agustani, "Pengembangan Model Pembelajaran Game Edukasi Untuk Meningkatkan Minat Siswa Kelas X TKL SMK Negeri 7 Pontianak," *J. Edukasi*, 2016.
- F. S. Sulaeman dan R. Permana, "Pembuatan Game Platformer 2D Puzzle Logika Berbasis Android Menggunakan Metode Assets Workflow," *Media J. Inform.*, vol. 10, no. 2, hal. 17, 2020, doi: 10.35194/mji.v10i2.878.
- H. E. Putra dan K. Harianto, "Implementasi Linear Congruential Generator untuk Pengacakan Gambar Pada Permainan Puzzle," *SATIN - Sains dan Teknol. Inf.*, vol. 4, no. 1, hal. 89, 2018, doi: 10.33372/stn.v4i1.302.
- Nadya, "Peranan Media Interaktif dalam Mengembangkan Usaha Makanan Ringan 'Cupcake,'" *Rupa Rupa*, vol. 5, no. 2, hal. 174–178, 2016, [Daring]. Tersedia pada: <https://ejournal.stkipjb.ac.id/index.php/sastra/article/download/751/539>.
- B. Pane, X. Najoran, dan S. Paturusi, "Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Ragam Budaya Indonesia," *J. Tek. Inform.*, vol. 12, no. 1, 2017, doi: 10.35793/jti.12.1.2017.17793.
- Y. P. Sari, "Analisis Visual Penerapan 12 Prinsip Animasi Dalam Film Grey & Jingga : the Twilight Animated Series Episode 1," *J. Titik Imaji*, vol. 2, hal. 80–86, 2019.
- Y. Erlyana dan L. Wongso, "Perancangan Light Novel Sitti Nurbaya Dengan Ilustrasi Cat Air," *Titik Imaji*, vol. 3, no. 01, hal. 26–37, 2020, [Daring]. Tersedia pada: <https://journal.ubm.ac.id/index.php/titik-imaji/article/view/2115>.
- R. F. A. Aziza, "ANALISA USABILITY DESAIN USER INTERFACE PADA WEBSITE TOKOPEDIA MENGGUNAKAN METODE HEURISTICS EVALUATION," *J. Tekno Kompak*, 2019, doi: 10.33365/jtk.v13i1.265.
- S. Everlin dan Y. Erlyana, "Analisis Perubahan Desain Logo Gojek Tahun 2019," *DESKOMVIS J. Ilm. Desain Komun. Vis. Seni Rupa dan Media*, vol. 1, no. 1, hal. 72–88, 2020, doi: 10.38010/dkv.v1i1.11.
- Y. Erlyana dan N. Nadya, "Analisis Desain Kemasan Mi Instan Edisi Khusus Indomie Tempo Doloe," *Titik Imaji*, vol. 1, no. 1, hal. 17–29, 2018, doi: 10.30813/v1i1.1087.

### Sumber Internet

- A. Maio, "What is Animation? Definition and Types of Animation," *studiobinder*, 2020. <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-animation-definition/> (diakses Apr 03, 2021).
- K. A. Zimmermann, "What Is Culture?," *Live Science*, 2017. <https://www.livescience.com/21478-what-is-culture-definition-of-culture.html> (diakses Apr 03, 2021).