
PERANCANGAN BOARD GAMES BERTEMAKAN BUDAYA NUSANTARA SEBAGAI PERMAINAN EDUKATIF ANAK-ANAK

Ni Luh Mia Cahaya Pramesti¹, Ni Ketut Pande Sarjani², Dr. Alit Kumala Dewi³

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain,
Institut Seni Indonesia Denpasar, Jln. Nusa Indah, Denpasar,
80235, Indonesia
e-mail: miacahayap@gmail.com

Abstrak

Permainan edukatif adalah permainan yang mampu merangsang dan melatih perkembangan otak anak serta menstimulasi kreatifitas berfikir anak. Peristiwa yang terjadi saat ini yakni anak yang lebih banyak menghabiskan waktunya dengan gadget, menonton *video game*, dan menonton televisi. Kurang adanya pemahaman dan edukasi dari orang tua yang membiarkan anaknya bermain gadget juga menjadi faktor menghambat perkembangan otak anak dan mengurangi komunikasi anak terhadap lingkungan sekitarnya. Selain itu pembelajaran mengenai kebudayaan nusantara sudah diajarkan di pendidikan sekolah, hanya saja anak-anak mempelajari ragam budaya melalui buku yang mengakibatkan minat belajar rendah karena pembelajaran tentang budaya nusantara yang bersifat monoton. Berdasarkan hal tersebut dibutuhkan peran Desain Komunikasi Visual untuk membantu orangtua dalam mengenalkan kebudayaan Nusantara kepada anak-anak dengan tujuan untuk mengetahui media yang efektif sebagai sarana permainan edukatif bagi anak-anak yaitu berupa boardgame. Metode dikumpulkan melalui wawancara, observasi, kepustakaan dan dokumentasi. Metode tersebut dianalisis dengan teori 5W + 1H. Media yang efektif dan inovatif yang digunakan dalam tugas akhir ini yaitu boardgame, kemasan *board game*, pion dan *tote bag*.

Kata kunci: Permainan Edukatif, Permainan papan, Kebudayaan Nusantara

Abstract

Educational games are games that are able to stimulate and train children's brain development and stimulate children's creative thinking. The current incident is that children spend more time with gadgets, watching video games and watching television. Lack of understanding and education from parents who allow their children to play with gadgets is also a factor in inhibiting children's brain development and reducing children's communication with the surrounding environment. Apart from that, learning about Indonesian culture has been taught in school education, but children learn about various cultures through books, which results in low interest in learning because learning about Indonesian culture is monotonous. Based on this, the role of Visual Communication Design is needed to help parents introduce Indonesian culture to children with the aim of finding out effective media as a means of educational games for children, namely in the form of board games. Methods were collected through interviews, observation, literature and documentation. This method is analyzed using the 5W + 1H theory. The effective and innovative media used in this final project are board games, board game packaging, pawn, and tote bag.

Keywords: Educational games, board games, Indonesian culture

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan suatu negara kepulauan yang mencakup lebih dari 17.000 pulau yang dimana hanya sekitar 7.000 pulau yang berpenghuni. Memiliki kebudayaan yang beranekaragam, tidak bisa dipungkiri bahwa negara Indonesia memiliki banyak kekayaan di dalamnya bahkan sumber daya alam manusia yang efektif untuk dimaksimalkan. Sumber daya alam yang banyak seharusnya dapat menjadikan negara Indonesia sebagai negara yang maju sama seperti negara lainnya, juga dapat digunakan untuk memajukan budaya Indonesia itu sendiri melalui keberagaman kebudayaan seperti suku, pakaian adat, rumat adat, lagu daerah, makanan khas, serta adat istiadat. Hal ini menjelaskan bahwa kebudayaan merupakan suatu karya yang diciptakan oleh manusia itu sendiri, dari berbagai budaya yang didapat dan diajarkan oleh leluhur yang harus kita terapkan dalam kehidupan merupakan suatu kehormatan yang harus dijaga secara turun temurun.

Pembelajaran dalam Kampus Merdeka memberikan tantangan dan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengembangkan inovasi, kreativitas, kapasitas, kepribadian, dan kebutuhan mahasiswa, serta mengembangkan kemandirian dalam mencari dan menemukan pengetahuan melalui kenyataan dan dinamika lapangan seperti persyaratan kemampuan, permasalahan riil, interaksi sosial, kolaborasi, manajemen diri, tuntutan kinerja, target dan pencapaiannya. Melalui program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) yang telah dirancang oleh Kemendikbudristek dan diimplementasikan dengan baik, maka pengetahuan dan ketrampilan mahasiswa akan terbentuk dengan kuat sesuai dengan kebutuhan dalam Dunia Industri (DUDI). Praktik kerja atau magang merupakan salah satu dari delapan program kurikulum MBKM yang ditawarkan.

Dilihat dari kemajuan era globalisasi yang sekarang, kebudayaan Indonesia mulai luntur dimakan oleh perkembangan zaman dengan masuknya budaya asing yang dapat mempengaruhi perkembangan budaya Indonesia, maka dari itu pembelajaran tentang budaya Indonesia harus diajarkan sedari kecil. Hal tersebut mendasari penulis untuk membuat sebuah perancangan board game sebagai permainan edukatif tentang budaya nusantara.

Pengertian board game menurut Mike Scorviano (2010) dalam sejarah Board Game dan Psikologi Permainan, board game adalah dimana alat – alat atau bagian – bagian permainan ditempatkan, dipindahkan atau digerakkan pada permukaan yang telah ditandai atau atau dibagi – bagi menurut seperangkat aturan. Board game juga menggunakan media nyata yang membuat para pemain saling berinteraksi tatap muka dan dalam board game diciptakan sebuah tema dalam permainan serta aturan - aturan yang sudah ada.

Disini penulis akan merancang board game tersebut nantinya akan dirancang dengan desain yang mengandung unsur-unsur kebudayaan Indonesia, perancangan board game ini lebih memberi pengenalan tentang kebudayaan Nusantara yang beragam. *Board games* tersebut akan di desain semenarik mungkin agar meningkatkan daya tarik minat anak-anak dengan menggunakan gambar visual dua dimensi yang menggunakan warna-warna cerah. Mekanik yang digunakan dalam permainan board game yaitu dadu yang bisa menentukan pemain dalam mengambil langkah kedalam kotak yang telah disediakan.

Media edukatif *Board Game* ini dipilih dikarenakan anak-anak memiliki daya ingat dan daya tangkap yang masih bagus terhadap sesuatu yang bersifat konkret atau nyata, jadi dengan adanya desain visualisasi board game ini membuat anak-anak lebih tertarik untuk mengetahui pembelajaran tentang budaya Indonesia. Tujuan dari perancangan board game ini agar anak-anak dapat bersosialisasi dengan nyata dengan berinteraksi secara langsung dengan lingkungan sekitarnya serta mengurangi penggunaan gadget bagi anak-anak agar tidak terjerumus ke hal-hal negatif dari penggunaan gadget.

Dalam proses perancangan board game ini, tentu saja penulis menggunakan ilmu Desain Komunikasi Visual (DKV). Menurut Adi Kusrianto (2007), Desain Komunikasi Visual (DKV) adalah suatu disiplin ilmu yang bertujuan mempelajari konsep-konsep komunikasi serta ungkapan kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual dengan mengelola elemen-elemen grafis yang berupa bentuk dan gambar, tatanan huruf, serta komposisi warna serta layout (tata letak atau perwajahan). Pengetahuan desain sangat diperlukan agar bagaimana karya yang diciptakan menjadi karya yang kuat dengan landasan teori. (Supriyono, 2010 : 1). Setiap hari, manusia “dipaksa” untuk melihat iklan. Ketika membuka halaman majalah, surat kabar, internet, atau menghidupkan televisi, didalamnya termuat iklan. Saat melintas di jalan raya pun selalu dikepung media *outdoor* berupa poster, *billboard*, spanduk, baliho, *banner*, dan bentuk-bentuk iklan lainnya. Iklan-iklan tersebut mudah dipahami karena menampilkan informasi secara visual sehingga dapat dilihat oleh *audiens*. Oleh karena itu, penulis akan melakukan perancangan dengan judul “Perancangan Board Games Bertemakan Budaya Nusantara Sebagai Permainan Edukatif Anak-Anak”.

METODE PERANCANGAN

Dalam perancangan board game ini, penulis menggunakan metode penelitian berupa wawancara, observasi, dokumentasi dan kepustakaan.

1). Wawancara.

Menurut Sugiyono (2009:72) dalam buku *Metode Penelitian Kualitatif Interdisipliner*, wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Penulis melakukan wawancara kepada pihak yang bersangkutan, yaitu anak-anak, orang tua dari anak-anak, dan guru sekolah dasar.

2). Observasi.

Menurut Satori (2009:105) dalam buku *Metode Penelitian Kualitatif Interdisipliner*, metode observasi adalah suatu pengamatan terhadap objek yang diteliti baik secara langsung maupun secara tidak langsung, untuk memperoleh data yang harus dikumpulkan dalam penelitian. Secara langsung artinya peneliti terjun kelapangan dan mengamatinya, adapun secara tidak langsung pengamatan melalui alat bantu baik audio, visual maupun audiovisual. Pada metode observasi, penulis melakukan pengamatan secara langsung tentang perilaku anak-anak sekolah dasar.

3). Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2008:82) dalam buku *Metode Penelitian Kualitatif Interdisipliner*, Dokumentasi adalah merupakan catatan peristiwa yang telah lalu. Dokumen dapat berbentuk tulisan, gambar, atau karya monumental dari seseorang lainnya. Penulis menggunakan metode dokumentasi untuk mendokumentasikan hal-hal yang berhubungan dan berkaitan dengan permasalahan dan perancangan board game.

4). Kepustakaan

Studi kepustakaan berkaitan dengan kajian teoritis dan referensi lain yang berkaitan dengan nilai, budaya dan norma yang berkembang pada situasi sosial yang diteliti, selain itu studi kepustakaan sangat penting dalam melakukan penelitian, hal ini dikarenakan penelitian tidak akan lepas dari literatur-literatur Ilmiah (Sugiyono, 2012:291). Penulis menggunakan metode kepustakaan dengan mengumpulkan buku – buku yang memiliki kaitan dengan permainan edukatif untuk anak anak.

Metode analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan berpedoman pada 5W + 1H. Data yang dianalisis adalah data yang relevan dengan permainan edukatif untuk anak-anak sekolah dasar dengan memberikan pertanyaan dengan jumlah lima pertanyaan yang mencakup *what* karya atau produk yang dihasilkan perancangan, *where* adalah lokasi dari sasaran perancangan, *when* keterangan waktu perancangan dibuat, *who* yaitu membahas target perancangan ini, *why* merupakan alasan atau hal yang melatarbelakangi perancangan, dan *how* membahas mengenai konsep dan proses karya atau produk.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep Perancangan

Konsep media yang digunakan sebagai landasan dalam pembuatan sebuah desain nantinya agar media yang dirancang sesuai dengan fungsinya dan memenuhi kriteria desain. Dalam perancangan board game ini digunakan konsep edukatif. Sehingga dapat diartikan selain menjadi permainan yang menyenangkan, namun tetap memberikan pembelajaran kepada target *audiens*. Dalam pembuatan karya ini yaitu pada ke semua media pembelajaran yang dibuat menyenangkan dengan permainan yang sesuai dengan anak anak sekolah dasar namun tetap menyelipkan pembelajaran di dalam permainan tersebut. Gaya visual yang digunakan adalah kartunal. Dimana kartunal berasal dari kata kartun yang berarti penyederhanaan dari suatu objek secara visual atau dalam bentuk ilustrasi (Soeherman, 2007 : 2).

Sehingga akhirnya, konsep dan gaya visual didapatkan dari penjaringan ide yang disesuaikan dengan target *audience* yaitu anak– anak sekolah dasar. Karena dilihat dari sifat dan psikologisnya, anak-anak cenderung lebih menyukai sesuatu yang berbentuk lucu dan sederhana. Sehingga nantinya di dapatkan konsep yang tidak hanya sederhana dan

lucu pada penampilan visualnya, tetapi juga memiliki isi dan fungsi yang tepat sebagai permainan yang edukatif.

Tujuan yang diharapkan dari adanya board game ini adalah untuk anak anak sekolah dasar agar lebih mengenali kebudayaan Nusantara dengan bermain permainan yang bisa memberikan edukasi kepada anak. Sehingga nantinya diharapkan para orang tua lebih tenang melihat anaknya untuk bermain yang bisa melatih anak untuk belajar komunikatif, dan berinteraksi kepada teman-temannya dan sedikit menjauhkan anaknya dari telepon pintar atau gadget lainnya yang memiliki pengaruh kurang baik pada perkembangan anak. Strategi media juga diperlukan agar media yang dibuat nantinya sesuai dengan target audiens dan mampu menjadi media pembelajaran yang tepat kepada masyarakat khususnya para orang tua yang memiliki anak di bangku sekolah dasar untuk memperkenalkan budaya Indonesia melalui permainan board game.

Khalayak Sasaran

1). Demografis.

Ditinjau dari faktor demografi, media yang dirancang disesuaikan dan diperuntukkan untuk anak-anak di bangku sekolah dasar dan orangtua sebagai pendamping anak. Sehingga media yang dirancang sesuai dengan karakteristik dan kondisi anak – anak.

2). Geografis.

Ditinjau dari faktor geografisnya, daerah yang dijadikan sebagai tempat penyampaian pesan kepada masyarakat adalah di seluruh Indonesia. Karena permainan ini mengenalkan kebudayaan Indonesia, maka dari itu harus dikenalkan ke seluruh warga Indonesia.

3). Psikografis.

Ditinjau dari faktor psikografisnya, media yang dirancang di harapkan dapat membantu para orang tua mengenai permainan edukatif berupa board game pada anak-anak sekolah dasar, dan bagaimana penerapannya di dalam rumah sehingga media yang dibuat nantinya dirancang semenarik mungkin untuk anak-anak.

Program Kreatif

Tema pesan yang akan disampaikan dalam board games ini adalah menginformasikan kepada masyarakat khususnya para orang tua mengenai permainan edukatif untuk anak-anak sekolah dasar di

rumah, contoh pembelajaran yang sudah dipelajari disekolah, serta manfaat yang di dapatkan anak dari bermain board game dengan tema budaya Nusantara.

Strategi penyampaian pesan dengan menampilkan ilustrasi digital kartun dalam media pembelajaran. Hal ini diharapkan mampu menarik minat dan perhatian audience khususnya para orang tua dan anak.

Pesan visual mengarah pada informasi mengenai permainan edukatif yaitu board game untuk anak- anak sekolah dasar dan manfaat yang didapatkan dari permainan board game tersebut. Berikut adalah bentuk – bentuk dari pengarahan pesan visual:

1). Moment visual

Moment yang ingin disampaikan atau di perlihatkan adalah pendidikan yang merupakan kebutuhan primer yang harus terpenuhi oleh setiap manusia. Dengan memberikan pendidikan kepada anak sejak dini akan memicu para orang tua agar mengetahui lebih jauh mengenai permainan edukatif yang tepat diajarkan kepada anak khususnya sekolah dasar agar bisa mengenali kebudayaan tanah air sendiri.

2). Citra visual

Citra yang ingin disampaikan atau ditampilkan pada media adalah penggambaran yang memiliki kesan kartun edukatif.

3). Tipe huruf

Huruf / tipografi yang digunakan merupakan jenis sans serif atau tidak berkait agar mudah dibaca dan dimengerti.

4). Tone Warna.

Tone warna yang digunakan adalah warna – warna pastel yang menimbulkan kesan ceria dan cocok untuk anak-anak.

5). Layout.

Pada layout, digunakan berbagai jenis layout menyesuaikan dengan jenis media yang akan dibuat.

6). Gaya Visual.

Gaya visual yang digunakan pada media edukasi ini adalah gaya kartun. Dimana gaya ini lebih menonjolkan bentuk yang sederhana dan warna – warna yang cerah yang lekat dengan gaya anak – anak.

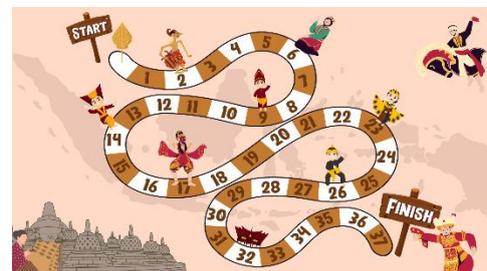
7). Model Ilustrasi.

Ilustrasi yang digunakan adalah ilustrasi modern inovatif, yang menghasilkan kartun. Kartun disini adalah gaya kartun yang ditujukan kepada anak – anak.

Pemilihan Media

Pada pemilihan media, dikumpulkan beberapa daftar media yang akan digunakan sebagai hasil karya desain nantinya. Media – media komunikasi visual yang digunakan, yaitu :

1). Papan Permainan



Gambar 1. Eksekusi final desain board game
(Sumber: Dokumentasi Pramesti,2023)



Gambar 2. Mockup desain board game

(Sumber : Dokumentasi Pramesti, 2023)

Papan permainan ini adalah sebagai media utama dari peancangan boardgame. Papan permainan terbuat dari art carton yang kemudian dilaminasi doff sehingga tidak mudah basah, robek atau terlipat.

2). Packaging board game



Gambar 3. Eksekusi final desain packaging
(Sumber: Dokumentasi Pramesti,2023)



Gambar 2. Mockup Packaging
board game
(Sumber : Dokumentasi Pramesti,
2023)

Packaging atau kemasan pada board game ini dibuat dengan menggunakan bahan kertas karton yang lebih tebal sehingga strukturnya lebih kuat. Kemudian untuk gambar terbuat dari sticker UV dilaminasi doff sehingga warna yang dihasilkan lebih bagus, tidak mudah basah dan lebih kokoh.

3). Pion Karakter

Pion/bidak digunakan sebagai karakter pemain berjumlah 4 pion sesuai dengan jumlah maksimum pemain dalam *board game* yaitu 4 orang. Pion akan dicetak dengan bahan acrylic dengan ukuran 3x3 cm.



Gambar 3. Desain bidak karakter
(Sumber : Dokumentasi Pramesti, 2023)

4). Tote bag

Tote bag dibuat dengan tujuan sebagai promosi dari permainan boardgame yang berjudul BOGABURA yaitu “Board Game Budaya Nusantara”. Totebag akan dibuat dengan tas berbahan dasar canvas.



Gambar 2. Desain bidak karakter
(Sumber : Dokumentasi Pramesti, 2023)

SIMPULAN

Berikut kesimpulan yang dapat diambil yakni:

- 1). Media yang dianggap efektif yaitu, board game beserta packagingnya, pion atau bidak karakter, dan juga kemasan permainan. Semua media yang ada nantinya memberikan informasi yang sesuai yaitu menyenangkan namun edukatif.
- 2). Pada perancangan board game, digunakan konsep edukatif dimana permainan bisa memberikan pembelajaran dan wawasan. Sehingga dibuat media permainan yang menyenangkan namun tetap memberikan edukasi kepada anak. Pada tampilan ilustrasi digunakan gaya visual kartunal, dimana anak pada usia dini lebih menyukai tampilan ilustrasi seperti ini. Sehingga media yang dibuat edukatif, informatif dan sesuai dengan *target audience* yang dituju.

Adapun saran yang dapat diberikan, yaitu desainer hendaknya mampu memahami bagaimana target sasaran yang dituju, membuat desain yang sesuai dengan permasalahan dan tepat sasaran.

DAFTAR PUSTAKA

Grace Anggriani (2023). Perancangan Board Game “Fuitvege Missions” Dengan Mekanik Pattern Movement Sebagai Media Edukasi Pencegahan Malnutrisi Untuk Usia 10-11 Tahun. AMARASI

Kaelan M.S. 2012. Metode Penelitian Kualitatif Interdisipliner. Yogyakarta : Paradigma.

Pujiriyanto, 2005. Desain Grafis Komputer. Yogyakarta : Penerbit Andi.

Sugiyono. 2009. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung : Alfabeta.

Wiranatha, I Kadek Ardian Wahyu dkk. (2020). Perancangan Cerita Bergambar Digital Untuk Sosialisasi “Aci Tulak Tunggul” Di Mengwi_Badung. AMARASI

DAFTAR RUJUKAN

BoardGameGeek. 2018. Board Game Mechanic. Diambil dari: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2946/pattern-movement>. Diakses pada: 4 Desember 2023

Istianto, Timothy, dkk. 2013. Perancangan *Board Game* tentang Bercocok Tanam di Rumah. Diambil dari : <http://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/1091>, Diakses pada 6 Desember 2023

Limantara, Daniel, dkk. 2015. *Perancangan Board game Untuk Menumbuhkan Nilai-Nilai Moral Pada Remaja*. Diambil dari: <http://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/download/3321/3004>, Diakses pada 6 Desember 2023
