
PERANCANGAN BOARD GAME SEBAGAI MEDIA PENGENALAN RAMALIA UNTUK ANAK USIA 6-12 TAHUN

Rida Sulistiana Agustin, Noor Hasyim

(Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro)

Email: ridasulistiana@gmail.com

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel :

Diterima : 14 Februari 2020

Disetujui : 21 Maret 2020

Kata Kunci :

Binatang langka, board game,
edukasi, mamalia

ABSTRAK

Indonesia adalah salah satu negara yang memiliki spesies mamalia dengan jumlah banyak sesuai endemiknya. Oleh karena itu, mamalia sering dijumpai oleh manusia dan harus diperkenalkan kepada anak untuk menambah pengetahuan. Board Game sebagai Media Pengenalan Mamalia untuk anak usia 6-12 tahun, dapat menjadi pilihan dalam perancangan untuk mengurangi kecanduan terhadap gawai. Tujuannya adalah untuk menarik minat belajar anak tentang binatang mamalia agar dapat menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan bagi anak – anak. Dalam perancangan ini penulis menggunakan metode penelitian kualitatif, kuantitatif, dan analisis data 5W+1H yang bertujuan untuk memperoleh pemahaman yang bersifat umum sehingga mudah dipahami oleh anak-anak usia 6-12 tahun. Data ini didapatkan melalui teknik wawancara dan angket.

ARTICLE INFO

Article History :

Received : February 14, 2020

Accepted : March 21, 2020

Keywords:

Endangered animals, board
games, education, mammals

ABSTRACT

Indonesia is one of the countries that have a lot of mammal species according to its endemic. Therefore, mammals are often encountered by humans and must be introduced to children to increase knowledge. Board Game as Media for Introduction of Mammals for children aged 6-12 years, can be a choice in the design to reduce addiction to devices. The aim is to attract children's interest in learning about mammals to create a learning process that is fun and not boring for children. In this design, the author uses qualitative, quantitative, and 5W + 1H data analysis methods aimed at gaining general understanding so that it is easily understood by children aged 6-12 years. This data was obtained through interview and questionnaire techniques.

1. PENDAHULUAN

Hewan mamalia dapat menyusui anaknya, memiliki kelenjar susu pada betina sehingga dapat memproduksi susu untuk sumber makanan anaknya. Mamalia adalah binatang yang perkembangbiakannya dengan cara melahirkan. Jenis dari golongan mamalia sangat beragam dan karakter mamalia sering muncul di acara kartun contohnya domba di film shaun the sheep, gajah di film dumbo dan masih banyak lagi.

Menurut penelitian University of Virginia dan Rutgers Univesity anak- anak bahkan bayi berusia 11 bulan secara naluri menyukai binatang. Eksperimen yang dilakukan tersebut menyimpulkan anak-anak menyukai binatang dibandingkan dengan mainan. Karena binatang dapat memancing ketertarikan, melatih emosi dan rasa keingintahuaan anak-anak. Bentuk binatang juga sangat beragam ada yang lucu dan menakutkan bagi beberapa orang. Bahkan ketika mereka berbicara dengan binatang menandakan mereka ingin lebih tahu dan mengenal tentang hewan.

Pada saat ini jumlah binatang semakin menurun populasinya. Disebabkan adanya perdagangan binatang terjadi secara illegal, tingkat perburuan binatang dialam bebas juga tinggi, dan hilangnya habitat karena kebakaran hutan. Akhirnya timbul kepunahan terutama pada beberapa binatang mamalia dan keseimbangan ekosistem akan terganggu. Seperti salah satu binatang endemik Indonesia contohnya sekitar 70% Gajah Sumatera populasinya terus menyusut dan Badak Jawa hanya 50 ekor populasinya sangat terancam dan masuk daftar merah IUCN menurut laporan WWF.

Perlu adanya suatu tindakan untuk menambah pengetahuan serta menumbuhkan kesadaran masyarakat mengenai menjaga kelestarian binatang langka yang dilindungi. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran berbasis permainan mengenalkan nama-nama binatang seperti mamalia langka yang dapat dilakukan sejak dini. Media pemebelajaran disini dapat berisi edukasi mengenai binatang. Terlebih sekarang sekitar 50 kasus anak kecanduan permainan setiap tahunnya terutama game digital menurut WHO. Permainan bisa juga sebagai penyalur emosi dan sebagai hiburan. Faktor pendukung yang terjadi sekarang orang tua memberikan fasilitas smarthphone terhadap anak yang berusia dini dan hal itu akan berefek negatif jika anak mengunduh permainan yang berisi kekerasan apabila tidak sesuai umurnya dan dapat merusak kesehatan mata. Jadi diperlukan sebuah permainan yang menghibur tapi juga mengedukasi.

Anak-anak usia sekolah dasar cocok sebagai target pengenalan binatang mamalia. Perkembangan anak diusia tersebut ditinjau dari berbagai aspek seperti aspek biologis dari segi pertumbuhan, aspek emosi untuk mengungkapkan ekspresi, aspek bahasa yaitu anak sudah paham dalam berkomunikasi, aspek motorik yaitu keterampilan yang berkaitan dengan sistem motorik, aspek intlegensi peka dengan kemampuan kognitif dan aspek sosial yaitu hubungan sosial dengan orang lain. Media perancangan yang cocok dan menarik untuk media edukasi bagi anak adalah board game. Karena board game memiliki kemampuan dari segi aspek emosi, aspek bahasa, aspek motorik, dan aspek sosial menurut psikolog.

Menurut Mike Scerviano, board game yaitu sebuah permainan yang menggunakan alat-alat yang dapat ditempatkan, dipindahkan, atau digerakkan dipermukaan yang dibagi-bagi sesuai aturan. Board game melibatkan papan permainan, pion, kartu dan komponen lainnya. Sebuah board game juga harganya sangat terjangkau dan tidak menimbulkan kerusakan mata dibandingkan game digital. Ada beberapa board game yang terkenal di Indonesia seperti ular tangga, monopoli, halma dan catur.

Kelebihan board game dibandingkan game lainnya adalah pemain terdiri dari beberapa orang dan saling berkomunikasi secara langsung sehingga interaksi sosial dapat terjalin dengan baik. Anak juga dapat mengatur emosinya ketika bermain karena dia harus mengontrol selama permainan agar dapat memenangkan. Berbeda dengan puzzle ataupun game digital yang hanya

bisa dimainkan tidak secara langsung ataupun hanya satu arah serta board game tidak menimbulkan kelelahan mata saat bermain.

Jika dilihat dari permasalahan tersebut, bahwa pentingnya mengenal binatang mamalia karena jumlah mamalia diluar sana semakin berkurang dan hampir punah. Perlunya mengedukasi anak-anak untuk menjaga kelestarian ekosistem supaya dimasa yang akan datang binatang-binatang tersebut masih ada serta sekaligus dapat mengurangi kecanduan dengan game digital dengan dibuatnya media pembelajaran yang menyenangkan. Hal tersebut lebih efektif daripada membeli smartphone karena mahal dan efek yang ditimbulkan dalam jangka panjang juga tidak baik. Maka dari itu penulis mencoba untuk membuat permainan edukasi dengan judul "Perancangan Board Game sebagai Media Pengenalan "Ramalia" untuk anak usia 6-12 tahun.

2. METODE

Dalam perancangan Board Game Media Pengenalan Ramalia untuk Anak Usia 6-12 tahun penulis menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif (angket). Di mana penulis melakukan tanya jawab kepada audiens, observasi sebagai data primer dan dokumentasi, studi pustaka dengan data yang didapatkan dari internet sebagai data sekunder. Observasi dilakukan untuk data dioleh terlebih dahulu agar mendapatkan hasil yang tepat lalu dianalisis dengan metode 5W+1H. Wawancara dilakukan dengan dinas Pendidikan Kabupaten Pati sebagai data primer. Kuantitatif dilakukan dengan angket yang menjadi target sekundernya yaitu SDN 02 Tambakromo. Referensi literatur dari berbagai sumber yang ada di internet.

2.1 ANALISIS DATA 5W+1H

Dalam penggunaan metode analisa 5W+1H untuk memudahkan dalam menarik kesimpulan yang seluruh data yang dikumpulkan baik primer ataupun sekunder

1. What

Saat ini jumlah binatang semakin menurun populasinya terutama di Indonesia dikarenakan perdagangan binatang terjadi secara illegal. Perlu adanya tindakan untuk mengedukasi masyarakat mengenai pentingnya menjaga kelestarian habitat agar tidak punah. Lalu dengan majunya era teknologi ada beberapa anak yang kurang mengenal mamalia secara luas. Jenis mamalia Indonedis juga sangat beragam dan memiliki ciri khas yang berbeda-beda. Mulai dari sifatnya yang jinak, buas, dan yang dilindungi. Informasi mengenai beberapa binatang mamalia juga perlu diketahui oleh masyarakat luas.

2. Who

Target audience yang dituju adalah target primernya orang tua karena dalam hal ini yang mendampingi dalam memainkan permainan tersebut. Sedangkan target sekundernya adalah anak-anak usia 6-12 tahun yang perlu dikenalkan dengan binatang mamalia sejak dini, karena hal ini dapat memberikan efek positif yaitu turut serta menjaga habitat ekosistem dan dapat mengenalkan mamalia secara lebih luas.

3. Why

Anak - anak sekarang masih minim pengetahuan tentang binatang contohnya mamalia. Jadi banyak hal yang perlu diinformasikan mengenai binatang khususnya beberapa mamalia yang hampir terancam punah. Jika pengenalan mengenai binatang tidak dilakukan sejak dini bisa jadi mereka tidak peduli dengan satwa lain ketika mereka mulai beranjak dewasa. Dengan media pembelajaran berbasis permainan diharapkan anak-anak tertarik mengenal dunia binatang mamalia.

4. When

Pembelajaran mengenai binatang bisa dimulai dari usia sejak dini. Anak-anak yang masih duduk dibangku sekolah dasar usia 6-12 tahun perlu diberikan pemahaman mengenai ancaman binatang yang mulai terancam punah. Untuk itu diperlukan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian anak agar mau mengetahui tentang binatang mamalia secara mendalam.

5. Where

Di kota Pati sebagian besar siswa sekolah dasar ada yang belum mengenal beberapa jenis binatang seperti mamalia dikarenakan mereka jarang melihat binatang tersebut. Untuk itu diperlukan media pembelajaran berbasis permainan yang dapat menarik perhatian secara komprehensif anak agar mau mengetahui tentang binatang mamalia tapi dengan konsep menyenangkan.

6. How

Dengan perancangan media ini, supaya bisa menumbuhkan sifat kepedulian terhadap binatang terutama mamalia melalui pengenalan informasi didalamnya serta menciptakan media pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan untuk anak.

2.2 KESIMPULAN ANALISIS DATA

Agar anak tertarik untuk mengenal binatang mamalia, penulis ingin merancang sebuah media pembelajaran berbasis permainan yang menyenangkan dan tidak membosankan untuk anak-anak, seperti board game. Anak-anak dapat mengenal mamalia, makanan dan visualisasi yang sederhana tapi mudah dipahami.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil data dengan analisis 5W+1H, maka perlu dilakukan perancangan board game sebagai media pengenalan mamalia untuk anak usia 6-12 tahun

3.1 Konsep Kreatif

a. Tujuan Kreatif

Melalui data yang didapatkan dilapangan dan survei yang sudah dilakukan di SDN 02 Tambakromo, maka disimpulkan bahwa anak-anak lebih menyukai dan tertarik bermain *gadget*. Dikarenakan *game digital* memiliki visual yang lebih nyata dan grafis yang menarik dilengkapi audio yang menunjang sehingga tingkat minat bermain *game non digital* menurun. Melalui upaya perancangan board game sebagai media pengenalan terhadap hewan mamalia yang disajikan secara informatif dan visualisasi yang disesuaikan dengan selera bermain anak agar mampu menumbuhkan rasa kepedulian terhadap binatang mamalia.

b. Strategi Kreatif

Perancangan board game tentang ragam binatang mamalia menerapkan *gameplay* yang sederhana agar dapat dipahami dan sesuai minat target audiens. Membuat sebuah media pembelajaran yang dapat memberikan rasa kebahagiaan dan menyenangkan anak dengan gaya visual yang sederhana namun tetap menarik.

Target dari board game ini adalah anak usia 6-12 tahun dimana mereka sudah mengerti tentang binatang yang ada disekitarnya dan dapat menumbuhkan rasa kepedulian satu sama lain. Media pembelajaran yang mengasyikan berisi tentang binatang mamalia endemik Indonesia. Cara penyampaian dari perancangan *board game* tersebut dengan menyelesaikan tantangan sampai akhir. Namun dengan mengumpulkan kartu dan poin sebanyak-banyaknya. Secara tidak langsung mereka dapat mengenal binatang dan belajar berhitung matematika.

Anak-anak usia tersebut cocok untuk awal pengenalan dalam mengenal binatang karena memiliki rasa keingintahuan yang tinggi. Dan dapat merangsang perkembangan motorik anak. Karena di era sekarang anak lebih menyukai bermain gawai dibandingkan mainan lainnya. Bermain *game online* juga tidak bagus untuk mata dan harganya yang mahal. Konsep tersebut juga menjelaskan bagaimana anak-anak menyikapi jika bertemu beberapa jenis binatang mamalia dan memilih permainan yang baik. Dengan mengedukasi dan memberikan informasi untuk menjaga kelestarian alam dan menyayangi binatang agar kelak tidak mengalami kepunahan. Board game ini merupakan jenis *family games* yang dimainkan bersama-sama.

Target Audiens

4. Demografis

Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan
Usia : 6 -12 tahun
Pendidikan : Semua Tingkatan Pendidikan
Agama : Semua Agama

4. Geografis

Primer : Kabupaten Pati dan sekitarnya
Sekunder : Wilayah Jawa Tengah

4. Psikografis

Ditinjau dari anak-anak yang memiliki ketertarikan dengan petualangan.

4. Behavior

Permainan board game media pembelajaran yang mengenalkan binatang mamalia dengan tampilan yang sederhana tapi mudah dipahami.

3.2 Konsep Media

1. Media Utama

- Papan board game dengan kertas artpaper 210 gram
- Kartu binatang ukuran 5 x 7,5 cm bolak-balik dengan kertas artpaper 210 gram
- Kartu makanan ukuran 5 x 7,5 cm bolak-balik dengan kertas artpaper 210 gram
- Kartu rahasia ukuran 5 x 7,5 cm bolak-balik dengan kertas artpaper 210 gram
- Kartu bonus ukuran 3 x 3 cm dengan kertas artpaper 210 gram,
- Pion pemain acrylic 4 buah ukuran 4 x 2 cm
- Dadu acrylic ukuran 2 x 2 cm
- Kemasan 36,5 x 34 cm dengan kertas karton 260 gram

2. Media Pendukung

- Poster ukuran A3
- X banner ukuran 60 x 160
- Stiker ukuran 5 x 5 dan 3 x 7,5
- Tumbler ukuran 20 x8
- Flyer ukuran 10 x 21
- Gantungan kunci ukuran 5 x 5 dan 5 x 1

3.3 Visualisasi

1. Media Utama



Gambar 3.1.1as Board Game

[Sumber: ridaagustin, 2020]

Papan board game dengan ilustrasi ornamen sungai, pohon yang berkaitan satu sama lain yang diberikan warna cerah supaya menarik mata anak-anak.



Gambar 3.2 Karakter Board Game
[Sumber: ridaagustin, 2020]

Karakter dari board game meliputi rusa bawean, gajah sumatera, badak bercula, harimau sumatera yang menjadi ikon binatang yang dilindungi terancam punah. menarik mata anak-anak.



Gambar 3.3 Kartu Binatang Board Game
[Sumber: ridaagustin, 2020]

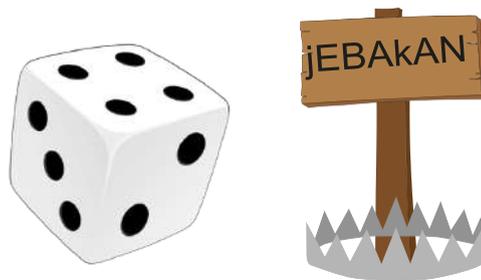
Kartu binatang terdiri dari 14 macam binatang endemik Indonesia yang terancam punah seperti Badak Jawa, Anoa, musang air, rusa menjangan, kuda sumbawa, kanguru pohon, dan masih banyak.

Kartu rahasia terdiri dari 17 macam perintah yang didalamnya ada berbagai macam perintah sesuai dengan kebutuhan



Gambar 3.6 Kartu Poin
[Sumber: ridaagustin, 2020]

Kartu poin disini sebagai penentu menang kalahnya seorang pemain yang akan dijumlahkan diakhir sebagai penentu.



Gambar 3.7 Dadu dan Jebakan
[Sumber: ridaagustin, 2020]

Dadu dan jebakan sebagai ornamen penggerak dan penghenti setiap pemain. Apabila berhenti diblok jebakan maka pemain wajib melewati satu putaran.



Gambar 3.8 Kertas Panduan
[Sumber: ridaagustin, 2020]

Kertas panduan berisi penjelasan dalam bermain dari mulai runtutawan awal permainan sampai cara memenangkan permainan.



Gambar 3.9 Desain Kemasan
[Sumber: ridaagustin, 2020]

Media Pendukung



Gambar 3.10 Poster
[Sumber: ridaagustin, 2020]



Gambar 3.11 X Banner
[Sumber: ridaagustin, 2020]



Gambar 3.12 Flyer
[Sumber: ridaagustin, 2020]



Gambar 3.13 Stiker
[Sumber: ridaagustin, 2020]



Gambar 3.14 Gantungan
[Sumber: ridaagustin, 2020]



Gambar 3.15 Tumbler
[Sumber: ridaagustin, 2020]

4. PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Proses pengerjaan tugas akhir ini adalah merancang media pembelajaran yang sesuai dengan desain dan konsep tema yang sudah ditentukan. Binatang mamalia merupakan hewan yang cara perkembangbiakannya dengan melahirkan. Dalam hal ini beberapa mamalia endemik Indonesia ada yang terancam punah dan butuh penanganan, sehingga sangat perlu adanya perancangan media pembelajaran yang cocok untuk mengenalkan binatang mamalia.

Terutama pada anak yang pada era sekarang lebih menyukai bermain gawai dibandingkan lainnya. Efek yang ditimbulkan dengan penggunaan gawai adalah membuat anak mengalami kerusakan mata dan harganya yang relatif mahal. *Board game* memiliki keunggulan untuk melatih saraf motorif dan sosial anak. Disisi lain dengan persaingan *game digital* akan membuat board game menjadi saingan yang dianggap lebih menarik

Perancangan board game melalui desain komunikasi visual diharapkan dapat mengenalkan binatang mamalia dengan menyenangkan dan mengasyikan, sehingga nantinya pengenalan beberapa mamalia endemik Indonesia yang terancam punah dan membawa dampak positif untuk menjaga kelestarian ekosistem bersama. Board game ini dapat menjadi pilihan bagi anak sebagai media pembelajaran untuk mengenal binatang mamalia.

4.2 Saran

Berdasarkan hasil dari perancangan tugas akhir tentang media pembelajaran berbasis permainan mengenai binatang mamalia langka endemik Indonesia, ada beberapa saran terhadap pihak terkait agar menjadi masukan untuk kedepannya, antara lain :

1. Pada era kemajuan teknologi pada game digital yang terus berkembang ada baiknya jika orang tua harus lebih peduli terhadap anak karena seringnya bermain game digital dapat menimbulkan efek negatif seperti kerusakan mata. Ada baiknya memberi hiburan berupa permainan non digital sebagai media pembelajaran.
2. Diharapkan dapat bekerjasama dengan Dinas Pendidikan untuk dapat mendistribusikan ke beberapa sekolah sebagai media pembelajaran board game untuk siswa
3. Penulis berharap dapat merancang jenis board game lainnya selain mamalia dengan tetap mengangkat binatang asli Indonesia

DAFTAR PUSTAKA

- Muslimati, Zahrotul. 2015. Perancangan Promosi Pariwisata di Magelang melalui Permainan Magelang City Board Game. 2015. Fakultas Seni Rupa dan Desain. Universitas Sebelas Maret. Surakarta
- Halimah, Nisa. 2018. Perancangan Buku Ilustrasi Panduan Sholat dan Bacaanya untuk Anak Umur 6-8 Tahun. Fakultas Seni Rupa dan Desain. Universitas Sebelas Maret. Surakarta
- Anggun Fajariska dan Eka Rizkianto. 2016. Perancangan Board Game Hanacaraka sebagai Media Bantu Pembelajaran Bahasa Jawa Sekolah Dasar Kelas 3 dan 4. Institut Teknologi Sepuluh November. Surabaya.
- Truong, Bryan. (2019). Exploring the Different Types of Board Games + Real Examples, Artikel Laman. <https://gamecows.com/types-of-board-games/> (diunduh: 4 Mei 2019)
- Anymous. Bab 2 Bahasa Rupa, nak dan Gambar Anak, Artikel Laman. https://elib.unikom.ac.id/files/disk1/530/jbptunikompp-gdl-endahsupra-26484-4-unikom_e-i.pdf (Diunduh: 2 Juli 2019)
- Manarul, Ahmad. (2019). Perbedaan Kualitatif dan Kuantitatif, Artikel Laman. <https://www.yuksinau.id/perbedaan-kualitatif-dan-kuantitatif/> (Diunduh: 2 Mei 2019)
- Zein, Sakti. (2017). Pengertian Hewan Buas, Ciri, dan Contohnya, Artikel Laman, <https://satwa.foresteract.com/2017/08/pengertian-hewan-buas-ciri-dan-contohnya.html> (Diunduh: 3 Mei 2019)
- Burhanuddin, Afid. (2019). Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif, Artikel Laman. <https://afidburhanuddin.wordpress.com/2013/05/21/penelitian-kuantitatif-dan-kualitatif/> (Diunduh: 4 Mei 2019)
- Aisha, Mendy. (2018). Pengertian Mamalia : Klasifikasi dan Contoh Kumpulan Hewan Mamalia, Artikel Laman. <https://jagad.id/pengertian-mamalia-ciri-ciri-klasifikasi-dan-contoh-kumpulan-hewan-mamalia/> (Diunduh: 4 Mei 2019)
- Ida, Sasmita. (2017). Bab 4 Konsep Desain 4.1 Landasan Teori Teori Publikasi, Artikel Laman. <https://jagad.id/pengertian-mamalia-ciri-ciri-klasifikasi-dan-contoh-kumpulan-hewan-mamalia/> (Diunduh: 4 Mei 2019)
- Anonymous. (2018). 30 Sayuran dan Buah yang Boleh Dimakan Anjing, Artikel Laman. <https://disiniaja.net/ciri-ciri-hewan-mamalia/> (diunduh: 1 Desember 2019)
- Anonymous. (2019). 11 Ciri-Ciri Hewan Mamalia Secara Umum, Artikel Laman. <https://disiniaja.net/ciri-ciri-hewan-mamalia/> (diunduh: 29 Mei 2019)
- Toemon, Sylvana. (2017). 5 Manfaat Board Game, Artikel Laman. <https://bobo.grid.id/read/08674190/5-manfaat-board-game-?page=all> (Diunduh: 4 Mei 2019)
-