

PERANCANGAN *BOARD GAME* EDUKATIF UNTUK MENGENALKAN CITA-CITA BAGI ANAK USIA 6-9 TAHUN

Muhammad Nasrulloh¹
Benny Rahmawan Noviadji¹
Ime Kristalydia¹

Institut Informatika Indonesia, Surabaya¹
nasrulloh@ikado.ac.id

Abstrak

Permainan yang baik dan mendidik akan membantu perkembangan otak serta moral anak. Namun, anak-anak lebih terfokus pada permainannya dan mulai kurang memperhatikan pendidikannya. Untuk mengembalikan minat belajarnya, diperlukan motivasi dengan memberikan gambaran tentang masa depannya, guna untuk mengarahkan anak-anak dalam mengeksplorasi cita-cita dan tujuan mereka. Digunakan metode *gamifying*, yang memasukkan unsur pembelajaran dalam permainan yang menyenangkan sehingga menjadikan anak-anak menikmati proses pembelajaran tanpa terbebani. Pengumpulan data yang digunakan, adalah kuantitatif dengan cara wawancara mendalam dan *focus group discussion*, sedangkan untuk kualitatif dilakukan dengan kuesioner. Anak akan diajak untuk bermain bersama, sambil mencocokkan keahlian tiap profesi serta mengenal kesukaan serta kemampuan masing-masing anak. Setelah selesai melengkapi kartu profesi beserta kartu keahliannya, anak akan diajak untuk mengenal bangunan tempat profesi itu bekerja serta berlomba-lomba untuk mengumpulkan koin untuk menjadi pemenang. Perancangan ini diharapkan untuk menjadi solusi bagi permasalahan yang ada serta menjadi motivasi dan inspirasi untuk anak dalam mewujudkan cita-citanya.

Kata kunci: *Board Game*, Cita-cita, Edukatif.

Abstract

A good educational game will help the brain and moral development of children. However, children are more focused on the game and start paying less attention to their education. To restore interest in learning, motivation is required by providing an overview of his future, in order to direct children in exploring their goals. Gamifying methods are used, which incorporates learning elements in a fun game so that the children will feel enjoy the learning process without feeling the burden

of learning. Data collection methods used, quantitative by means of in-depth interviews and focus group discussion while for qualitative done with the questionnaire. Secondary data collection, conducted by in-depth search through the internet as well as looking for references on the book. Children will be invited to play together, while matching the skills of each profession and recognize the joys and abilities of each child After completing the professional card and his skill card, the child will be invited to know the building where the profession is working and vying to collect coins to become the winner. This design is expected to be a solution to the existing problems and become the motivation and inspiration for the child in realizing his ideals.

Keywords: *Board games, Dream Profession, Educative.*

PENDAHULUAN

Belajar adalah sebuah kewajiban bagi anak-anak. Penting bagi anak untuk menerima pelajaran dan belajar sesuai standard agar anak memiliki kemampuan sesuai umur dan kebutuhannya. Suparno (1997) menyatakan bahwa pembelajaran bermakna adalah suatu proses pembelajaran di mana informasi baru dihubungkan dengan struktur pengertian yang sudah dipunyai seseorang yang sedang berada dalam proses pembelajaran. Proses belajar tidak hanya menghafal konsep atau fakta saja, tetapi merupakan kegiatan menghubungkan konsep serta teori yang sesuai untuk menghasilkan pemahaman yang utuh, sehingga konsep yang dipelajari akan dipahami secara baik dan tidak mudah dilupakan. Sayangnya, beberapa anak menganggap bahwa belajar adalah suatu beban. Dari hasil kuesioner, hanya 12,10% orang tua mengaku bahwa anak didik mereka memiliki minat untuk belajar yang menonjol, 22,19% orang tua mengaku anak didik mereka memiliki minat belajar yang baik, sisanya perlu di dorong untuk termotivasi untuk belajar. Kurangnya kesadaran anak bahwa belajar itu penting untuk masa depan juga membuat anak 'meremehkan' belajar dan sekolah.

Ibu Yuliana, psikolog anak, menyatakan bahwa perlu menjelaskan kepada anak bahwa pentingnya belajar ini sebagai bekal di masa depan. Motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak yang timbul di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai (Sardiman, 2000). Dalam

mengajar, bapak Daniel Krisna juga percaya bahwa segala sesuatu yang muncul dari hati anak-anak sendiri akan bertahan lebih lama daripada apa yang dipaksakan. Ibu Yuliana juga menyatakan bahwa penting bagi anak untuk melihat gambaran besar tentang belajar dan menimba ilmu. Karena itu, baik untuk mengarahkan anak-anak untuk mengeksplorasi cita-cita dan tujuan mereka. Pengertian cita-cita menurut KBBI adalah keinginan, harapan, atau tujuan yang selalu ada dalam pikiran. Dengan bisa melihat masa depan, pasti bisa membantunya termotivasi untuk belajar.

Karena motivasi untuk belajar belum muncul dari diri anak-anak, akan lebih mudah untuk mendekati dengan konsep *game-based learning*. Konsep memasukkan unsur-unsur game ke dalam kegiatan-kegiatan yang tidak ada hubungannya dengan *game* dikenal dengan istilah *gamify* atau *gamification*. Tujuannya adalah untuk membuat suatu kegiatan lebih menarik dan menyenangkan, agar pelakunya lebih termotivasi untuk berprestasi sebaik mungkin. Efek *dopamine* sangat berpengaruh pada proses *game-based learning* ini. Menurut penelitian di Amerika Serikat, keberadaan *dopamine* dalam otak meningkatkan daya ingat dan konsentrasi. Semakin menyenangkan proses belajar, semakin banyak yang dapat diingat anak dari proses tersebut.

Media yang dipilih adalah *board game* karena dalam *board game* anak dapat mengalami suatu ‘peristiwa’ dalam ‘simulasi’, yaitu permainan papan ini. Berfokus pada penerapan aktivitas belajar experiential, anak diajak untuk mengalami sebuah peristiwa dalam simulasi permainan yang kemudian menyambungkannya dengan peristiwa secara nyata. Tujuan dari diadakannya pembuatan *board game* ini adalah untuk merancang pembuatan board game sebagai media permainan edukasi yang menarik dan menyenangkan untuk anak usia 6 hingga 9 tahun untuk mendorong anak-anak untuk mengenal cita-cita dan ragam profesi untuk memberikan inspirasi tentang tujuan serta pandangan hidup kedepannya.

KAJIAN TEORI

Teori Motivasi

Motivasi berasal dari bahasa Latin yaitu *movere*, yang berarti bergerak. Motivasi menjelaskan apa yang membuat orang melakukan sesuatu, membuat

mereka tetap melakukannya, dan membantu mereka dalam menyelesaikan tugas-tugas. Motivasi digunakan untuk menjelaskan keinginan berperilaku, arah perilaku (pilihan), intensitas perilaku (usaha, berkelanjutan), dan penyelesaian atau prestasi yang sesungguhnya, dikutip dari Pintrich (2003).

Motivasi adalah proses yang memberi semangat, arah, dan kegigihan perilaku. Dalam kegiatan belajar, maka motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak yang timbul di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai (Sardiman, 2000).

Teori Board Game

Menurut Mike Scorviano (2010) dalam Sejarah *Board game* dan Psikologi Permainan, *board game* adalah jenis permainan di mana alat-alat atau bagian-bagian permainan ditempatkan, dipindahkan, atau digerakan pada permukaan yang telah ditandai atau dibagi-bagi menurut seperangkat aturan. Permainan mungkin didasarkan pada strategi murni, kesempatan, atau campuran dari keduanya dan biasanya memiliki tujuan yang harus dicapai. Keberadaan *board game* tidak hanya menjadi alat sebagai penyalur hobi dan kegemaran bagi parapenggemarnya, tetapi keberadaan *board game* juga dapat dimanfaatkan sebagai media edukasi bagi para penggunanya yang dirancang melalui berbagai macam tema.

Secara sederhana, board game dapat didefinisikan sebagai permainan yang menggunakan papan sebagai alat permainannya. Dua orang atau lebih akan berhadapan dan saling mengadu strategi sesuai dengan aturan untuk menjadi pemenang. Aturannya tentu beragam, sesuai dengan jenis *board game* yang dimainkan. Para pelaku *board game* menyebut permainan ini menjadi media kreatif yang efektif untuk berbagai tujuan.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian kualitatif dilakukan dengan a) Wawancara mendalam dilakukan bersama orang yang sudah berpengalaman dalam bidang permainan *board game*, Bapak Adhicipta Wirawan, guru Sekolah Elyon, Bapak Daniel

Krisna, serta psikolog anak, Ibu Yuliana Gautama, b) *focus group discussion* bersama 4 anak, yaitu Matthew, Jerrick, Marcel dan James, dan juga c) studi kompetitor serta komparator, studi kompetitor dengan aplikasi taman kanak-kanak, dan permainan papan monopoli. Sedangkan untuk komparator dengan Hotel Tycoon, *Game of life* dan aplikasi anak cerdas android.

Untuk mendapatkan data secara kuantitatif, dilakukan d) kuesioner dengan beberapa topik seperti kuesioner umum, serta kriteria desain, AIO untuk memiliki data yang lebih terfokus tentang target penelitian. Disebarkan 64 kuesioner secara tertulis serta 52 kuesioner secara online. Selain itu data sekunder juga didapatkan dari e) internet dan literatur serta f) observasi lebih lanjut di lapangan untuk mendukung hasil penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses Perancangan dan Desain Final Media Utama

Dalam perancangan grafis dilakukan beberapa sketsa awal untuk menjadi acuan dalam pengerjaan digital *artwork*. Hal ini dilakukan untuk mempermudah penggambaran visual serta merencanakan detail kecil sehingga dapat menjadi panduan dalam merancang media selanjutnya. Dibuat beberapa alternatif untuk mencari penggambaran yang lebih tepat.



Gambar 1. Sketsa Perancangan
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Permainan ini bernama “CITA” kependekan dari Cita, Impian dan Tekad Anak. Arti nama dibalik CITA ini adalah permainan untuk menumbuhkan cita-cita dan impian anak untuk menjadi sosok profesi yang diinginkan, yang kemudian akan menjadi tekad jika diniati dan dipilih dengan sungguh-sungguh. Logo yang terpilih adalah penggambaran anak-anak yang berusaha menggapai bintang sebagai kiasan tentang meraih cita-cita.



Gambar 2. Desain Logo

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Setelah memperhatikan keefektifan dan keindahan dari grafis, maka terpilihlah satu dari beberapa alternatif desain yang diberikan. Kemudian, dilakukan digitalisasi visual menggunakan acuan dari rancangan yang terpilih. Dari situ, dibuatlah aset permainan dengan karakteristik yang senada. Dengan begitu, desain untuk tiap aspek permainan menjadi seragam dan menjadi kesatuan.





Gambar 3. Desain *Board Game* Alternatif

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Dari hasil uji coba sementara, ditemukan bahwa informasi yang tertera pada kartu dan aspek yang cukup banyak susah untuk dimengerti oleh anak. Karena itu, adanya pengurangan aspek permainan serta informasi untuk mempermudah anak dalam memahami permainan. Dalam segi desain sendiri dibuat lebih simple dan ringkas serta pemberian outline putih sebagai “*eye resting area*” pada setiap aspek permainan agar anak lebih nyaman saat melihat dan bermain.



Gambar 4. Desain *Board Game* Final

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Dilakukan penyempurnaan pada *artwork* terakhir dan aspek permainan juga disesuaikan dengan hasil revisi. Hasilnya, permainan memiliki visual yang menarik, serta informasi yang dibawa jelas dan mudah di tangkap. Setelah itu, kelengkapan dalam permainan juga dipersiapkan agar media utama dapat terselesaikan dengan baik.



Gambar 5. **Desain Final Papan Permainan**

Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 6. **Desain Final Dadu**

Sumber: Dokumentasi Pribadi

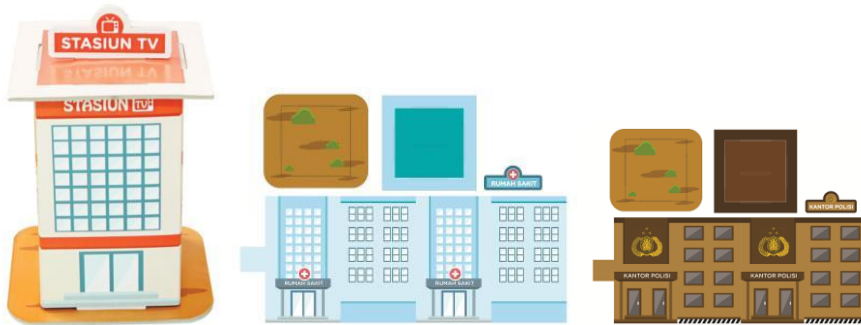


Gambar 7. **Desain Final Karakter Pemain**

Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 8. Desain Final Koin
 Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 9. Desain Final Bangunan
 Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 10. Desain Final Kartu
 Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 11. **Desain Final Buku Panduan**

Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 12. **Desain final Permainan Board Game**

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Desain Media Pendukung

Media pendukung bertujuan untuk mendukung dan mempromosikan permainan CITA, selain bertujuan untuk promosi, dibuatlah juga *merchandise* sebagai nilai tambah dari permainan sekaligus sebagai hadiah untuk anak berprestasi.



Gambar 13. Desain Final Media Pendukung

Sumber: Dokumentasi Pribadi

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Dengan antusiasme serta imajinasi anak yang begitu besar, penulis berusaha untuk memberikan penggambaran cita-cita secara beragam dan besar untuk mengimbangi imajinasi anak yang luas. Sayangnya, karena lingkup pengerjaan yang terlalu besar membuat menjadi beban informasi terlalu luas dan membebani, baik kepada penulis untuk merancang permainan yang berat serta kesulitan pada anak untuk menerima terlalu banyak informasi yang asing dan luas. Maka dari itu, diperlukan batasan masalah dalam perancangan permainan ini, agar tujuan akhir dari perancangan tidak bergeser dan nilai yang akan diajarkan pada anak-anak tidak berkurang maupun berlebih.

Penulis berusaha memberikan bahan yang terbaik, bahan yang aman dan mudah digunakan untuk anak-anak. Setelah melalui beberapa percobaan, akhirnya penulis mampu menarik garis besar dari kriteria pemilihan bahan, yakni tidak ada ujung yang tajam, bahan elastis dan mudah dibersihkan, serta bahan yang mudah digunakan oleh anak-anak. Melalui banyak pertimbangan, penulis memilih bahan elastis seperti peredam sebagai dasar dari papan permainan, kulit Oscar sebagai papan permainan karena mudah dibersihkan dan permukaan yang elastis. Untuk penggunaan bangunan, penulis menggunakan bahan foam art tebal 2mm, bahan yang digunakan untuk prakarya anak-anak, agar anak mampu memasang sendiri bangunan-bangunan yang disediakan.

Feedback yang diberikan oleh orang tua juga berpengaruh penting seperti warna-warna yang cerah, karakter yang beragam, sehingga tidak memihak pada satu gender, agar dapat dimainkan oleh semua anak-anak, sehingga nilai sosial pada permainan board game dapat tercapai. Pada final artwork, penulis memberikan alternatif warna seperti biru muda, kuning, hijau dan ungu, agar tampilan visual pada permainan berbeda-beda agar tidak mudah bosan dan tampil stand out. Penulis juga mampu mengupayakan yang terbaik agar tampilan visual yang pada final artwork dapat diterima oleh anak-anak maupun orangtua.

Saran

Setelah melewati proses perancangan media permainan edukatif untuk mengenalkan cita-cita bagi anak usia 6 hingga 9 tahun, penulis dapat memberikan saran bagi penulis lain yang akan melakukan perancangan serupa, yakni: a) Untuk menghasilkan karya yang sesuai target, diperlukan adanya pengertian bahwa anak-anak memerlukan informasi sederhana agar mudah untuk dipahami sehingga diperlukan konsep yang baik sebagai dasarnya, namun tetap memudahkan untuk dipahami oleh anak-anak. b) Pengaturan pada *time management* sangatlah penting dalam perancangan permainan *board game* ataupun pada media yang serupa, karena banyaknya aset *game* sehingga waktu yang dibutuhkan untuk mencetak pada tiap media yang unik dan beragam. Tiap aset permainan saling berkesinambungan sehingga harus diselesaikan sesuai urutan prioritas. c) Adanya perencanaan pada penggunaan bahan, karena bahan berpengaruh pada kualitas media utama. Perlu diingat bahwa bahan haruslah aman dan mudah digunakan pada anak seusianya. d) Manajemen pada perputaran uang juga diperlukan. Meski bukan dengan tujuan komersil, perancangan board game dapat membutuhkan biaya yang tidak sedikit. Karena itu, optimalkan dalam manajemen keuangan dan modal agar kebutuhan biaya dapat tercukupi dengan baik. e) Dalam melakukan perancangan media promosi, hendaklah mengacu pada kebutuhan target audience sehingga promosi dapat lebih efektif dilakukan dalam membidik target audience sebagai solusi akan kebutuhan mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- A.M, Sardiman. 2000. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers
- Pintrich, Paul R. 2003. *Motivation and Classroom Learning*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.
- Scorviano, Mike. 2010. *Sejarah Board Game dan Psikologi Permainan Board Game*. Diakses pada tanggal 10 oktober 2016 dari <https://m.tnol.co.id/games-jackmilyarder.boardgamehistory.html>
- Suparno, Paul. 1997. *Filsafat Konstruktivisme Dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Kanisius.