

BOARD GAME SEBAGAI SARANA UNTUK MEMPERKENALKAN TOKOH-TOKOH CERITA RAKYAT DI JAWA TIMUR PADA ANAK USIA 7-12 TAHUN

Restu Hendriyani Magh'firoh, S.Pd., M.Pd¹
Yulius Widi Nugroho, S.Sn., M.Si²
Immanuel Kevin Christian³

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

Abstrak

Di era modern saat ini, banyak budaya luar yang masuk ke Indonesia. Dengan banyaknya budaya yang masuk ke Indonesia, banyak memberikan dampak positif kepada anak-anak generasi muda, karena anak-anak dapat mempelajari kebudayaan yang beragam dari budaya asing. Akan tetapi, itu semua juga berdampak buruk pada anak-anak, dengan banyaknya budaya asing yang masuk ke Indonesia, membuat anak-anak menjadi lupa dengan budayanya sendiri diantaranya adalah cerita rakyat. Perancangan ini bertujuan menciptakan seperangkat *board game* petualangan sebagai media interaktif untuk memperkenalkan kembali tokoh-tokoh cerita rakyat di Jawa Timur. Penelitian dilakukan dengan menggali data melalui kegiatan wawancara dengan narasumber terkait seperti guru. Selain itu melakukan studi komparator dengan board game yang sejenis untuk menggali data dan SWOT. Tahapan perancangan penulis meliputi perancangan tema, pembuatan konsep, proses desain, produksi, hingga *finishing* dari berbagai komponen-komponennya. Perancangan *board game* ditujukan untuk memperkenalkan tokoh-tokoh cerita rakyat di Jawa Timur pada anak usia 7-12 tahun. Board game berjudul Ngulandara. *Board game* ini memiliki *genre adventure* dengan menggunakan konsep yang diangkat dari tokoh-tokoh cerita rakyat di Jawa Timur. Terdapat media pendukung berupa merchandise dan media promosi. Diharapkan agar *board game* ini dapat membantu anak untuk lebih mengenal tokoh-tokoh cerita rakyat di Jawa Timur.

Kata Kunci : *Board game*, Tokoh-tokoh Cerita Rakyat, Jawa Timur, Cerita Rakyat, Ilustrasi, Usia 7-12 tahun.

Abstract

In today's modern era, many foreign cultures have entered Indonesia. With so many cultures entering Indonesia, many have had a positive impact on the younger generation, because children can learn various cultures from foreign cultures. However, it all also has a negative impact on children, with many foreign cultures entering Indonesia, making children forget their own culture, including folklore. This design aims to create a set of adventure board games as interactive media to reintroduce folklore characters in East Java with an interesting method. The research was conducted by digging up data through interviews with related sources such as teachers. In addition, conducting a comparator study with similar board games to explore data and SWOT. The stages of the author's design include theme design, concept creation, design process, production, to the finishing of various components. The design of the board game is intended to introduce folklore characters in East Java to children aged 7-12 years. The board game is called Ngulandara. This board game has an adventure genre using concepts that are lifted from folklore figures in East Java. There are supporting media in the form of merchandise and promotional media. It is hoped that this board game can help children get to know more about folklore figures in East Java.

Keywords : Board game, Folklore Characters, East Java, Folklore, Illustration, Age 7-12 years old.

PENDAHULUAN

Cerita rakyat merupakan cerita yang diwarisi turun temurun dari generasi ke generasi. Cerita rakyat ini menjadi gabungan dari nilai sikap, perilaku dan nilai-nilai yang dimiliki masyarakat yang terus berlanjut dari generasi ke generasi. Cerita rakyat umumnya memiliki nilai kearifan lokal yang berhubungan erat dengan suatu hal yang pernah terjadi sebelumnya (kejadian/peristiwa). Di dalam kearifan lokal tersebut terdapat cerminan dari kesenian, budaya, bahasa, kekeluargaan, dan pengetahuan alam sehingga terciptalah sebuah cerita rakyat. Banyak dari beberapa cerita rakyat yang memiliki kesamaan, namun tetap ada perbedaan yang membedakan diantara kesamaan tersebut, baik itu dari segi ke khasan maupun segi budaya dari daerahnya masing-masing. Warisan tersebut merupakan salah satu tradisi budaya yang harus dijaga agar tidak punah. Dari keanekaragaman cerita

rakyat tersebut, menjadi bukti bahwa banyaknya budaya yang tersebar di seluruh Indonesia.

Dari ragam budaya tersebut, cerita rakyat Jawa Timur merupakan salah satu dari keanekaragaman budaya Indonesia. Cerita rakyat di Jawa Timur memiliki beragam kisahnya tersendiri. Namun dari beragam kisah cerita rakyat di Jawa Timur, masih banyak anak-anak yang tidak mengenal cerita rakyat, baik itu dari alur ceritanya maupun tokoh-tokoh yang ada di dalam cerita rakyat tersebut. Hal ini diakibatkan karena banyaknya budaya luar yang masuk ke Indonesia, dan karena banyaknya budaya luar yang masuk Indonesia tersebut, anak-anak menjadi enggan untuk mengenal budayanya sendiri dan lebih memilih untuk mempelajari dan mengenal kebudayaan dari luar.

Dari hasil obesrvasi yang dilakukan, banyak dari anak-anak SD yang belum mengenal keseluruhan dari cerita rakyat. Umumnya anak-anak sudah mulai mengenal cerita rakyat sejak dari TK (Taman Kanak-kanak), namun cerita rakyat yang mereka kenal hanya cerita rakyat yang umum saja, seperti Bawang Merah dan Bawang Putih, Si Kancil, dan sejenisnya. Pengenalan cerita rakyat kepada anak-anak lebih efektif apabila mulai dilakukan sejak dini, karena anak-anak sudah mulai masuk masa perkembangan. Menurut Ristina (2011), anak-anak zaman sekarang kurang begitu mengenal tentang cerita rakyat. Maka dari itu anak-anak perlu diberikan pengetahuan tentang cerita rakyat maupun tokoh-tokoh yang ada didalamnya sejak dini.

Mengenalkan cerita rakyat kepada anak usia dini dan SD (Sekolah Dasar) perlu dilakukan dengan aktivitas yang menyenangkan, Kemendikbud (2019). Maka dari itu perlu dirancang sebuah media yang menyenangkan dan interaktif melalui *board game* yang nantinya akan digunakan untuk memperkenalkan tokoh-tokoh dalam cerita rakyat yang ada di Jawa Timur. Target perancangan ini adalah anak usia 7-12 tahun (kelas 1 SD - 6 SD). Dalam perancangan *board game* ini, akan menggunakan jenis *board game Roll and Move*. Dalam board game jenis ini, pemain akan menggunakan dadu atau media lain yang dapat menghasilkan angka acak. Dan angka yang didapat nantinya akan menentukan jumlah langkah yang harus diambil oleh tiap pemain. Alasan memilih jenis *board game Roll and Move* dikarenakan jenis permainan ini memiliki konsep yang sesuai untuk dipadukan dengan tema

petualangan yang telah dirancang, selain itu jenis permainan ini juga lebih mudah dipahami untuk kalangan anak-anak.

Board game ini akan menggunakan empat cerita rakyat yang ada di Jawa Timur. Pemilihan keempat cerita rakyat ini ditentukan berdasarkan cerita rakyat yang biasa ada dalam buku pelajaran anak sehingga dapat membantu anak untuk lebih mengenal tokoh-tokoh dalam cerita rakyat tersebut baik itu dari segi alur cerita, watak, dan pengenalan terhadap tokoh tersebut. Diharapkan agar perancangan *board game* tentang pengenalan tokoh-tokoh cerita rakyat di Jawa Timur ini bisa menjadikan anak-anak lebih mengenal tokoh-tokoh cerita rakyat yang ada di Jawa Timur dan juga agar perancangan *board game* ini bisa menjadi sarana yang edukatif untuk memperkenalkan tokoh-tokoh cerita rakyat di Jawa Timur.

KAJIAN TEORI

Cerita Rakyat Di Jawa Timur

Cerita rakyat merupakan warisan budaya yang tersebar luas di seluruh wilayah Indonesia. Menurut Suripan Sadi Hutomo (1991), cerita rakyat adalah cerita yang diwariskan secara turun temurun dari generasi lama ke generasi baru secara lisan. Bahasa-bahasa daerah yang digunakan dalam cerita rakyat menjadi media pengucapan dari tradisi lisan serta menjadi bagian dari kebudayaan tradisional. Cerita rakyat merupakan salah satu bentuk cara untuk mengekspresikan kebudayaan daerah yang jumlahnya banyak dan tersebar luas di seluruh Indonesia, salah satunya adalah cerita rakyat dari Jawa Timur. Jawa Timur memiliki banyak budaya dan beragam kisah yang terjadi. Dan dari kisah-kisah tersebut terciptalah sebuah cerita rakyat yang begitu beragam. Beberapa contoh judul cerita rakyat Jawa Timur yang akan digunakan dalam perancangan ini seperti *Ande-ande Lumut*, *Cindelaras*, *Damarwulan*, serta *Jaka Budug* dan *Putri Kemuning*.

Karakteristik anak usia 7-12 tahun

Menurut Nasution (1993:44) dalam (Syaiful, 2008:123) masa usia sekolah dasar sebagai masa kanak-kanak akhir yang berlangsung dari usia enam hingga sebelas atau dua belas tahun. Usia ini ditandai dengan mulainya anak masuk sekolah dasar dan dimulainya sejarah baru dalam kehidupannya yang kelas akan mengubah

sikap-sikap dan tingkah lakunya. Berikut merupakan karakteristik anak usia 7-12 tahun:

1. Sosial

- a. Senang berada dalam kelompok, berminat dalam permainan yang bersaing, mulai menunjukkan sikap kepemimpinan, mulai menunjukkan penampilan diri, jujur, sering memiliki kelompok teman-teman tertentu.
- b. Sangat erat dengan teman-teman sejenis, laki-laki dan perempuan bermain sendiri-sendiri

2. Emosi

- a. Suka berteman, rasa ingin tahu, bertanggung jawab terhadap tingkah laku dan diri sendiri, mudah cemas bila ada masalah dalam keluarganya.
- b. Tidak terlalu ingin tahu terhadap lawan jenis.

3. Intelektual

- a. Suka berbicara dan mengeluarkan pendapat dan minat yang besar dalam belajar maupun keterampilan, ingin mencoba hal baru.
- b. Perhatian terhadap sesuatu sangat singkat.

Board Game

Board game merupakan sarana yang bertujuan sebagai media edukasi sekaligus sebagai sarana hiburan yang menyenangkan untuk dimainkan. Dalam pembuatan *board game* harus mempertimbangkan usia pemain karena hal tersebut akan mempengaruhi tingkat kesulitan *game* yang akan dirancang (Istianto: 2013).

Jenis *board game* yang akan digunakan adalah jenis *board game Roll and Move*. Pada permainan jenis ini, pemain akan menggunakan dadu atau media lain untuk menghasilkan jumlah/angka acak. Dari hasil angka yang diperoleh akan digunakan sebagai penentu dari jumlah langkah yang harus diambil oleh pemain. Dalam permainan ini pemain akan lebih berinteraksi satu sama lain dan akan terjadi akhir yang berbeda-beda sesuai dengan keputusan yang diambil oleh tiap pemain.

Desain Komunikasi Visual

Menurut Umar Hadi (1998), desain komunikasi visual adalah ungkapan ide dan pesan dari perancang kepada masyarakat yang dituju melalui simbol-simbol

berwujud gambar, warna, dan tulisan. Dan akan komunikatif apabila bahasa yang disampaikan itu dapat dimengerti oleh khalayak sarannya. Apabila dalam penyajiannya terdapat suatu keunikan yang tampil secara istimewa maka akan lebih berkesan. Dalam berkomunikasi, diperlukan sejumlah pengetahuan yang memadai seputar siapa target sasaran yang akan dituju dan bagaimana cara untuk berkomunikasi sebaik-baiknya. Semakin baik dan lengkap pemahaman terhadap hal-hal tersebut, maka akan semakin mudah untuk menciptakan bahasa visual yang komunikatif.

Ilustrasi

Ilustrasi merupakan suatu karya seni yang menggunakan elemen visual. Menurut Rohidi (1984:87) ilustrasi adalah penggambaran melalui suatu elemen rupa agar lebih menerangkan, memperindah atau menjelaskan sebuah teks, agar pembacanya bisa ikut merasakan secara langsung melalui mata sendiri, sifat-sifat gerak, dan kesan dari cerita yang disajikan.

Layout

Layout menurut Gavin Amborse & Paul Harris (2005) adalah penyusunan dari elemen-elemen desain yang berhubungan kedalam sebuah bidang sehingga membentuk susunan artistik. Hal ini bisa juga disebut manajemen bentuk dan bidang.

Tipografi

Menurut Roy Brewer (1971), Tipografi mempunyai arti yang sangat luas tentang sebuah penataan dan pola halaman atau setiap barang cetak. Pengertian lebih sempit hanya meliputi pemilihan, penataan, dan berbagai hal yang berkaitan dengan baris-baris susunan huruf.

METODE PENELITIAN

Dalam pengumpulan data, perancangan ini menggunakan metode kualitatif. Metode pengumpulan data secara kualitatif yang dilakukan adalah wawancara dengan guru sekolah dasar mengenai perkembangan anak sekolah dasar dalam mengenal tokoh-tokoh cerita rakyat. Perancangan ini juga menggunakan studi komparator dengan brand sejenis untuk memperoleh data yang terkait dengan proses

perancangan. Metode perancangan dimulai dari pembuatan konsep dasar permainan mulai dari nama permainan, komponen permainan, aturan permainan dan cara bermainnya. Selanjutnya melakukan proses sketsa karakter beserta komponen-komponen dalam *board game*, setelah itu akan dilakukan proses digitalisasi dan percetakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Board game ini dirancang sebagai media untuk memperkenalkan tokoh-tokoh cerita rakyat di Jawa Timur pada anak usia 7-12 tahun dengan tujuan agar anak-anak bisa mengenal tokoh-tokoh cerita rakyat yang ada di Jawa Timur.

Tahap Perancangan (*Design*)

Pada perancangan *board game* Ngulandara ini dijelaskan semua proses dari awal hingga siap dimainkan oleh anak.

Tabel 1. **Spesifikasi Media Utama**

Media Utama			
No.	Jenis	Ukuran	Bahan
1.	Papan Permainan	40cm x 40cm	Yellow Board
2.	Papan Kartu	21cm x 24cm	Yellow Board
3.	Pion	2,5cm x 2,5cm	Yellow Board
4.	Kartu Kesempatan	5cm x 7,5cm	Artpaper 260gr
5.	Kartu Keajaiban	5cm x 7,5cm	Artpaper 260gr
6.	Kartu Tebak-tebakan	5cm x 7,5cm	Artpaper 260gr
7.	Kartu Misi	8cm x 11cm	Artpaper 260gr
8.	Koin <i>Reward</i>	3,5cm x 3,5cm	Yellow Board
9.	Dadu	1,5cm	Plastik
10.	Buku Panduan	A5	Artpaper 210gr

Sumber Tabel : Dokumentasi Penulis

a. Konsep Dasar:

Permainan ini terfokus pada pengenalan tokoh-tokoh cerita rakyat di Jawa Timur pada anak usia 7-12 tahun. Diawal permainan, tiap pemain akan melakukan undian untuk menentukan karakter yang akan dipakai dalam

permainan. Setelah itu tiap pemain akan mendapatkan misi yang berbeda-beda sesuai dengan karakter yang sudah didapatkan. Pemain juga akan mendapat 1 kartu kesempatan dan 1 kartu keajaiban pada awal permainan dimulai. Setiap pemain diminta untuk menyelesaikan setiap misi yang ada dalam kartu misi, setiap 1 misi yang diselesaikan pemain akan mendapat 1 koin reward yang dapat ditukar dengan kartu keajaiban. Ketika pemain berhasil sampai ke lokasi misi terakhir, pemain akan bermain tebak kartu untuk menemukan kartu yang tepat. Pemain yang berhasil menyelesaikan tebak kartu maka akan dinyatakan sebagai pemenangnya.

b. Nama Karakter Tokoh dalam *Board Game* :

- Cindelaras : Cindelaras adalah sosok anak yang ceria dan penuh semangat. Cindelaras yang digambarkan oleh penulis menggunakan ikat kepala, rompi lengan pendek, kalung jimat, dan ayam ajaibnya.
- Jaka Budug : Jaka Budug adalah sosok yang tegas dan giat. Jaka Budug yang digambarkan oleh penulis menggunakan penutup kepala (blankon), rompi lengan pendek, dan luka ditubuhnya (penyakit kulit).
- Ande-ande Lumut : Ande-ande Lumut adalah sosok pemuda tampan dan bijaksana. Ande-ande Lumut yang digambarkan oleh penulis menggunakan pengikat kepala dan baju rapi yang dilapisi rompi.
- Damarwulan : Damarwulan adalah sosok yang tegar dan kuat. Damarwulan yang digambarkan oleh penulis menggunakan aksesoris kepala, pergelangan tangan, dan kalung, selain itu Damarwulan digambarkan tanpa mengenakan baju dengan badan yang berotot, Damarwulan juga digambarkan dengan rambut yang diikat keatas.

c. Nama Permainan :

Judul *board game* ini adalah “Ngulandara”. Kata “Ngulandara” berasal dari bahasa Jawa. Arti dari “Ngulandara” adalah petualangan/mengembara.

d. Cara Permainan :

Komponen:

- 1 *Board game* utama
- 1 *Board* Kartu
- 4 Pion Karakter

- 16 Kartu Kesempatan
- 16 Kartu Keajaiban
- 16 Kartu Tebak-tebakan
- 12 Koin *Reward*
- 4 Kartu Misi
- 1 Dadu (6 titik / 6 angka)

Cara Bermain:

- Pemain harus memijakkan pionnya pada petak yang berwarna hitam/petak misi agar dapat menjalankan misi. Apabila jumlah dadu yang diperoleh melebihi petak hitam/petak misi, maka pemain harus memutar-balik pionnya dan berlaku pada petak hitam/petak misi berikutnya.
- Apabila pemain sudah memijakkan pionnya dipetak misi, maka pemain tersebut dapat menjalankan misi pada giliran berikutnya dan mendatangi petak lokasi misi.
- Pemain yang berhasil memijakkan pionnya dipetak lokasi misi, dinyatakan berhasil dan berhak untuk mengambil misi berikutnya.
- Setiap kali pemain berhasil menyelesaikan 1 misi, maka pemain tersebut berhak memperoleh 1 koin reward yang nantinya dapat ditukarkan oleh 1 kartu keajaiban.
- Ketika pemain memijakkan pionnya petak kesempatan/petak yang memiliki tanda bulat dibagian tengahnya, maka pemain tersebut berhak memperoleh 1 kartu kesempatan.
- Ketika pemain memutuskan untuk menggunakan kartu kesempatan, maka pemain tidak bisa melempar dadu hingga giliran berikutnya tiba.
- Pemain hanya dapat membawa maksimal 4 kartu ditangan (2 kartu kesempatan dan 2 kartu keajaiban)
- Apabila pemain sudah mencapai batas maksimal kartu, maka ketika pemain memijakkan pionnya dipetak kartu kesempatan, pemain tidak bisa mengambil kartu lagi.
- Pemain dapat menyerang pion lawan menggunakan kartu keajaiban (penyerang).
- Ketika pemain menggunakan kartu keajaiban, pemain tetap bisa melempar dadu pada giliran tersebut.

- Pemain juga dapat menggunakan kartu keajaiban (ajaib) untuk menguntungkan pion pemain tersebut. Kartu keajaiban (ajaib) dapat digunakan setelah pemain melempar dadu.
- Setelah pemain sampai pada petak lokasi misi ke-4 (misi terakhir), pemain harus memainkan tebak kartu, apabila pada giliran tersebut pemain salah menebak kartu, maka pada giliran berikutnya dan seterusnya pemain harus dapat menebak kartu hingga benar.
- Permainan dinyatakan selesai apabila salah satu pemain berhasil menyelesaikan misi tebak kartu.

e. Desain Media Utama

1. Logo

Desain logo menggunakan penggabungan ilustrasi rumput, daun jati, persegi panjang dengan beberapa tekstur kayu, ranting pohon. Alasan penggunaan ornamen dari alam ini dipilih dikarenakan mewakili dari latar tempat dari tema yang diangkat, contohnya seperti banyaknya pohon jati dan rerumputan yang tersebar di pulau Jawa. Pada bagian akhir menggunakan tipografi Ngulandara sebagai teks judul logo.



Gambar 1. **Logo**
Sumber: Dokumentasi Penulis

2. Karakter Tokoh

Karakter tokoh-tokoh cerita rakyat yang akan digunakan berjumlah 4, yaitu; Cindelas, Ande-ande Lumut, Damarwulan, Jaka Budug.



Gambar 2. **Karakter Tokoh**
Sumber: Dokumentasi Penulis

3. *Board*

Board dibagi menjadi 4 bagian yaitu board Cindelaras, board Damarwulan, board Jaka Budug, dan board Ande-ande Lumut. Board ini dapat dipisah dan dapat digabungkan kembali menjadi 1 bagian.



Gambar 3. ***Board (Depan)***
Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 4. ***Board (Belakang)***
Sumber: Dokumentasi Penulis

4. *Board* Kartu

Board kartu digunakan sebagai tempat untuk meletakkan kartu dan koin reward. Kartu yang dapat diletakkan di *Board* kartu adalah kartu kesempatan, kartu keajaiban, dan kartu tebak-tebakan. *Board* kartu ini dibagi menjadi 2 bagian.



Gambar 5. ***Board* Kartu (Depan)**
Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 6. ***Board* Kartu (Belakang)**
Sumber: Dokumentasi Penulis

5. Pion

Pion akan berjumlah 4, masing-masing pion akan bergambar sesuai dengan karakter dari tokoh-tokoh cerita rakyat di Jawa Timur. Pion Ande-ande Lumut, Cindelaras, Damarwulan dan Jaka Budug.



Gambar 7. Pion
Sumber: Dokumentasi Penulis

6. Kartu Kesempatan

Kartu Kesempatan akan berjumlah 16 kartu, setiap jenis kartu berjumlah 4 buah dan yang nantinya akan dibagikan pada pemain ketika awal permainan dengan jumlah 1 kartu. Setiap jenis kartu kesempatan dapat dipakai oleh semua pemain.



Gambar 8. Kartu Kesempatan
Sumber: Dokumentasi Penulis

7. Kartu Keajaiban

Kartu keajaiban berjumlah 16, kartu keajaiban dibagi menjadi 2 jenis yaitu; penyerang dan ajaib, kartu keajaiban tipe penyerang dapat digunakan untuk menyerang lawan, sedangkan kartu keajaiban tipe ajaib dapat digunakan untuk membantu pergerakan pion pemain. Masing-masing dari 2 jenis kartu keajaiban dibagi menjadi 4 macam, masing-masing dari kartu tersebut akan berjumlah 2 kartu. Diawal permainan tiap pemain akan mendapat 1 kartu keajaiban.



Gambar 9. **Kartu Keajaiban**
Sumber: Dokumentasi Penulis

8. Kartu Tebak-tebakan

Kartu tebak-tebakan berjumlah 16, dari 16 kartu tersebut akan dibagi menjadi 4 macam dan disesuaikan dengan misi setiap karakter yang nantinya akan digunakan untuk menjalankan misi terakhir.



Gambar 10. **Kartu Tebak-tebakan**
Sumber: Dokumentasi Penulis

9. Kartu Misi

Kartu misi berjumlah 4, keempat kartu itu memiliki misi yang berbeda-beda, jadi setiap pemain nantinya akan mendapat misi yang berbeda-beda, sesuai dengan karakter yang didapat nantinya.



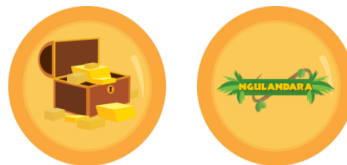
Gambar 11. **Kartu Misi (Depan)**
Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 12. **Kartu Misi (Belakang)**
Sumber: Dokumentasi Penulis

10. Koin Reward

Koin Reward akan berjumlah 12 dan nantinya bisa didapatkan pemain dari setiap menyelesaikan misi, setiap 1 misi yang diselesaikan akan mendapatkan 1 koin reward dan 1 koin tersebut dapat ditukarkan dengan 1 kartu keajaiban.



Gambar 13. **Koin Reward**
Sumber: Dokumentasi Penulis

11. Buku Panduan

Buku panduan akan berisi tentang cara beserta aturan-aturan yang ada dalam *boardgame*. Dalam buku panduan terdapat cover utama lalu pada bagian isi terdapat sinopsis singkat dari masing-masing tokoh dan pada halaman berikutnya berisi aturan-aturan bermain dan penjelasan dari masing-masing komponen.



Gambar 14. **Buku Panduan**
Sumber: Dokumentasi Penulis

12. *Packaging*

Packaging digunakan sebagai kemasan atau tempat untuk menyimpan seluruh komponen-komponen dari board game Ngulandara.



Gambar 15. **Packaging (Depan)**
Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 16. **Packaging (Belakang)**
Sumber: Dokumentasi Penulis

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Fenomena yang sering terjadi pada saat ini adalah anak-anak banyak yang tidak mengenal tokoh-tokoh cerita rakyat khususnya di Jawa Timur. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan, anak-anak sebenarnya sudah bisa dikenalkan cerita

rakyat mulai TK (Taman Kanak-kanak), akan tetapi lebih efektif apabila dikenalkan mulai SD (Sekolah Dasar). *Board game* ini bertujuan agar anak-anak dapat belajar untuk mengenal tokoh-tokoh cerita rakyat di Jawa Timur. Dalam *board game* ini, anak-anak bisa saling berinteraksi dan saling menyerang pion pemain lain agar pergerakannya terhambat, selain itu permainan ini dapat mengasah otak dalam berpikir dan mengambil keputusan. Hasil dari perancangan ini adalah 1 paket *board game* yang berjudul Ngulandara. Media pendukung berupa *totebag*, gantungan kunci, *notebook*, stiker, kaos, alat tulis, celengan, botol minum, kalender meja, pin baju, dan media promosi berupa *flyer*, *poster*, *feed* instagram. Media pendukung yang digunakan menggunakan ilustrasi dari karakter *board game* Ngulandara.

Saran

Berdasarkan pengalaman saat proses perancangan, perlunya penentuan tema dan konsep yang matang sedari awal dalam pembuatan *board game*, karena setelah tema dan konsep sudah matang maka tahap perencanaan berikutnya dapat berjalan, seperti perancangan sketsa, ilustrasi, dan komponen apa saja yang akan digunakan. Berikutnya adalah manajemen waktu, manajemen waktu sangatlah penting karena proses perancangan *board game* memerlukan banyak waktu mulai dari menentukan tema, konsep, dan komponen apa saja yang nantinya akan digunakan dalam *board game*. Selain itu perlu dilakukan evaluasi dengan membuat prototype, hal ini dapat berguna untuk memeriksa tingkat keberhasilan *board game* dan apakah *board game* tersebut dapat dijalankan dengan lancar atau tidak. Dari hasil evaluasi tersebut kita bisa menemukan berbagai hal baru yang nantinya dapat dikembangkan kedalam *board game* yang akan dirancang.

DAFTAR PUSTAKA

- Brewer, Roy. 1971. *An Approach to Print: A Basic Guide to the Printing Processes*. London: Blandford Press
- Gavin Amborse & Paul Harris. 2005. *Basics Design 02: Layout*. AVA Publishing.
- Hadi, Umar. 1998. *Berkomunikasi Lewat Tanda Visual: Omah Desain*. (Diakses dari <https://omahdisain.blogspot.com/2008/05/dkv-berkomunikasi-lewat-tanda-visual.html> pada tanggal 15 Januari 2021 pukul 14.43 WIB)
- Hutomo, Suripnan Sadi. 1991. *Mutiara yang Terlupakan*. Pengantar Studi Sastra Lisan. Himpunan Sarjana Kesusastraan Indonesia: Jawa Timur.

- Istianto, Timothy, dkk. 2013. Perancangan Board Game Tentang Bercocok Tanam Di Rumah. (Diakses dari <http://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/572> pada tanggal 10 Desember 2020 pukul 18.27 WIB)
- Kemendikbud. 2019. “Mengenalkan Cerita Rakyat dengan Aktivitas yang Menyenangkan.” (Diakses dari <https://www.kemdikbud.go.id/main/index.php/blog/2019/07/mengenalkan-cerita-rakyat-dengan-aktivitas-yang-menyenangkan> pada tanggal 5 Januari 2021 pukul 19.56 WIB)
- Rohidi. 1984. “Pengertian Ilustrasi.” (Diakses dari <https://pendidikan.co.id/pengertian-ilustrasi/> pada tanggal 10 Desember 2020 pukul 18.58 WIB)
- Ristina. 2011. “Aplikasi Pengenalan Cerita Rakyat di Provinsi Jawa Tengah.” (Diakses dari http://eprints.ums.ac.id/31318/19/NASKAH_PUBLIKASI.pdf pada tanggal 5 Januari 2021 pukul 19.32 WIB)
- Syaiful. 2008. Karakteristik Peserta Didik di Sekolah Dasar. (Diakses dari <https://www.kompasiana.com/indahlaila0812/5fcc51068ede484d352c3052/karakteristik-peserta-didik-di-sekolah-dasar> pada tanggal 15 Januari 2021 pukul 14.20 WIB)