

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Bangsa Indonesia adalah bangsa besar yang terdiri lebih dari 300 suku bangsa yang tersebar dari Sabang sampai dengan Merauke. Suku-suku bangsa tersebut tentu saja memiliki ciri khas masing-masing yang tercermin dari penggunaan bahasa daerah, pakaian adat, rumah adat, senjata tradisional, budaya yang tentu saja berbeda antara satu suku dengan suku yang lain. Dengan banyaknya suku bangsa tersebut akan membuat masyarakat khususnya anak-anak merasa kesulitan untuk mengenali budaya masing-masing suku.

Di tengah terjangan budaya asing, orangtua memiliki pekerjaan rumah yang berat untuk mengenalkan budaya Indonesia pada anak-anaknya. Apalagi jika sejak kecil anak tidak dikenalkan dengan budaya sendiri, maka akan sulit membuatnya mencintai bangsa dan negaranya. Kesadaran akan perlunya melestarikan budaya menjadi sesuatu yang sangat penting untuk dapat mewujudkan Indonesia sebagai negara yang berkarakter. Pengenalan budaya dan penanaman nilai luhur perlu ditanamkan pada anak sejak usia dini. Apabila anak-anak di Indonesia bangga dan mengenali budaya terutama di daerahnya, kesadaran untuk terus melestarikan budaya bahkan mengembangkannya agar dapat bertahan dari gerusan era global.

Anak-anak sekolah dasar sudah mempelajari mata pelajaran Seni dan Budaya, akan tetapi, tingkat keterserapan materi yang diajarkan terutama dalam hal pengenalan budaya dan kesenian masing-masing suku masih rendah, hal tersebut tercermin dari rata-rata nilai mata pelajaran Seni dan Budaya yang masih relatif kecil dan hasil dari wawancara beberapa siswa SD mengenai budaya dan suku-suku yang ada di nusantara. Di sekolah pun media yang digunakan hanyalah buku paket. Pembelajaran dengan metode seperti itulah yang saya rasa kurang efektif diterapkan di kelas.

Ditambah dengan adanya sistem pembelajaran daring seperti sekarang ini, anak-anak dituntut untuk belajar dari rumah menggunakan gawai mereka, membuat pembelajaran budaya makin kurang menarik yang alhasil materi pembelajaran hanya sekali lewat saja dan tidak tertanam kepada anak-anak. Tidak sedikit dari orang tua yang membantu bahkan mengerjakan tugas-tugas anaknya sedangkan anaknya tidak memperdulikan materi pelajaran.

Proses belajar dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya yaitu faktor eksternal. Faktor eksternal yang terdapat dalam lingkungan sekolah yaitu metode pembelajaran. Metode pembelajaran yang digunakan di sekolah harus dapat mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran.

“Para ahli menyebut sebagai masa *golden age*, dimana perkembangan kecerdasan pada masa ini mengalami peningkatan sampai 50%. Pada masa ini terjadinya pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang

siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan. Masa ini merupakan tempo untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, seni, sosial emosional, disiplin diri, nilai-nilai agama, konsep diri dan kemandirian” (Isjoni, 2011 :19).

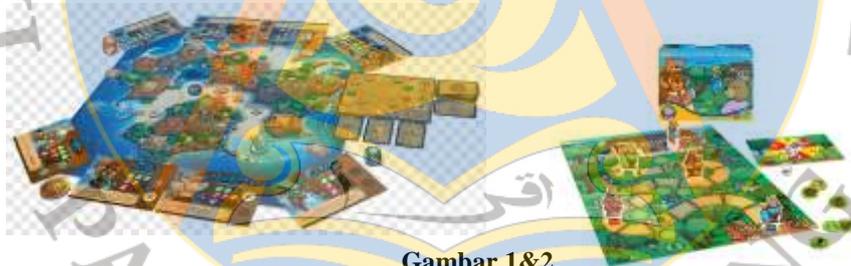
Disamping itu, Locke seorang tokoh liberal klasik di Inggris percaya bahwa pengalaman masa anak-anak sangat menentukan karakteristik seseorang ketika dewasa. Locke menyarankan para orang tua untuk menghabiskan waktu bersama anak-anak mereka dan membantu anak-anaknya menjadi anggota masyarakat yang berguna. (Santrock, 1993) dengan kata lain selain memberi pembelajaran mengenai budaya, anak-anak juga harus mendapatkan pengalaman bermain bersama orang tua yang tentu saja menarik dan edukatif.

Oleh karena itu media pembelajaran yang digunakan harus menarik dan juga edukatif agar dapat membuat anak-anak mengenal budaya nusantara dan dapat menghabiskan waktu bersama orang tua di rumah namun dengan cara yang menarik dan menyenangkan. Media pembelajaran itu sendiri menurut Sanaky (2013) “adalah sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran”. (Suryani, dkk, 2018 :4).

“*Game* adalah salah satu media pembelajaran yang digemari oleh anak-anak usia sekolah, karena belajar melalui bermain dan permainan dapat memberi kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi, berimprovisasi, berkreasi, mengekspresikan perasaan, dan belajar secara menyenangkan.

Bermain juga dapat membantu anak mengenal diri dan lingkungannya”.
(Wahyuni & Azizah, 2020 :163).

Permainan papan atau *board game* adalah salah satu permainan yang menantang hal tersebut, Permainan papan merupakan jenis permainan yang dimainkan di atas papan yang khas bagi permainan tersebut. Seperti hiburan lainnya, permainan papan dapat menggambarkan subjek apapun. Permainan papan sudah ada sejak zaman kuno, misalnya pada peradaban Jiroft dan Mesir Kuno pada milenium ke-3 SM. Banyak permainan papan sekarang hadir dalam bentuk computer maupun fisik, beberapa permainan papan menggunakan komponen tambahan seperti kartu, token, karakter, dadu, dan lain lain.



Gambar 1&2.

Contoh tampilan *board game*

(Sumber : <https://www.google.com/search?q=boardgame>, 11:01, 22/11/2020)

Dengan *board game*, materi pembelajaran dapat dimasukkan sebagai konten atau isian dari *board game* itu sendiri sehingga dapat lebih mudah diserap oleh anak-anak serta dapat bermain dan menghabiskan waktu bersama keluarga untuk pengalaman tumbuh kembangnya. Dalam hal ini saya selaku perancang ingin memasukkan subyek atau tema permainan dengan budaya Nusantara, karena selain mengembangkan motorik dan psikomotorik,

dan meningkatkan interaksi terhadap sesama anak-anak, mereka juga dapat mengetahui budaya dan keragaman yang ada di nusantara.

“Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf) mengungkapkan industri *board game* Indonesia mengalami pertumbuhan positif dari tahun ke tahun. “Kami melihat *board game* itu merupakan salah satu rumpun permainan yang menarik. Kalau biasanya kita melihat permainan adalah *game* yang sifatnya digital, maka ini adalah benar-benar kita lakukan secara *face to face*, kontak sosialnya tinggi. Tentu ini akan memberi dampak yang jauh lebih baik terutama pada generasi muda,” ujar Direktur Pengembangan Pasar Luar Negeri, Bonifasius Wahyu Pudjianto”. (IndoTelko, 2019: 2).

Berbagai institusi pemerintah dan swasta dari berbagai bidang juga mulai melihat potensi tersebut dan mulai bersedia mengeksplorasi potensi *game* untuk bisa mendukung aktivitas mereka. Hal ini sepertinya juga berlaku di pasar internasional, berbagai *board game* dengan pendekatan lebih dari sekedar media hiburan mendapat respon yang sangat signifikan. Hal yang sama juga kita temui di industri *game* secara umum, bahwa *market* mulai melihat dan mencari *game* yang benar-benar mampu memberi nilai lebih dari sekedar hiburan.

B. RUMUSAN MASALAH

Bagaimana merancang *board game* yang menarik dan edukatif, Sehingga dapat membuat anak-anak bermain serta dapat belajar mengenai budaya keragaman nusantara.

C. TUJUAN DAN MANFAAT PENCIPTAAN

Berdasarkan latar belakang perancangan di atas telah ditemukan beberapa tujuan dan manfaat penciptaan sebagai berikut :

1. Tujuan Penciptaan

- a. Diharapkan dapat menambah wawasan anak-anak mengenai keragaman budaya nusantara yang ada sehingga menjadikan pribadi yang cinta dan melestarikan budaya nusantara.
- b. Dengan merancang permainan papan bernuansa budaya nusantara ini, diharapkan dapat pengalaman belajar yang menyenangkan dengan cara bermain bersama.

2. Manfaat Penciptaan

- a. Bagi Mahasiswa
Menambah alternatif bagi mahasiswa khususnya prodi Desain Komunikasi Visual guna pengembangan edukasi yang kaku menjadi lebih variatif yaitu permainan papan yang dapat diterima untuk semua kalangan.

b. Bagi Lembaga Akademisi

Begitu pula untuk lembaga akademik, dapat menjadikan permainan papan ini sebagai sarana pembelajaran bagi sekolah-sekolah seluruh Indonesia.

c. Bagi Masyarakat

Dan bagi masyarakat sekitarpun menjadi lebih bisa bersenang-senang berinteraksi dengan anak anaknya serta teman-temannya di lingkungan masyarakat dan anak pun dapat tumbuh berkembang dengan sehat bersama teman sebayanya.

d. Bagi Konsumen (Target Audiens)

Menumbuhkan rasa cinta dengan budaya nusantara melalui *board game* ini.

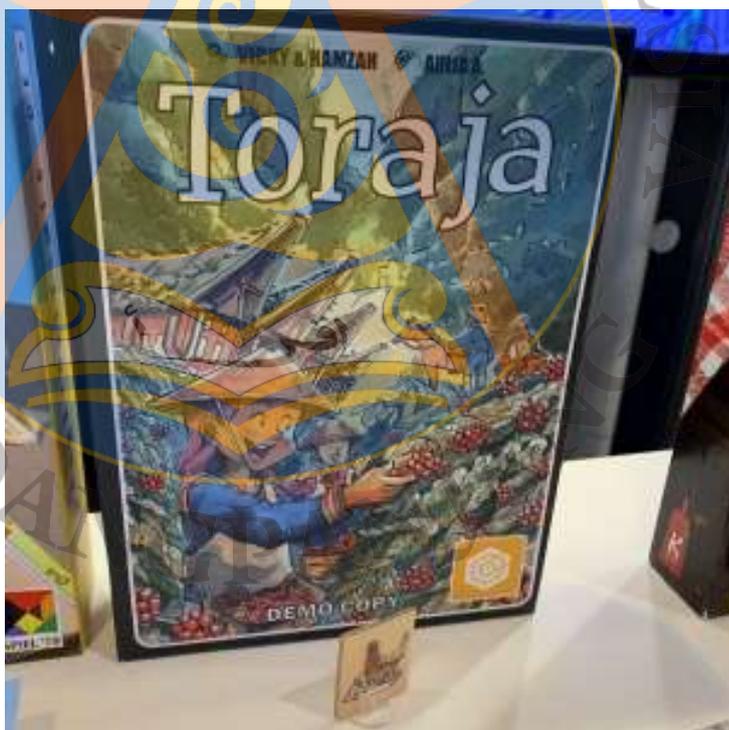
D. TINJAUAN KARYA

1. Permainan Papan “TORAJA“

Toraja, Sulawesi Selatan. Sebuah daerah di Indonesia yang terkenal dengan kopinya. Banyak Pakar Kopi yang menganggap Kopi Toraja sebagai salah satu kopi terbaik di dunia. Dalam *game* ini, Anda adalah pemilik tanah di Toraja yang bercita-cita mengubahnya menjadi perkebunan kopi. Anda melakukannya dengan mengelola sumber daya dan merencanakan lahan anda dengan cermat. Membangun Perdagangan dengan wilayah lain juga akan memberi Anda

keunggulan kompetitif. Pemain paling efektif memenangkan permainan.

Toraja dimainkan dalam dua tahap: *Drafting* dan Membangun. Dalam fase penyusunan, Anda menyusun kartu sumber daya dan membuat kombo darinya. Sumber daya yang terkumpul kemudian dapat digunakan untuk membangun atau meningkatkan perkebunan kopi Anda, dan mungkin mendapatkan keuntungan dari memulai perdagangan luar negeri. Permainan pintar memenangkan permainan.



Gambar 3. permainan papan *TORAJA*
(Sumber : <https://www.google.com/search?q=boardgame+toraja>,
19:01, 06/04/2021)

Unsur yang saya tinjau dari permainan toraja ini adalah, di dalam *board game* toraja ini, mengangkat budaya nusantara yaitu kopi toraja di daerah toraja. Di dalam *board game* yang akan saya rancang juga mengangkat budaya nusantara, namun lebih luas dan mencakup 5 kebudayaan dari 5 pulau besar di Indonesia.

2. Permainan Papan “Monopoly”

Monopoly adalah permainan papan yang saat ini diterbitkan oleh Hasbro. Dalam permainan, pemain melempar dua dadu bersisi enam untuk bergerak di sekitar papan permainan, membeli dan memperdagangkan properti, dan mengembangkannya dengan rumah dan hotel. Pemain mengumpulkan uang sewa dari lawan mereka, dengan tujuan untuk membuat mereka bangkrut. Uang juga dapat diperoleh atau hilang melalui kartu Kesempatan dan Peti Komunitas, dan kotak pajak; pemain bisa berakhir di penjara, yang tidak bisa mereka pindahkan sampai mereka memenuhi salah satu dari beberapa kondisi.

Game ini memiliki gaya ilustrasi yang sederhana dengan penggambaran setiap figure dan kartu yang cocok untuk dimainkan segala usia dengan pewarnaan yang cerah dan mencolok di dalam *game* ini



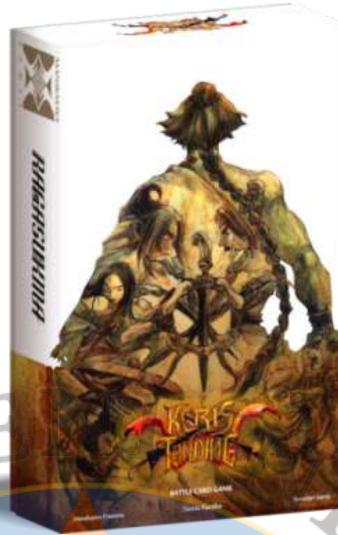
Gambar 4. permainan papan *monopoly*
(Sumber: <https://www.google.com/search?q=monopoly>, 13:01, 10/10/2020)

Unsur yang saya tinjau dari permainan Monoply ini adalah, di dalam permainan ini memakai sistem jual beli atau sewa tanah sebanyak-banyaknya agar menjadi pemenang. Di dalam *board game* yang akan saya rancang juga memakai sistem jual beli, berupa kartu untuk mengumpulkan kartu-kartu yang sesuai dengan karakter yang kita miliki untuk menjadi pemenang.

3. Permainan “Keris Tanding”

Keris Tanding permainan yang didasarkan pada komik Pusaka Dewa karya komikus Sweta Kartika. Pusaka Dewa menceritakan kisah pertarungan antar pendekar untuk memperebutkan sang Pusaka Dewa. Sedangkan Keris Tanding sendiri menceritakan adegan pertarungan tersebut.

Permainan keris tanding ini berfokus pada penggunaan elemen kartu dan memiliki konsep permainan duel.



Gambar 5. Permainan Keris Tanding
(Sumber : <https://www.google.com/search?q=keris+tanding>, 14:31, 10/10/2020)

Unsur yang saya tinjau dari permainan Keris tanding ini adalah dari segi *tone* warnanya yang coklat keemasan vintage menggambarkan nusantara tempo dulu, di dalam *board game* yang akan saya rancang juga akan memakai *tone* warna yang serupa, hanya saja saya akan menggunakan ilustrasi yang lebih kartunis agar dapat diterima oleh segmentasi saya.

E. LANDASAN TEORI

1. DKV (Desain Komunikasi Visual)

Seseorang yang menyampaikan informasi atau pesan kepada individu atau kelompok lain sebagai komunikan atau penerima informasi atau pesan melalui media yang hanya bisa dilihat merupakan teknik komunikasi visual. Komunikasi visual ini biasa dilakukan

melalui gambar, iklan pamflet, atau video tanpa suara. Terkadang, komunikasi visual ini menggunakan bahasa tubuh atau bahasa non verbal. Kebanyakan komunikasi visual ini kerap kali digunakan oleh para desainer grafis dalam menyampaikan pesan melalui ilustrasi yang mereka buat untuk memberikan pesan kepada orang yang melihat. Sehingga banyak orang yang menyebutnya istilah ini adalah ‘Desain Komunikasi Visual’ (DKV).

1. Unsur-Unsur Desain Komunikasi Visual (DKV)

a. Ilustrasi

Ilustrasi adalah hasil visualisasi dari suatu tulisan dengan teknik gambar, lukisan, fotografi, atau teknik seni rupa lainnya yang lebih menekankan hubungan subjek dengan tulisan yang dimaksud daripada bentuk.

Tujuan ilustrasi adalah untuk menerangkan atau menghiasi suatu cerita, tulisan, puisi, atau informasi tertulis lainnya. Diharapkan dengan bantuan visual, tulisan tersebut lebih mudah dicerna.

Berikut contoh dari beberapa ilustrasi.

1. Ilustrasi Kartun

Yaitu ilustrasi berupa gambar lucu dari manusia, hewan, tumbuhan, dan benda mati, yang digunakan untuk

melengkapi suatu cerita. Beberapa contoh gambar kartun, yaitu; komik strip, gambar kartun, dan kartun editorial.



Gambar 6. Ilustrasi kartun Doraemon

(Sumber : <https://www.google.com/search?q=kartun+doraemon>
19/03/2021)

2. Ilustrasi Naturalis

Yaitu gambar ilustrasi yang bentuk dan warnanya sesuai dengan kenyataan yang ada di alam tanpa penambahan dan pengurangan.



Gambar 7. Ilustrasi Realistis

(Sumber : <https://www.google.com/search?q=realistis> 19/03/2021)

3. Ilustrasi Dekoratif

Yaitu gambar ilustrasi dengan bentuk yang lebih-lebihkan atau disederhanakan untuk menghiasi sesuatu.



Gambar 8. Ilustrasi Dekoratif

(Sumber: <https://www.google.com/search?q=ilustrasi+dekoratif>19/03/2021)

4. Ilustrasi Cergam

Cergam atau cerita bergambar merupakan jenis komik yang berisi gambar dan teks dengan sudut pandang yang menarik.



Gambar 9.Ilustrasi Cergam,

(Sumber : twitter @MINDBLOWON 19/03/2021)

b. *Font*

Font merupakan desain untuk serangkaian karakter.

Font adalah kombinasi dari jenis huruf dan kualitas lainnya, seperti ukuran, tebal, dan jarak. Misalnya, Times Roman adalah jenis huruf yang menentukan bentuk setiap karakter. Pada Times Roman, ada banyak font untuk dipilih – ukuran yang berbeda, miring, tebal, dan sebagainya. (Istilah *font* sering digunakan secara tidak benar sebagai sinonim untuk jenis huruf.).

Ketinggian karakter dalam *font* diukur dalam poin atau titik, setiap titik sekitar 1/72 inci. Lebar diukur dengan pitch, yang mengacu pada berapa banyak karakter yang dapat ditampung dalam satu inci. Nilai pitch umum adalah 10 dan 12. *Font* dikatakan pitch tetap jika setiap karakter memiliki lebar yang sama. Jika lebar bervariasi tergantung pada bentuk karakter, itu disebut *font* proporsional.

Sebagian besar aplikasi yang mendukung teks memungkinkan Anda untuk memilih di antara banyak font. Printer laser, ink-jet, dan dot-matrix menawarkan pilihan font terluas. Printer ini mendukung serangkaian font residen tertentu, tetapi Anda dapat memperluas set ini dengan memuat berbagai font dari perangkat lunak atau dari kartrid font. Tekstur. Corak dalam suatu design yang

dapat dilihat melalui indra peraba. Tekstur sering dikategorikan sebagai corak dari suatu permukaan benda, seperti permukaan karpet, baju, kulit kayu, cat dinding, cat canvas, dan yang lainnya. Tekstur dibagi menjadi dua yaitu nyata dan semu.

c. Desain Grafis

Desain grafis atau rancang grafis adalah proses komunikasi menggunakan elemen visual, seperti tipografi, fotografi, serta ilustrasi yang dimaksudkan untuk menciptakan persepsi akan suatu pesan yang disampaikan. Bidang ini melibatkan proses komunikasi visual dan desain komunikasi. Desainer grafis membuat dan juga dapat mengkombinasikan simbol, gambar, dan teks untuk membentuk representasi gagasan dan pesan secara visual. Desainer grafis menggunakan teknik tipografi, seni rupa, dan tata letak halaman untuk membuat komposisi visual. Penggunaan umum dari desain grafis adalah seperti desain perusahaan (logo dan merek), desain editorial (majalah, surat kabar, dan buku), desain lingkungan, periklanan, desain web, desain komunikasi, dan kemasan produk. Bentuk Unsur yang memberikan suatu pola dalam obyek. Bentuk dasar pada umumnya adalah kotak, lingkaran, dan segitiga.

d. Warna

Warna adalah *spektrum* tertentu yang terdapat di dalam suatu cahaya sempurna (berwarna putih). Identitas suatu warna ditentukan panjang gelombang cahaya tersebut. Sebagai contoh warna biru memiliki panjang gelombang 460 nanometer. Panjang gelombang warna yang masih bisa ditangkap mata manusia berkisar antara 380-780 nanometer.

Warna dalam keilmuan seni rupa dan desain pun memiliki peran yang sangat penting membangun rasa sebuah desain serta memperjelas dan mempertegas pesan yang ingin disampaikan. Contohnya adalah, warna kuning akan memberi kesan ceria pada sebuah seni rupa, warna merah memberi kesan semangat dan berapi-api. Begitu pula warna lainnya dengan kesan yang berbeda pula.

2. Permainan

“Bermain adalah aktifitas yang membuat hati seorang anak menjadi senang, sedangkan permainan adalah kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kegiatan itu sendiri”. (Hurlock, 1978 : 320). Salah satu tokoh yang dianggap berjasa untuk meletakkan dasar tentang bermain adalah seorang filsuf Yunani yang bernama Plato. Plato dianggap sebagai orang pertama yang menyadari

dan melihat pentingnya nilai praktis dari bermain. Menurut Plato, anak-anak akan lebih mudah mempelajari aritmatika dengan cara membagikan apel kepada anak-anak. (Tedjasaputra, 2011).

“Seiring bertambahnya usia anak-anak, meningkatkan keterampilan komunikasi mereka, dan ketika kesempatan untuk interaksi teman menjadi lebih umum, jenis permainan nonsosial (soliter dan paralel) menjadi kurang umum, dan jenis permainan sosial (asosiatif dan kooperatif) menjadi lebih umum”. (Parten 1932 : 243).

Para sarjana modern setuju bahwa teori Parten telah memberikan kontribusi besar bagi pemahaman kita tentang permainan, dan sementara skema klasifikasi alternatif telah diajukan, tahapan permainan Parten masih digunakan secara luas. Namun, ada ketidaksepakatan mengenai apakah memang ada urutan tahapan bermain yang dilalui anak-anak - misalnya, apakah balita benar-benar tidak dapat bermain secara kooperatif, dan apakah permainan soliter pada anak yang lebih besar kurang umum atau merupakan tanda ketidakdewasaan. Penjelasan alternatif menunjukkan bahwa jenis permainan dapat dipengaruhi oleh keadaan lain (seperti seberapa baik anak mengenal satu sama lain

Tidak banyak yang mengerti bahwa permainan adalah modal awal bagi pembinaan kecerdasan dan mental-emosional anak. Sehingga, cara dan pola bermain yang diterapkanpun tidak memiliki efek positif

bagi pertumbuhan kecerdasan dan mental-emosional si anak. (Ismail,2006, :31-32).

Ada pula permainan dibagi dari media bermainnya. Seperti permainan fisik dan permainan digital.

1. Permainan fisik adalah permainan yang merupakan suatu aktivitas permainan atau permainan yang nyata berupa fisik dan dapat dimainkan secara langsung dengan orang-orang di dunia nyata, seperti:

- a. permainan papan (catur, Sudoku, monopoly,dan lain lain),
- b. permainan kartu (remi, *deck building*, dan lain lain),
- c. permainan tradisional (congklak, enggrang, gasing, dan lain lain), dan
- d. permainan digital adalah permainan yang berupa olahan media digital yang disematkan didunia maya sehingga dapat diakses dan dimainkan melalui gawai maupun perangkat elektronik lainnya.

3. Permainan Papan (*Board game*)

Board game adalah permainan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih, berupa papan permainan yang telah didesain sedemikian rupa sesuai jenis permainan, *board game* bisa menggunakan koin, dadu, pion, kartu atau semacamnya yang digunakan dengan cara tertentu, sesuai dengan peraturan tiap-tiap jenis *board game*.

Seiring perkembangannya, beberapa variasi *board games* telah dimainkan dan ada beberapa pula telah mencapai kepopulerannya. Pada era *victorian*, kartu lebih sering dimainkan oleh orang dewasa, dan permainan yang berunsur judi. Sedangkan *board game* lebih populer di kalangan anak-anak.

Pada masa sekarang *board game* sudah sering dimainkan bahkan sangat terkenal seperti *monopoly*, *risk* dan *scrabble*. Beberapa *board game* memang ditujukan kepada anak-anak. Seperti *candyland* dan *shoots and ladders*, *snakes and ladders*. *Candyland* diperkenalkan kepada anak-anak untuk mengajarkan konsep memindahkan pion pada papan permainan untuk menuju ke akhir permainan sebagai pemenang. *Snakes and ladders* atau kita lebih kenal dengan permainan ular tangga muncul pada abad ke 19 untuk mengajarkan kepada anak-anak, menghitung dan konsep keberuntungan.

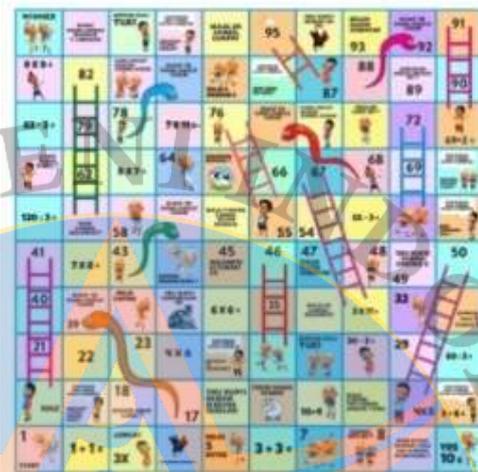
Permainan yang cocok bagi anak usia remaja dan dewasa seperti *Monopoly* dan *Risk*. Kedua permainan ini sangat menantang, *Monopoly* untuk mengasah kemampuan matematika sedangkan *risk* untuk mengasah kemampuan anak untuk berstrategi.

Board game saat ini memiliki bermacam-macam variasi antara lain

1. *Classic Board games* atau *Family Games*.

Para pemain berlomba mengelilingi papan permainan atau mengikuti jalan tertentu yang sudah ditentukan untuk mencapai tujuan. Terkadang sistem poin juga dilibatkan. Esensi permainan

ini bukan terletak pada permainannya melainkan dari pengalaman kebersamaan pemain. Contoh permainan ini adalah *candyland* dan ular tangga.



Gambar 10. Ular tangga

(Sumber : <https://www.google.com/search?q=ular+tangga>, 13:09, 02/12/2020)

2. *Euro-style Games.*

Permainan ini pemenangnya ditentukan oleh poin, pemain harus mengumpulkan poin untuk memenangkan permainan. Permainan ini mempunyai tema yang kuat untuk menginformasikan keseluruhan permainan. Ciri permainan ini mengandalkan strategi seperti *settlers of catan*, *power grid*, *carcassone*, dan *lancaster*.



Gambar 11. Lancaster

(Sumber : <https://www.google.com/search?q=lancaster>, 13:09, 02/12/2020)

3. *Deck-building Games.*

Permainan ini mirip dengan *trading card games*, setiap pemain mempunyai beberapa set kartu yang akan digunakan untuk bermain. Contoh permainan ini adalah *domino*, *thunderstroms*, dan *Pokémon card game*.

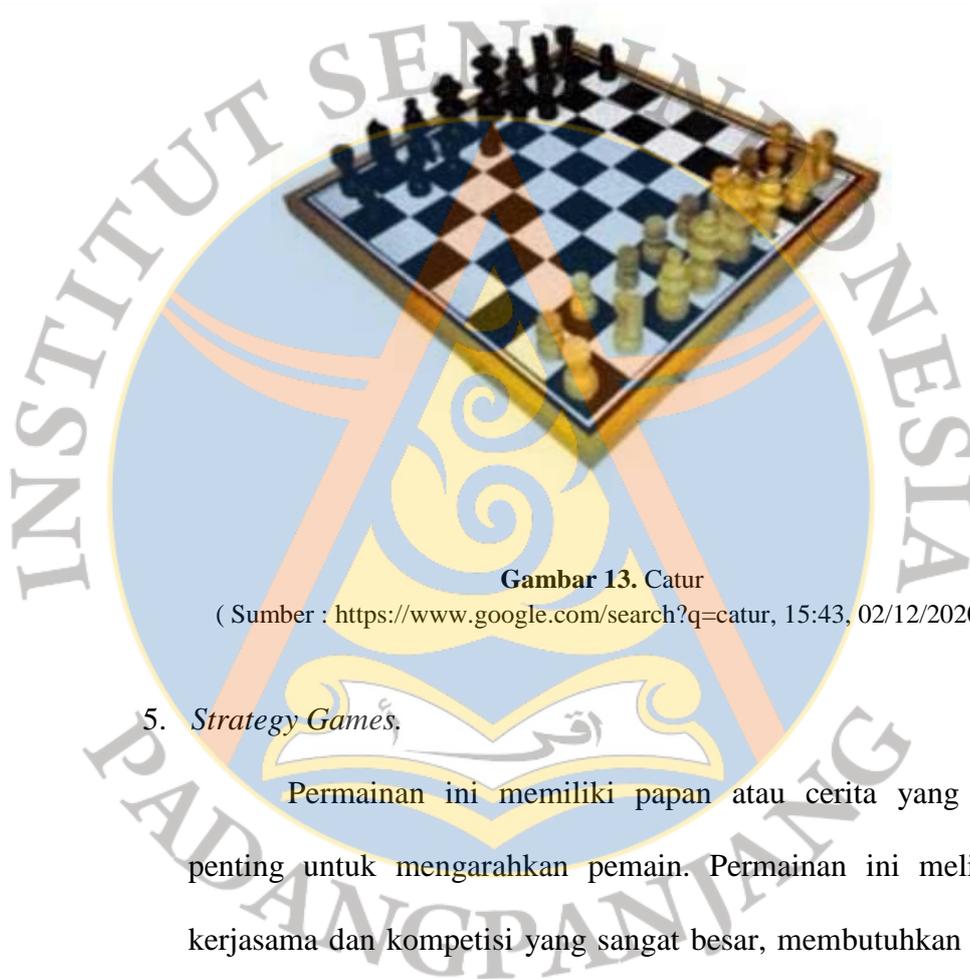


Gambar 12. Pokémon Trading Card

(Sumber : <https://www.google.com/search?q=pokemon+trading+card>, 15:29, 02/12/2020)

4. *Abstrack strategy games*

Inti permainan ini adalah para pemain beradu strategi untuk mengalahkan atau mengelabui satu sama lain. Contohnya *catur*, *checkers* dan *push fight*.



Gambar 13. Catur

(Sumber : <https://www.google.com/search?q=catur>, 15:43, 02/12/2020)

5. *Strategy Games*,

Permainan ini memiliki papan atau cerita yang sangat penting untuk mengarahkan pemain. Permainan ini melibatkan kerjasama dan kompetisi yang sangat besar, membutuhkan tingkat pemikiran yang tinggi. Contohnya *risk*, *imperium*, *pandemic* dan lain sebagainya.



Gambar 14. Pandemic

(Sumber : <https://www.google.com/search?q=pandemic>, 15:47, 02/12/2020)

6. *Card-based Strategy Games.*

Permainan strategi dimana kartu adalah elemen yang sangat penting. Contohnya adalah *7 wonders*, *bang* dan *Yu-Gi-Oh*.



Gambar 15. Yu-Gi-Oh

(Sumber : <https://www.google.com/search?q=yu-gi-oh>, 15:50, 02/12/2020)

7. *Puzzle Game*

Puzzle game memiliki tujuan pemain memecahkan *puzzle* atau kode dengan kemungkinan memiliki sebuah jalan cerita, atau goal yang lebih luas lagi. Biasanya memiliki variasi yang banyak dengan tantangantantangan yang berelasi satu dengan lainnya. Memiliki *pattern* tertentu dan perlu memikirkan secara logis, deduksi, atau memahami proses yang ada. Kadang terdapat kondisi tertentu untuk pemain dapat memenangkan atau menyelesaikan permainan ini.



Gambar 16. *Puzzle Game*

(Sumber <https://www.google.com/search?q=puzzle+game>, 15:50, 06/12/2020)

Untuk jenis permainan papan itu sendiri memiliki banyak klasifikasi, dimulai dari cara bermain hingga rentan usia pemainnya, antara lain adalah :

- a. Jenis permainan papan yang menggunakan taktik

Jenis permainan ini memerlukan rencana yang matang dan tepat untuk memenangkannya, contoh yang populer seperti : Catur, Monopoly, Shogi, dan lain lain.

b. Jenis permainan papan yang mengasah otak

Jenis yang satu ini mampu membuat para pemainnya menjadi lebih pintar atau cermat dalam menangani suatu masalah, contoh yang populer adalah : *scrabble*, congklak, dan lainlain.

c. Jenis permainan papan sederhana

Jenis ini biasanya diperuntukkan untuk anak dibawah umur atau yang tidak terlalu sulit untuk dimenangkan namun sangat menyenangkan, contoh yang populer seperti : ular tangga, *tic tac toe*, dan lain lain.

d. Jenis permainan papan campuran

Jenis permainan papan ini adalah gabungan dari beberapa jenis permainan papan di atas yang akan menjadi jenis permainan yang baru.

Beberapa permainan papan bahkan dibuat khusus untuk melatih pemainnya, seperti melatih kecerdasan, keterampilan, membuat strategi dan mengambil keputusan dengan cepat. Oleh karena itu, beberapa permainan papan tidak hanya bagus untuk para orang dewasa, namun juga anak-anak.

Permainan papan juga bisa mengisi waktu bersama keluarga dengan memainkan beragam jenis-jenis *board game* yang tak hanya

menghibur namun juga bermanfaat. Terlebih lagi, Anda dapat membangun ikatan keluarga yang lebih kuat, atau Anda bisa memainkannya bersama teman untuk meningkatkan interaksi terhadap sosial.

Selain untuk meningkatkan interaksi sosial anak, papan permainan ini juga dapat mengasah kemampuan otak anak, karena dilansir dari *republika.co.id* "...dalam permainan papan diperlukan juga adanya ketelitian untuk melihat modelnya, habis langkah ini langkah berikutnya apa. Di situ juga masuk manfaat untuk melatih ketekunan anak".

Ketika bermain model ini, lanjutnya, anak juga belajar mengatur emosinya. Misalnya untuk tidak terburu-buru dalam menunggu giliran, karena ada kontrol dan ada aturan permainan. Ketika permainan berakhir, akan ada yang menang dan kalah. Hal ini bisa melatih anak untuk mengontrol perasaannya. Ketika menang bagaimana, ketika kalah bagaimana. Anak juga jadi harus diajarkan orang tua untuk mengatakan apa pada temannya kalau dia menang.

Manfaat lain adalah kemampuan sosial anak. Yaitu mulai dari adaptasi dengan teman baru, lingkungan baru, komunikasi sampai sportivitas belajar menang kalah. Bukan hanya melatih psikomotorik anak, permainan papan juga melatih kemampuan motorik anak. Terutama untuk anak yang masih kecil. Dimana untuk bisa mampu menulis atau membuka buku itu perlu bantuan memegang sesuatu

yang lebih besar. Dengan adanya benda-benda kecil di atas papan, mereka sudah bisa pegang pensil dan krayon.

Selain itu *board game* juga mempunyai manfaat bagi produsen dan pemain yaitu :

- a. Terbukti efektif untuk motivasi hadirnya interaksi sosial yang sehat.
- b. Proses pengembangannya relatif sederhana.
- c. Media pembelajaran yang menarik, potensial, dan efektif.
- d. Landasan tumbuh kembangnya industry game yang lebih baik.
- e. Industrinya berkembang dan tumbuh pesat.

Oleh karena itu dengan banyaknya manfaat yang dihadirkan dengan *board game*, ada peluang yang bisa menjadi pembelajaran yang menarik, potensial, dan efektif, terutama dibidang sosial, budaya, dan pendidikan.

4. Media Pembelajaran

Miarso (2004) menjelaskan bahwa “pembelajaran merupakan istilah yang digunakan untuk menunjukkan usaha pendidikan yang dilaksanakan secara sengaja, dengan tujuan yang ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, serta yang pelaksanaannya terkendali”. Media pembelajaran itu sendiri menurut Sanaky (2013)” adalah sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran”. (Suryani, dkk, 2018 : 4).

Secara sederhana media pembelajaran atau *media for learning* menitikberatkan pada pembelajaran menggunakan media, dan instrumen atau alat yang digunakan sebagai media penyampaian materi ajar. Contoh media pembelajaran misalnya penggunaan multimedia (video, audio, permainan, dan lain lain) untuk mengajar sesuatu pembelajaran yang ingin diajarkan. (UNESCO, 2006).

5. Budaya Nusantara

Nusantara adalah istilah yang dipakai untuk menggambarkan wilayah kepulauan yang membentang dari Sumatera sampai Papua, yang sekarang sebagian besar merupakan wilayah negara Indonesia. Kata ini tercatat pertama kali dalam literatur berbahasa Jawa Pertengahan (abad ke-12 hingga ke-16) untuk menggambarkan konsep kenegaraan yang dianut Majapahit.

Nusantara terdiri dari kata nusa yang artinya pulau, yakni pulau-pulau, dan antara yang berarti lain lain. Setelah Majapahit bubar, istilah Nusantara terlupakan. Nusantara baru kembali digunakan di abad ke-20. Tokoh pendidikan nasional pendiri Taman Siswa, Ki Hajar Dewantara, mempopulerkannya kembali. Nusantara digunakan sebagai alternatif dari Nederlandsch Oost-Indie atau Hindia Belanda. Hingga kini, istilah Nusantara masih kerap digunakan sebagai padanan Indonesia. (Nailufar N. Nibras, 2020)

Sedangkan budaya adalah suatu cara hidup yang berkembang, dan dimiliki bersama oleh sebuah kelompok orang, dan diwariskan dari generasi ke generasi. Bisa disimpulkan bahwa budaya nusantara adalah aktifitas atau cara hidup dan aneka ragam lainnya yang diwarisi dari generasi ke generasi di wilayah Nusantara atau yang sekarang dikenal dengan Indonesia.

Budaya Nusantara yang akan terlibat dalam pembuatan *board game* ini antara lain adalah: Arsitektur, Senjata Tradisional, Makanan Tradisional, Baju adat, dan unsur-unsur lain yang bernuansa budaya nusantara. Di setiap pulau akan ada kartu yang menggambarkan berbagai unsur yang saya jabarkan di atas, antara lain adalah :

1. Kartu Sumatera

- a. Rumah Gadang

Rumah Gadang adalah rumah Tradisional dari suku Minangkabau, Sumatera Barat. Rumah adat ini disebut rumah gonjong atau rumah bagonjong karena bentuk atapnya yang bergonjong runcung menjulang. Keunikan lainnya dari rumah gadang yaitu dibangun tanpa menggunakan paku. Seluruh sambungannya menggunakan pasak yang terbuat dari kayu. Zaman saat rumah gadang dibuat, masyarakat belum mengenal paku, tetapi hal ini tidak menjadi penghalang untuk membuat rumah yang kokoh dan gagah. Oleh karena itu digunakanlah pasak yang dibuat

dari kayu. Meskipun begitu, hal ini juga membuat bangunan tidak mudah ambruk saat terjadi gempa. Saat terjadi gempa, setiap sambungan yang terhubung dengan pasak kayu akan ikut bergoyang karena kayu tetap memiliki sifat elastis dan ketika gempa datang, kayu tidak menjadi patah.



Gambar 17. Rumah Gadang
(Sumber : <https://www.google.com/search?q=rumah+gadang>, 15:50, 06/12/2021)

b. Rumah Panggung

Rumah Panggung adalah nama rumah adat yang berasal dari daerah Jambi. Rumah ini terbuat dari kayu yang dikenal juga dengan nama Rumah Kajang Lako. Kajang Lako pada beberapa daerah tertentu disebut juga Rumah Tuo yang berarti Rumah Tua, yakni rumah tradisional masyarakat Melayu Jambi. Secara arsitektural, rumah tradisional Kajang Lako dibangun dengan tetap mempertahankan gaya tradisional yang merupakan warisan dari

generasi nenek moyang masyarakat Jambi, baik pada bagian interior maupun pada bagian eksteriornya.

Bentuk Rumah Panggung ini memiliki tiang kaki yang tinggi menyerupai panggung, ini bertujuan untuk menghindari hewan buas yang ada dan menghindari banjir akibat luapan air sungai, serta menyimpan olah tani penduduk.



Gambar 18. Rumah Panggung

(Sumber : <https://www.google.com/search?q=rumah+panggung+kajang+leko+jambi>, 18:50, 07/12/2021)

c. Kurambit

Kerambit atau bisa disebut juga Kurambiak atau kurambik adalah pisau genggam kecil berbentuk melengkung yang digunakan pendekar di Minangkabau, Sumatera Barat. Benda ini dibawa oleh para perantau Minangkabau berabad yang lalu dan menyebar ke berbagai wilayah, seperti Jawa, Semenanjung Melayu dan lain-lain.

Menurut cerita rakyat, bentuk kerambit terinspirasi oleh cakar harimau yang memang banyak berkeliaran di hutan Sumatra pada masa itu.



Gambar 19. Kerambit

(Sumber : <https://www.google.com/search?q=kerambit>, 17:50, 16/12/2021)

d. Rendang

Rendang adalah masakan daging asli yang berasal dari Minangkabau, Sumatera Barat. Masakan ini dihasilkan dari proses memasak dalam waktu lama menggunakan aneka rempah-rempah dan santan. Rendang adalah masakan yang mengandung bumbu rempah yang kaya. Selain bahan dasar daging, rendang menggunakan santan kelapa, dan campuran dari berbagai bumbu khas yang dihaluskan di antaranya cabai, serai, lengkuas, kunyit, jahe, bawang putih, bawang merah dan aneka bumbu lainnya yang biasanya disebut sebagai pemasak. Keunikan rendang adalah penggunaan bumbu-bumbu alami, yang bersifat antiseptik dan

membunuh bakteri patogen sehingga bersifat sebagai bahan pengawet alami. Bawang putih, bawang merah, jahe, dan lengkuas diketahui memiliki aktivitas antimikroba yang kuat. Maka dari itu rending akan tahan jika disimpan satu minggu hingga empat minggu.



Gambar 20. Rendang

(Sumber: <https://www.google.com/search?q=rendang>, 18:10, 16/12/2021)

e. Baju Adat Toba

Baju adat Toba adalah baju adat khas dari suku Batak, Sumatera Utara. Baju adat Toba biasanya memiliki ciri khas berupa penggunaan kain ulos kain tenun tradisional yang terkenal di Sumatera Utara. Bagi orang-orang Batak Toba, ulos memiliki arti khusus. Jenisnya pun ada banyak, sesuai dengan maknanya masing-masing. Misalnya saja, ulos ragi hotang digunakan untuk pesta sukacita, ulos simbolang dikenakan saat berduka, dan banyak jenis lainnya.



Gambar 21. Baju adat Toba

(Sumber <https://www.google.com/search?q=baju+adat+toba>, 18:13, 16/12/2021)

f. Tari Saman

Tari Saman adalah tarian suku Gayo, Aceh yang biasa ditampilkan untuk merayakan peristiwa-peristiwa penting dalam adat. Syair dalam tarian saman mempergunakan bahasa gayo. Selain itu biasanya tarian ini juga ditampilkan untuk merayakan kelahiran Nabi Muhammad SAW.



Gambar 22. Pertunjukan Tari Saman

(Sumber: <https://www.google.com/search?q=saman>, 18:15, 16/12/2021)

g. Tari Piring

Tari piring adalah tarian tradisional dari Sumatera barat yang menampilkan atraksi menggunakan piring. Para penari mengayunkan piring di tangan tanpa satupun piring terlepas dari tangan. Gerakan tari piring pada umumnya adalah meletakkan dua piring di atas dua telapak tangan. Penari mengayunkan piring dalam gerakan-gerakan yang cepat, diselingi dengan mendinginkan piring atau dua cincin di jari penari terhadap piring yang dibawanya. Pada akhir tarian, biasanya piring-piring yang dibawakan oleh para penari dilemparkan ke lantai dan para penari akan menari di atas pecahan-pecahan piring.



Gambar 23. Pertunjukan Tari Piring

(Sumber : <https://www.google.com/search?q=tari+piring>, 18:20, 16/12/2021)

2. Kartu Jawa

a. Borobudur

Borobudur adalah sebuah candi Buddha yang terletak di Magelang, Jawa Tengah. Borobudur adalah salah satu warisan dunia dari Indonesia yang termasuk dalam 7 keajaiban dunia. Monumen ini terdiri atas enam teras berbentuk bujur sangkar yang di atasnya terdapat tiga pelataran melingkar, pada dindingnya dihiasi dengan 2.672 panel relief dan aslinya terdapat 504 arca Buddha dan memiliki koleksi relief Buddha terlengkap dan terbanyak di dunia.



Gambar 24. Candi borobudur

(Sumber : <https://www.google.com/search?q=borobudur>, 18:20, 16/12/2021)

b. Keris

Keris merupakan senjata tikam golongan belati berasal dari Pulau Jawa yang memiliki ragam fungsi budaya dengan motif naga welang di tengah belatinya. Penggunaan keris tersebar pada masyarakat penghuni wilayah yang pernah terpengaruh oleh Majapahit, seperti Jawa, Madura, Nusa Tenggara, Sumatra, pesisir Kalimantan, sebagian Sulawesi, Semenanjung Malaya, Thailand Selatan, dan Filipina Selatan.



Gambar 25. Keris naga welang

(Sumber : <https://www.google.com/search?q=keris>, 19:09, 16/12/2021)

c. Kujang

Kujang adalah senjata tradisional Jawa Barat yang bentuknya sering dijadikan motif batik, patung, dan lambing yang mencerminkan Suku Sunda. Kujang mempunyai pengertian sebagai pusaka yang mempunyai kekuatan tertentu yang berasal dari para dewa dan sebagai sebuah senjata, sejak dahulu hingga saat ini

Kujang menempati satu posisi yang sangat khusus di kalangan masyarakat Sunda.



Gambar 26. Kujang

(Sumber : <https://www.google.com/search?q=kujang>, 19:09, 16/12/2021)

d. Rawon

Rawon adalah makanan Indonesia berupa sup berkuah hitam dengan campuran bumbu khas. Bumbu rawon daging ini selalu menggunakan daging sapi, tapi ada yang membuatnya khas yaitu tampilan kuahnya yang berwarna hitam gelap. Alasannya adalah karena buah keluak atau kluwek. Isi buah yang direbus terlebih dahulu ini dicampurkan dengan kuah kaldu sapi yang juga dipakai untuk memasak dagingnya.

Selain warna hitam pekatnya, kaldu sapi akan memiliki rasa yang khas dan tidak lazim ditemui di masakan-masakan lainnya. Meskipun dikenal sebagai makanan khas dari Jawa Timur, namun rawon ini juga terkenal di Jawa tengah bagian timur



Gambar 27. Rawon

(Sumber : <https://www.google.com/search?q=rawon>, 19:09, 16/12/2021)

e. Blangkon

Blangkon adalah tutup kepala yang dibuat dari batik dan digunakan oleh kaum pria sebagai bagian dari pakaian tradisional jawa. Sebutan blangkon berasal dari kata blangko, istilah yang dipakai masyarakat Jawa untuk mengatakan sesuatu yang siap pakai. Dulunya blangkon tidak berbentuk bulat dan siap pakai, melainkan sama seperti ikat kepala lainnya yakni melalui proses pengikatan yang cukup rumit.

Seiring berjalannya waktu, maka tercipta inovasi untuk membuat ikat kepala siap pakai yang selanjutnya dijuluki sebagai blangkon.



Gambar 28. Blangkon

(Sumber : <https://www.google.com/search?q=blangkon>, 19:10, 16/12/2021)

f. Kebaya

Kebaya adalah salah satu pakaian adat yang berasal dari Jawa. Secara umum, kebaya digunakan dalam kegiatan peribadatan, atau upacara adat oleh wanita dalam masyarakat Jawa, Sunda, dan Bali. Bentuk paling awal kebaya berasal dari istana Kerajaan Majapahit yang dikenakan para permaisuri atau selir raja, sebagai sarana untuk memadukan pakaian kemben perempuan yang sudah ada yaitu kain pembebat dan penutup dada perempuan bangsawan menjadi lebih sopan dan dapat diterima.



Gambar 29. Kebaya

(Sumber : <https://www.google.com/search?q=kebaya>, 19:13, 16/12/2021)

g. Tari Jaipong

Tari Jaipong atau jaipongan adalah jenis tari tradisional khas masyarakat Sunda, Karawang, Jawa Barat, yang sangat populer di Indonesia. Ciri khas Jaipongan gaya kaleran, yakni keceriaan, erotis, humoris, semangat, spontanitas, dan kesederhanaan. Hal itu tercermin dalam pola penyajian tari pada pertunjukannya, ada yang diberi pola (Ibing Pola) seperti pada seni Jaipongan yang ada di Bandung, juga ada pula tarian yang tidak dipola, misalnya pada seni Jaipongan Subang dan Karawang. Istilah ini dapat kita temui pada Jaipongan gaya kaleran, terutama di daerah Subang.



Gambar 30. Pertunjukan Tari Jaipong

(Sumber : <https://www.google.com/search?q=tari+jaipong>, 19:17, 17/12/2021)

3. Kartu Kalimantan

a. Rumah Radakng

Rumah Radakng merupakan rumah adat bagi suku Dayak yang berada di Provinsi Kalimantan Barat. Rumah ini merupakan rumah adat terbesar dan terpanjang di Indonesia, sehingga rumah Radakng juga biasa disebut juga rumah panjang.



Gambar 31. Rumah Radakng

(Sumber : <https://www.google.com/search?q=rumah+radakng>, 19:19, 17/12/2021)

b. Sumpit Dayak

Sumpit Dayak adalah senjata dari Kalimantan yang digunakan untuk berburu maupun sebagai senjata rahasia untuk pembunuhan diam diam. Penggunaan sumpit yaitu dengan cara ditiup.



Gambar 32. Sumpit Dayak

(Sumber : <https://www.google.com/search?q=sumpit+dayak>, 19:19, 17/12/2021)

c. Mandau

Mandau adalah senjata tajam jenis parang yang berasal dari suku Dayak di Kalimantan. Mandau termasuk kedalam salah satu senjata tradisional Indonesia. Hampir di seluruh bagian mandau memiliki ukiran - ukiran unik di bagian bilahnya yang tidak tajam. Sering juga dijumpai tambahan lubang-lubang di bilahnya yang ditutup dengan kuningan atau tembaga dengan maksud memperindah bilah mandau.



Gambar 33. Mandau

(Sumber : <https://www.google.com/search?q=mandau>, 20:19, 17/12/2021)

d. Amparan Pisang

Amparan Pisang atau amparan tatakan pisang adalah makanan khas dari daerah Kalimantan, yang berasal dari pisang. Makanan ini menjadi inspirasi lagu ampar-ampar pisang yang menjadi lagu dari daerah Kalimantan.



Gambar 34. Amparan Pisang

(Sumber : <https://www.google.com/search?q=amparan+pisang>, 20:19, 17/12/2021)

e. Ta'a dan Sapei Sepaq

Ta'a dan Sapei Sepaq adalah pakaian khas tradisional Suku Dayak yang ada di Kalimantan Utara. Pakaian Ta'a merupakan pakaian yang dipakai untuk perempuan, sedangkan Sapei Sepaq adalah pakaian untuk laki-laki.



Gambar 35. Baju Ta'a dan Sapei Sepaq

(Sumber: <https://www.google.com/search?q=ta'a+sapei>, 10:19, 20/12/2021)

f. Tari Mandau

Tari Mandau merupakan salah satu kesenian tari yang berasal dari Suku Dayak di Kalimantan Tengah. Tari Mandau mengambil aksi memainkan senjata tradisional khas suku Dayak yaitu Mandau. Tarian ini mengandung aura mistis. Ini diperkuat oleh alunan musik dari gerantung, sejenis alat musik yang diproses dari bahan dasar logam mirip gamelan Jawa.



Gambar 36. Tari Mandau

(Sumber : <https://www.google.com/search?q=tari+mandau>, 10:29, 20/12/2021)

g. Tari Hugo dan Huda

Tari Hugo dan Huda adalah tarian khas Kalimantan Tengah yang termasuk kedalam tarian ritual, dimana tarian ini berfungsi meminta kepada dewa untuk menurunkan hujan ke bumi. Tari Hugo dan Huda ini biasanya dilakukan jika sudah berlangsung musim kemarau panjang.



Gambar 37. Tari Hugo dan Huda

(Sumber : <https://www.google.com/search?q=hugo+dan+huda>, 10:29, 20/12/2021)

4. Kartu Sulawesi

a. Rumah Tambi

Rumah Tambi adalah rumah adat dari Tampo Lore Poso, Sulawesi Tengah. Rumah adat ini berbentuk panggung yang atapnya sekaligus berguna sebagai dinding. Rumah Tambi adalah rumah panggung dengan tiang penyangga yang pendek dan tinggi

tidak lebih dari satu meter. Tiang penyangga berjumlah sembilan buah dan saling ditempelkan satu dengan yang lainnya menggunakan pasak balok kayu. Biasanya tiang-tiang tersebut terbuat dari bahan dasar kayu bonati, yaitu sejenis kayu hutan yang memiliki tekstur kuat dan tidak mudah lapuk.



Gambar 38. Rumah Tambi

(Sumber : <https://www.google.com/search?q=rumah+tambi>, 11:29, 20/12/2021)

b. Rumah Tongkonan

Rumah Tongkonan adalah rumah adat tradisional orang Toraja. Arsitektur yang dikenal dengan bentuknya khas melalui struktur yang memiliki keindahan estetika strukturnya.



Gambar 39. Rumah Tongkonan

(Sumber <https://www.google.com/search?q=rumah+tongkonan>, 11:35, 20/12/2021)

c. Badik Bugis

Badik Bugis adalah pisau panjang dengan bentuk khas yang dikembangkan oleh masyarakat Sulawesi. Badik Bugis bersisi tajam tunggal atau ganda, dengan panjang mencapai sekitar setengah meter. Badik diambil Dari bahasa Makassar sedang Orang Bugis menyebutnya Kawali. Tidak hanya mistis, badik juga memiliki nilai ekonomis dan nilai seni yang tinggi.



Gambar 40. Badik Bugis

(Sumber : <https://www.google.com/search?q=badik>, 11:39, 20/12/2021)

d. Coto Makassar

Coto Makassar adalah makanan tradisional Sulawesi Selatan, makanan ini terbuat dari jeroan sapi yang direbus dalam waktu yang lama. Lalu dibumbui dengan bumbu yang diraci secara khusus. Coto dihidangkan dalam mangkuk dan dinikmati dengan ketupat dari daun Kelapa dan buras, yakni sejenis ketupat yang dibungkus daun pisang.



Gambar 41. Coto Makassar

(Sumber : <https://www.google.com/search?q=coto+makassar>, 11:39, 20/12/2021)

e. Baju Bodo

Baju Bodo adalah pakaian tradisional perempuan suku Bugis dan suku Makassar, Sulawesi. Baju Bodo juga dikenal sebagai salah satu busana tertua didunia. Baju bodo berbentuk segi empat, biasanya berlengan pendek, sesuai dengan namanya bodoyang berarti pendek, setengah atas bagian siku lengan. Menurut adat Bugis, setiap warna baju bodo yang dipakai oleh perempuan Bugis menunjukkan usia ataupun martabat pemakainya.



Gambar 42. Baju Bodo

(Sumber : <https://www.google.com/search?q=baju+bodo>, 11:40, 20/12/2021)

f. Tari Kipas Pakarena

Tari Kipas Pakarena merupakan tarian dari daerah Goa, Sulawesi Selatan. Dalam pertunjukan, tari Kipas Pakarena ditampilkan dengan jumlah penari sebanyak 5 hingga 7 orang. Berasal dari kata "karena" yang artinya Bermain. dan "pa" yang berarti pelakunya.



Gambar 43. Tari Kipas Pakarena

(Sumber : <https://www.google.com/search?q=kipas+pakarena>, 11:40, 20/12/2021)

g. Tari Pa'pangngan

Tari Pa'pangngan merupakan tarian tradisional Sulawesi yang dilakukan oleh gadis-gadis cantik memakai baju hitam dan menggunakan ornament khas Toraja seperti Kandaure. ata Panggan sendiri berarti sirih. Yakni kata-kata dan penawaran sirih menunjukkan nilai ditempatkan pada kunjungan dan menegaskan bahwa para tamu telah diterima dan sekarang dianggap sebagai bagian dari masyarakat Toraja.



Gambar 44. Tari Pa'pangngan

(Sumber : <https://www.google.com/search?q=pa'pangngan>, 11:43, 20/12/2021)

5. Kartu Papua

a. Honai

Honai adalah rumah adat Papua dibagian pegunungan, Honai memiliki bentuk dasar lingkaran dengan rangka kayu berdinding anyaman dengan atap kerucut yang terbuat dari jerami. Alasan Honai dibangun sempit dan tidak berjendela bertujuan untuk menahan hawa dingin pegunungan Papua. Selain itu di tengah-tengah rumah Honai ada tempat pembakaran api unggun yang juga berfungsi sebagai penghangat. Menariknya, meskipun mungil di dalam rumah ada dua lantai dengan fungsi yang berbeda. Lantai pertama sebagai tempat tidur dan lantai kedua untuk tempat bersantai, makan, dan aktivitas keluarga lainnya.



Gambar 45. Honai

(Sumber : <https://www.google.com/search?q=honai>, 11:44, 20/12/2021)

b. Panah Papua

Panah Papua merupakan senjata tradisional utama yang biasa dipakai oleh masyarakat Papua. Kegunaan senjata ini yakni untuk menangkap hewan hasil buruan dan biasa digunakan untuk berperang dengan musuh. Busurnya yang terbuat dari kayu rumi dengan seutas tali yang terbuat dari rotan. Sedangkan anak panahnya terbuat dari kayu dengan mata panahnya yang terbuat dari tulang yang sudah diruncingkan. Mata panahnya biasanya dibubuhi cairan beracun yang berasal dari getah tumbuhan hutan yang berguna untuk menambah efek luka.



Gambar 46. Panah Papua

(Sumber : <https://www.google.com/search?q=panah+papua>, 11:45, 20/12/2021)

c. Belati Papua

Belati Papua merupakan senjata tradisional utama yang terbilang unik, belati papua terbuat dari tulang kasuari yang ujungnya dibentuk runcing dengan gagangnya yang dihiasi oleh bulu kasuari yang ditata sedemikian rupa.



Gambar 47. Belati Papua

(Sumber : <https://www.google.com/search?q=belati+papua>, 11:45, 20/12/2021)

d. Papeda

Papeda adalah makanan berupa bubur sagu khas Papua yang disajikan dengan ikan tongkol atau mubara. Papeda berwarna putih dan bertekstur lengket menyerupai lem dengan rasa yang tawar.



Gambar 48. Papeda

(Sumber : <https://www.google.com/search?q=papeda>, 11:45, 20/12/2021)

e. Koteka dan Rumbai

Koteka dan Rumbai adalah pakaian adat dari Papua yang memiliki ciri khas yang terdapat pada bagian kepala dengan adanya penutup. Bagian tersebut terbuat dari bahan dasar daun sagu.

Pakaian adat koteka ternyata mempunyai julukan yang lain juga. Bagi masyarakat yang bertempat di dekat daerah Pegunungan Jayawijaya biasanya menjuluki koteka ini sebagai holim. Selain itu, bisa dikatakan juga jika koteka ini mampu menggambarkan keunikan busana pakaian adat dari Papua. Hal ini terlihat pada

bentuk koteka ini yang menutupi hanya daerah kemaluan pria saja. Meski begitu, pakaian koteka ini telah memenuhi standar sopan yang dianut masyarakat Papua.



Gambar 49. Koteka dan Rumbai

(Sumber : <https://www.google.com/search?q=koteka> 11:47, 20/12/2021)

f. Tari Perang Papua

Tari Perang Papua merupakan tarian yang berasal dari Papua yang didalamnya berisi gerakan seperti berperang. Pada zaman dahulu, Papua sering mengalami perang antar-suku. Tarian ini kemudian dilakukan untuk memberikan semangat dan membangkitkan keberanian para pasukan untuk berperang.

Seiring perkembangan zaman dan sudah tidak adanya perang suku, tarian ini kemudian sebagai tari pertunjukan atau penyambutan tamu-tamu yang datang ke Papua.



Gambar 50. Tari Perang Papua

(Sumber : <https://www.google.com/search?q=tari+perang+papua>, 11:48, 20/12/2021)

g. Tari Sajojo

Tari Sajojo adalah tarian tradisional yang berasal dari Papua. tarian ini sering dijadikan penampilan di berbagai acara, baik acara adat, budaya, maupun sekedar hiburan saja. Tarian ini diiringi oleh lagu sajojo yang merupakan lagu tradisional dari Papua pula.



Gambar 51. Tari sajojo

(Sumber : <https://www.google.com/search?q=tari+sajojo>, 11:50, 20/12/2021)

6. Kartu Mantra

a. Angklung

Angklung adalah alat yang berkembang dari masyarakat Sunda. Alat musik ini dibuat dari bambu, dibunyikan dengan cara digoyangkan dan bunyi disebabkan oleh benturan badan pipa bambu sehingga menghasilkan bunyi yang bergetar dalam susunan nada 2, 3, sampai 4 nada dalam setiap ukuran, baik besar maupun kecil.



Gambar 52. Angklung

(Sumber : <https://www.google.com/search?q=angklung>, 11:50, 20/12/2021)

b. Kuda Lumping

Kuda lumping juga disebut jaran kepeng atau jathilan adalah tarian tradisional Jawa yang menampilkan sekelompok prajurit tengah menunggang kuda, Tarian ini berasal dari Ponorogo. Tarian ini menggunakan kuda yang terbuat dari bambu atau bahan lainnya yang di anyam dan dipotong menyerupai bentuk kuda,

dengan dihiasi rambut tiruan dari tali plastik atau sejenisnya yang di gelung atau di keping.



Gambar 53. Kuda Lumping

(Sumber : <https://www.google.com/search?q=kuda+lumping>, 12:02, 20/12/2021)

c. Bambu Gila

Bambu Gila adalah salah satu permainan rakyat Maluku. Pelaksanaannya memerlukan tujuh orang dengan seorang pawang yang membacakan mantra. Bambu Gila telah dikenal sejak masyarakat Maluku masih menganut animisme dan dinamisme. Selain sebagai permainan rakyat, Bambu Gila juga digunakan untuk memindahkan kapal saat melawan musuh dalam peperangan.



Gambar 54. Bambu Gila

(Sumber : <https://www.google.com/search?q=bambu+gila>, 12:02, 20/12/2021)

d. Barong

Barong Bali adalah satu di antara begitu banyak ragam seni pertunjukan Bali. Barong merupakan sebuah tarian tradisional Bali yang ditandai dengan Topeng dan kostum badan yang dapat dikenakan oleh satu atau dua orang untuk menariknya.



Gambar 55. Barong

(Sumber : <https://www.google.com/search?q=barong>, 12:02, 20/12/2021)

e. Wayang Kulit

Wayang adalah seni tradisional Indonesia yang terutama berkembang di Jawa. Wayang berasal dari kata Ma Hyang yang artinya menuju kepada roh spiritual, dewa, atau Tuhan Yang Maha Esa. Ada juga yang mengartikan wayang adalah istilah bahasa Jawa yang bermakna bayangan, hal ini disebabkan karena penonton juga bisa menonton wayang dari belakang kelir atau hanya bayangannya saja.



Gambar 56. Wayang Kulit

(Sumber : <https://www.google.com/search?q=wayang+kulit>, 12:02, 20/12/2021)

f. Egrang

Egrang atau engrang atau juga jangkungan adalah galah atau tongkat yang digunakan seseorang agar bisa berdiri dalam jarak tertentu di atas tanah. Enggrang berjalan adalah enggrang yang diperlengkapi dengan tangga sebagai yang ,tempat berdiri, atau tali pengikat untuk diikatkan ke kaki, untuk tujuan berjalan selama naik di atas ketinggian normal.



Gambar 57. Egrang

(Sumber : <https://www.google.com/search?q=egrang>, 12:02, 20/12/2021)

g. Komodo

Komodo, atau juga disebut biawak komodo, adalah spesies biawak besar yang terdapat di Pulau Komodo, Rinca, Flores, di Provinsi Nusa Tenggara Timur, Indonesia. Biawak ini oleh penduduk asli pulau Komodo juga disebut dengan nama setempat ora. Dan komodo ini juga sering disebut naga dari Indonesia.



Gambar 58. Komodo

(Sumber : <https://www.google.com/search?q=komodo>, 12:02, 20/12/2021)

h. Ondel-Ondel

Ondel-ondel adalah bentuk pertunjukan rakyat Betawi yang sering ditampilkan dalam pesta-pesta rakyat. Tampaknya ondel-ondel memerankan leluhur atau nenek moyang yang senantiasa menjaga anak cucunya atau penduduk suatu desa.



Gambar 59. Odel-odel

(Sumber : <https://www.google.com/search?q=odel-odel>, 12:02, 20/12/2021)

i. Lompat Batu Nias

Pada zaman dulu, ada kebiasaan perang suku antar masyarakat Nias. Saat itu biasanya masing-masing kubu membuat benteng tinggi untuk melindungi wilayahnya. Dibutuhkan keahlian untuk melompati benteng tersebut agar bisa menembus kubu musuh.

Sejak itulah para pemuda Nias berlatih untuk melompat tinggi. Hal ini kemudian berubah menjadi tradisi turun-temurun dan masih dilestarikan hingga kini. Tradisi lompat batu juga menjadi salah satu ciri khas dari Nias. Dan ritual ini adalah salah satu ritual untuk pembuktian proses pendewasaan anak laki-laki.



Gambar 60. Lompat Batu Nias

(Sumber : <https://www.google.com/search?q=lompat+batu+nias>, 12:02, 20/12/2021)

j. Congklak

Congklak adalah suatu permainan tradisional yang dikenal dengan berbagai macam nama di seluruh Indonesia. Biasanya dalam permainan, sejenis cangkang kerang digunakan sebagai biji congklak dan jika tidak ada, kadang kala digunakan juga biji-bijian dari tumbuh-tumbuhan dan batu-batu kecil.



Gambar 61. Congklak

(Sumber : <https://www.google.com/search?q=congklak>, 12:02, 20/12/2021)

F. METODE PENCIPTAAN

1. Persiapan

Sebelum pengerjaan karya *board game* hal utama yang dilakukan ialah mencari dan mengumpulkan data, menganalisis data dan pengenalan calon *user*. Pada tahap ini perancangan mengumpulkan data melalui tahap wawancara dan studi dokumen tentang semua hal yang berkaitan untuk tujuan penciptaan.

A. Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data-data penelitian dari sumber data (subyek maupun sampel penelitian). Teknik pengumpulan data merupakan suatu kewajiban, karena teknik pengumpulan data ini nantinya digunakan sebagai dasar untuk menyusun instrumen penelitian. Instrument penelitian merupakan seperangkat peralatan yang akan digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data-data penelitian (Kristanto, 2018: 12).

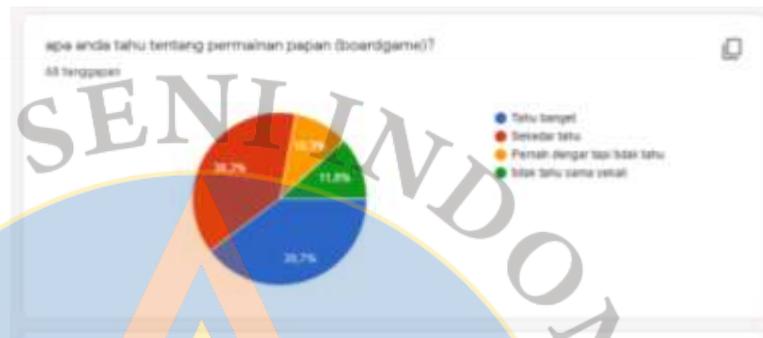
Dalam penelitian kualitatif, pengumpulan data dilakukan pada natural *setting* (kondisi yang alamiah), sumber data primer dan teknik pengumpulan data lebih banyak pada observasi berperan serta (*participant observaction*), wawancara mendalam (*in depth interview*), dan dokumentasi. Pada dasarnya kegunaan data (setelah diolah dan dianalisis) ialah sebagai dasar yang objektif di dalam proses pembuatan keputusan–keputusan / kebijaksanaan-

kebijaksanaan dalam rangka ntuk memecahkan persoalan oleh pengambil keputusan (Situmorang, 2010).

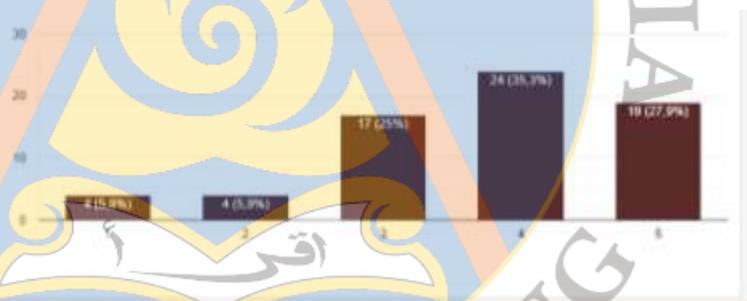
Ada pula metode pengumpulan data yang perancang pakai dalam pengumpulan data untuk rancangan ini adalah sebagai berikut :

- a. Studi Pustaka: Studi pustaka merupakan teknik pengumpulan data dengan melakukan penelaahan terhadap teori, pendapat, gagasan, serta pokok pikiran dalam media cetak terutama buku (Sarwono, 2010: 2). Pada metode ini akan dikumpulkan data-data tentang sasaran, *board game*, serta data-data lain yang relevan dengan topik yang diteliti.
- b. Observasi : Observasi dilakukan kepada target audiens, yaitu anak-anak usia 12 - 15 tahun. Teknik ini dilakukan untuk mengamati perilaku anak sehari-hari. Bagaimana mereka bermain dan belajar.
- c. Wawancara : wawancara dilakukan pada pihak-pihak yang berada dekat dan berperan dalam mengedukasi target sehari-harinya, yaitu keluarga (orangtua), serta guru di sekolah. Wawancara kepada orangtua akan difokuskan kepada perilaku serta kebiasaan anak-anak sehari-harinya dalam belajar, dan menangkap sebuah informasi. dan mewawancarai anak-anak untuk mengetahui apakah mereka mengetahui budaya nusantara.

d. Kuisisioner : Kuisisioner dilakukan untuk mengumpulkan data yaitu melalui internet, Penyebaran kuisisioner online guna mendapatkan data yang lebih otentik melalui manusia/*user* secara langsung.



Gambar 62.
Hasil kuisisioner 1 perihal permainan papan (*board game*)
(sumber : Tri Alfalaq MS, 2021)



Gambar 63.
Hasil kuisisioner 2 perihal keefektifan permainan papan
(sumber : Tri Alfalaq MS, 2021)

B. Metode analisis data

Metode analisis yang dipakai adalah kualitatif, menggunakan 5W + 1H (*What, who, when, where, why, how*). Metode kualitatif biasanya dipakai untuk mengamati sebuah fenomena sosial. Metode kualitatif bertujuan untuk mengembangkan teori yang hasil akhirnya berupa perancangan. Perancangan tersebut nantinya yang mampu menjawab masalah dari fenomena yang diteliti. Metode ini menghasilkan data yang deskriptif. Metode 5W + 1H dipakai untuk memperoleh data yang lebih mendalam dan detail terkait variabel perancangan. Dengan melakukan metode ini peneliti akan memperoleh data tentang objek perancangan yaitu, karakteristik dan kebiasaan target audiens, serta karakteristik media yang digunakan.

Berikut adalah metode kualitatif 5W + 1H yang saya terapkan dalam melakukan pengumpulan data dari karya yang saya rancang.

- 1) *What* : Apakah fenomena ini benar benar terjadi?
- 2) *When* : Kapan fenomena ini terjadi?
- 3) *Who* : Siapa saja yang terlibat dalam fenomena ini?
- 4) *Where* : Dimana saja fenomena ini terjadi?
- 5) *Why* : Kenapa fenomena ini dapat terjadi?
- 6) *How* : Bagaimana cara mengatasi fenomena ini?

Metode perancangan yang saya gunakan dalam merancang karya ini adalah metode perancangan *SWOT* (*Strength, Weakness, Oppurtunity, Threat*) yang saya buat berdasarkan data yang telah saya kumpulkan guna mempermudah saya untuk mencapai tujuan dari perancangan karya ini.

Berikut adalah analisis SWOT dari karya /produk yang saya rancang:

1) *Strength* (Kekuatan)

Kekuatan atau keunggulan dari perancangan ini adalah karna merupakan sebuah *game* interaktif yang menceritakan tentang kearifan lokal yaitu bernuansa budaya Nusantara sehingga dapat memperkenalkan dan menumbuhkan rasa cinta terhadap budaya.

2) *Weakness* (Kelemahan)

Pengetahuan masyarakat tentang permainan papan (*board game*) ini yang masih terbilang minim dan lebih memilih untuk bermain *game online* melalui gawai dan internet.

3) *Opportunity* (Peluang)

Disamping itu dengan wujud perancangan *board game* ini dengan media fisik, tidak menutup kemungkinan *board game* ini akan merambah ke dunia digital guna memperluas jangkauan akses kepada masyarakat. Contohnya seperti

memasukkan unsur digital di dalam *board game* yang dapat discan melalui gawai, dan lain sebagainya.

4) *Threat* (Ancaman)

Ancaman permainan papan ini adalah *game online* lainnya karna lebih mudah diakses dan dikonsumsi masyarakat luar, serta lebih banyak orang yang mengetahui *game online* tersebut.

C. Metode analisis target audiens

Ruang lingkup merupakan batasan dari sasaran masyarakat (Target Audiens) yang dituju, supaya apa yang disampaikan melalui karya ini bisa dimengerti dan dipahami oleh audiens dan dapat diterima pesan dan kesan yang ada di dalam karya. Berdasarkan data dan informasi yang telah diperoleh agar perancangan ini sesuai target yang ingin dicapai maka saya telah mendapat ruang lingkup Perancangan *board game* ini. Adapun ruang lingkup perancangannya seperti penjelasan di bawah ini :

1) Batasan Demografis

Umur : 12 - 15 tahun

Terdiri dari : Anak-anak

Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan

Pendidikan : SD – SMP

2) Batasan Geografis

Perancangan permainan papan ini mencakup masyarakat Indonesia, *board game* ini dirancang menggunakan Bahasa Indonesia agar dipahami mayoritas masyarakat di Indonesia.

2. Perancangan

Perancangan ini datang dari fenomena yang terjadi di Indonesia khususnya di daerah sekitar rumah perancang yaitu Jambi dimana banyak sekali anak-anak yang tidak atau kurang mengetahui tentang budaya mereka sendiri yaitu budaya nusantara atau Indonesia, setelah merasakan secara pribadi fenomena ini, masuk ketahap pengumpulan data untuk memahami lebih dalam dan untuk mengetahui apakah fenomena ini benar terjadi dengan cara menyebarkan kuisioner ke masyarakat dan mewawancarain beberapa sumber, setelah mengetahui bahwa fenomena ini nyata adanya, maka masuklah ketahap selanjutnya yaitu pemecahan masalah / mencari solusi dimana solusi yang didapat adalah sebuah *board game* yang interaktif dan meningkatkan ilmu pengetahuan mereka mengenai budaya nusantara dengan cara yang asik serta menarik.

3. Perwujudan

Perwujudan karya nantinya mencakup hal-hal sebagai berikut :

1. Media Utama

Media yang digunakan adalah media cetak dan dibuat *game* fisiknya sehingga dapat dimainkan secara langsung, buku panduan

permainan, token koin, kartu karakter, kartu ilustrasi, bidak/pion, dadu dan lain lain.

2. Media Pendukung

Media pendukung disini merupakan media yang dapat turut mempromosikan permainan papan (*board game*) ini, yaitu menggunakan media seperti poster, *packaging board game* berupa kotak, *video teaser* yang dapat disebar dan ditampilkan di post jejaring sosial seperti Youtube, dan lain lain untuk menarik perhatian masyarakat lebih luas.

4. Penyajian Karya

Penyajian karya nantinya disajikan melalui sajian pameran yang memakai konsep *brand game launching campaign* yang melibatkan berbagai bauran media yang mendukung *Board game* itu sendiri seperti *video teaser*, demonstrasi permainan, media pajang, stiker, t-shirt, dan lain lain.

Display penyajian juga menyesuaikan dengan tempat dan gaya sajian *brand game launching campaign* ini. *video teaser* diputar secara loop dilayar monitor, dan media pajang diletakkan di dinding dan bauran lainnya terletak di meja yang telah disiapkan dengan menampilkan 2 kotak *board game*, satu untuk di pajang dan satu untuk dimainkan saat pameran berlangsung.