

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Remaja merupakan masa peralihan seorang anak menjadi individu dewasa. Pada masa ini akan banyak terjadi perubahan dalam diri memasuki gerbang masa dewasa. Remaja tidak dapat lagi dikatakan sebagai anak kecil, namun ia juga belum bisa dikatakan sebagai dewasa. Hal ini terjadi karena pada masa ini penuh dengan gejolak perubahan, baik itu biologis, psikologis, maupun perubahan sosial. Perubahan-perubahan ini sering menimbulkan masalah pada kehidupan remaja, permasalahan yang terjadi mungkin terlihat sederhana bagi orang dewasa, namun hal ini bisa jadi sangat kompleks bagi kalangan remaja, yakni masalah kepercayaan diri.

Kepercayaan diri sendiri merupakan modal utama seseorang, khususnya remaja untuk mencapai kesuksesan. Dengan memiliki kepercayaan diri yang tinggi remaja akan lebih mudah berinteraksi dengan teman sebaya dan juga guru di sekolah sehingga dapat meningkatkan kualitas belajar. Lauster (2015: 1-14) menjelaskan bahwa dalam kehidupan manusia, kepercayaan diri merupakan salah satu aspek kepribadian yang penting. Salah satu aspek kepribadian yang berupa keyakinan akan kemampuan diri seseorang sehingga tidak terpengaruh oleh orang lain dan dapat bertindak sesuai kehendak, gembira, optimis, cukup toleran, dan bertanggung jawab. Ahli ilmu jiwa yang terkenal Alfred Adler (dalam Lauster, 2015: 13-14) mengatakan bahwa kebutuhan manusia yang paling penting adalah kebutuhan akan kepercayaan diri. Sedangkan menurut Yulita Rintyastini dan Suzy Yulia Charlotte bahwa kepercayaan diri adalah sikap positif seorang individu agar

merasa memiliki kompetensi, mampu, yakin dan percaya bahwa dia bisa mengembangkan penilaian positif terhadap diri sendiri ataupun terhadap lingkungan atau situasi dan kondisi yang dihadapinya (Mafirja & Fatimah, 2018).

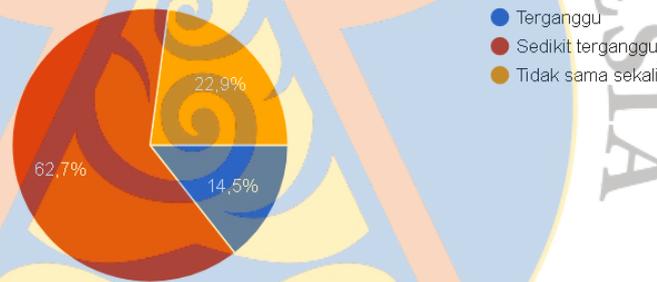
Pada hakikatnya manusia mempunyai rasa percaya diri, namun rasa percaya diri pada masing-masing individu tentunya akan berbeda berbeda (Nefri Anra Saputra, wawancara pribadi, 18 Juli 2022). Dosen psikologi Institut Seni Indonesia Padang Panjang Nefri Anra Saputra (wawancara pribadi, 18 Juli 2022) mengatakan bahwa setiap remaja rentan mengalami yang namanya tidak percaya diri atau dikenal dengan istilah minder. Sifat minder atau menghindar merupakan sifat dimana seseorang menarik dirinya karena merasa dirinya punya kekurangan dan merasa seolah lemah. Kekurangan tersebut bisa bersifat tampil dan tidak tampil. Seseorang bisa menjadi tidak percaya diri karena penyakit yang dimilikinya, lingkungan hidup yang berbeda, keharmonisan keluarga, ekonomi, tampilan fisik, dan lain sebagainya.

Seorang Psikolog/tenaga ahli aktif (Mardianto, wawancara pribadi, 15 Agustus 2022) berpendapat bahwa karakteristik psikologis remaja saat ini tidak memiliki perbedaan yang signifikan dengan daerah-daerah lainnya. Hal itu di disebabkan karena era globalisasi digital membuat karakter, sikap, atau perilaku remaja menjadi sama, begitu juga dengan permasalahan karakter yang dirasakannya seperti labil, dan tidak percaya diri. Menurut Mardianto (wawancara pribadi, 15 Agustus 2022), remaja harus memiliki kesadaran diri dengan mengetahui kekurangan dan kelebihan diri agar dapat mengelola dan mengembangkan kelebihan dirinya dengan baik.

Berdasarkan hasil riset pribadi yang telah dilakukan pada 83 remaja usia 15-19 tahun melalui pengisian kuesioner *google form*, diketahui bahwasannya remaja sedikit terganggu dengan tingkat kepercayaan dirinya saat ini. Ada beberapa hal yang mempengaruhi kepercayaan remaja saat ini, yaitu Tampilan fisik (61,3%), Tidak memiliki skill (31,3%), Kecerdasan/Pengetahuan (27,5%), *Fashion* (27,5%), Suara (18,8%), Ekonomi keluarga (6,3%), dan diikuti oleh patah hati, melihat orang lain lebih baik, ditertawakan dan diejek oleh teman (1,3%).

Apakah kamu merasa terganggu dengan tingkat kepercayaan dirimu saat ini?

83 jawaban



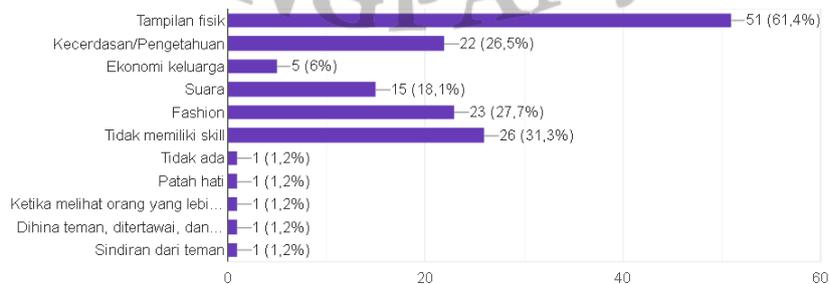
Gambar 1

Presentase Pengaruh Tingkat Kepercayaan Diri Remaja
(Sumber: Rizka Parwanti, 2022)

Apa yang membuatmu TIDAK percaya diri?

83 jawaban

[Salin](#)



Gambar 2

Diagram penyebab kurangnya kepercayaan diri remaja
(Sumber: Rizka Parwanti, 2022)

Berdasarkan permasalahan di atas dapat disimpulkan bahwasannya para remaja membutuhkan edukasi pengembangan diri agar dapat mengenal dan menumbuhkan kepercayaan dirinya. Krisis kepercayaan diri sangat menjadi masalah bagi usia remaja sebagai penerus generasi muda, karena hal ini akan berpengaruh pada prestasinya di sekolah, membuat remaja menjadi sulit untuk bergaul karena merasa kekurangan, cepat menyerah dalam melakukan sesuatu, hingga mendapatkan penyesalan di dalam hidupnya. Akan tetapi, dilihat dari kemajuan era globalisasi sekarang, para remaja lebih banyak menghabiskan waktu dengan *gadget* untuk bermain sosial media dan *game online*, hal tersebut membuat kurangnya interaksi secara langsung atau tatap muka, juga membuat remaja melupakan tugas-tugas diri dan tidak memiliki motivasi untuk meningkatkan kualitas dirinya sebagai remaja. Berdasarkan penjelasan tersebut maka diperolehlah perancangan karya permainan papan atau *board game* sebagai Media Edukasi tentang Pengembangan Diri bagi Remaja.

Menurut Mike Scorziano (dalam Streit & Hadi, 2016 : 89) *board game* adalah dimana alat atau bagian-bagian permainan ditempatkan, dipindahkan atau digerakkan pada permukaan yang telah ditandai atau atau dibagi-bagi menurut seperangkat aturan. Permainan mungkin didasarkan pada strategi murni, kesempatan atau campuran dari kebudayaan dan biasanya memiliki tujuan yang harus dicapai. Didalam proses bermainnya akan banyak terjadi interaksi langsung baik dari pemain ataupun komponen papan permainan tersebut.

Media edukatif *Board Game* ini dipilih dikarenakan remaja masih memiliki sifat suka bermain dan tidak ingin merasa digurui, dengan adanya

pembelajaran melalui permainan kelompok *board game* ini diharapkan dapat meningkatkan ketertarikan belajar, membantu melatih kepercayaan diri remaja dalam berinteraksi serta memberikan motivasi untuk lebih percaya diri dan berkembang dalam proses berfikir.

B. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, dapat dirumuskan penciptaan sebagai berikut; “Bagaimana merancang media edukasi *board game* yang interaktif, solutif dan atraktif tentang pengembangan diri bagi remaja?”.

C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan

1. Tujuan Penciptaan

Tujuan penciptaan karya *board game* ini adalah sebagai berikut:

- a. Membantu remaja untuk lebih percaya diri dalam menghadapi permasalahannya
- b. Membantu remaja untuk dapat menerima kekurangan dan mengenal kelebihan pada dirinya sendiri
- c. Memberikan edukasi dengan cara yang menyenangkan

2. Manfaat Penciptaan

Manfaat dari penciptaan karya *board game* ini adalah sebagai berikut:

- a. Secara Teoritis

Pembuatan karya ini diharapkan dapat memberikan wawasan desain mengenai perancangan media edukasi *board game* tentang pengembangan diri remaja.

b. Secara Praktisi

a) Manfaat bagi Remaja

Membantu melatih kepercayaan diri remaja dalam berinteraksi serta memberikan motivasi untuk lebih percaya diri dan berkembang dalam proses berfikir.

b) Manfaat bagi Masyarakat

Memberikan kepedulian terhadap perkembangan psikologis remaja di Indonesia.

D. Tinjauan Karya

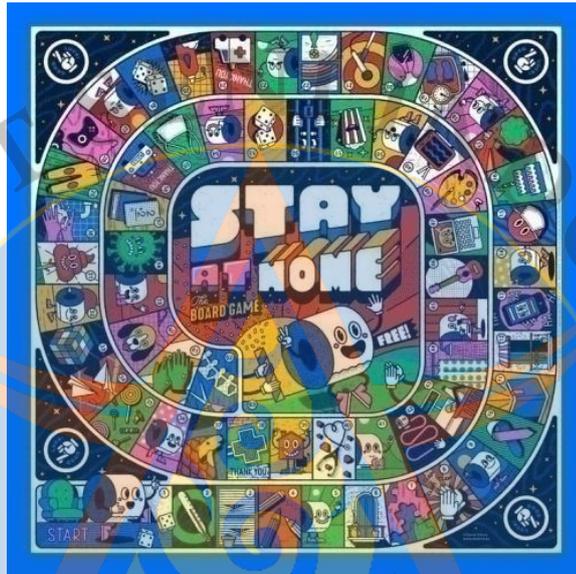
Perancangan media edukasi mengenai pengembangan diri pada remaja merupakan rancangan karya menggunakan media permainan papan sebagai media edukasinya. Ide dari perancangan ini muncul dikarenakan kurangnya kepedulian dalam menanggapi proses tumbuh kembang psikologis remaja.

Perancangan karya ini tentu perlu ditinjau keasliannya dengan karya lain yang telah ada sebelumnya, serta menemukan perbedaan hal baru dalam penggarapan karya nantinya. Dalam penciptaan karya unsur kebaruan yang menyertai orisinalitas suatu karya amatlah penting untuk membangun citra dan eksistensi suatu nilai yang hadir di tengah-tengah kebudayaan. Berikut beberapa karya pembandingan sebagai acuan perancangan karya :

1. Permainan Papan “*Stay at Home*”

Permainan Papan “*Stay at Home*” (David Sierra, 2020) merupakan jenis permainan papan *Game of Goose*, yaitu permainan yang dilakukan pada papan spiral khusus yang terdiri dari 63 ruang. Permainan ini

dimainkan oleh 4 orang pemain dan 2 dadu. Pemain yang sampai ke ruang 63 adalah pemenangnya. Sebelum mencapai ruang ke 63 terdapat rintangan yang harus dilewati seperti ruang penjara, ruang kembali ke ruang sebelumnya, ruang kembali ke awal, dan sebagainya.



Gambar 3.1
(Sumber: Behance)

2. Permainan Papan *Kintsugi*

Permainan papan *Kintsugi* (Lina Liebute, 2021) merupakan permainan papan *Talk Therapy*. Tujuan permainan ini agar pemain dapat menyalurkan perasaan mereka dengan melakukan tantangan dari kartu percakapan pada permainan ini. Permainan papan ini yang dimainkan menggunakan dadu oleh 1-4 orang pemain. Kemudian terdapat 4 kartu yang digunakan dengan topik, Diri, Hubungan, Pekerjaan & Pendidikan, dan Kecemasan. Cara memainkan permainan ini ialah dengan melempar dadu dan mengambil kartu yang terdapat pada ruang dimana pionnya

berhenti, kemudian pemain akan menceritakan apa yang mereka rasakan sesuai topik dari kartu tersebut. Berbeda dari permainan papan lainnya *Kantsugi* tidak memiliki garis akhir, permainan selesai jika pemain memilih untuk berhenti atau hingga kartu topik percakapan itu habis.



Gambar 3.2
(Sumber: Behance)

3. Permainan Papan “*Retorika - The public speaking games*”

Permainan papan *Retorika* (Jhon Zimmer, 2018) merupakan permainan *public speaking*. Banyak orang yang tidak berbicara didepan umum selama berminggu-minggu, berbulan-bulan atau mungkin setahun penuh, yang membuat mereka gugup ketika memiliki presentasi yang harus dilakukan. Permainan ini mengharuskan pemain memberikan pidato singkat 1 atau 2 menit setiap giliran. Jeda singkat antar pemain lainnya membuat tidak banyak waktu yang membuat pemain gugup sampai gilirannya. Cara bermainnya, pemain pertama akan melempar dadu, mencari tahu topik pembahasannya, kemudian berbicara selama sekitar

satu menit. Pemain lain bertepuk tangan dan dilanjutkan ke pemain berikutnya. Tidak peduli apakah pidato yang diberikan baik atau buruk, kesenangan datang dari hanya berdiri di sana dan berbicara, semua orang bersenang-senang.



Gambar 3.3

(Sumber: <https://mannerofspeaking.org>)

Berdasarkan tinjauan karya pembanding tersebut terdapat beberapa konsep yang akan digunakan dan perbedaan dengan karya yang akan dirancang. Pada perancangan *board game* tentang pengembangan diri ini nanti akan menggunakan konsep seperti *board game* “*Stay at Home*”, yang menjadi pembeda dengan karya yang akan dirancang adalah tujuan permainan, yaitu sebagai edukasi pengembangan diri dengan desain ilustrasi berbeda, juga terdapat tambahan kartu dalam permainan yang akan dirancang nantinya. Karya yang dirancang memiliki 3 kartu. Kartu pertama merupakan kartu kejujuran dimana pemain diharuskan untuk menjawab pertanyaan pada kartu dengan jujur. Yang kedua kartu pesan, berisi kata-kata motivasi dan pengingat diri, dan terakhir kartu tantangan, dimana pemain yang mendapatkannya harus menyelesaikan tantangan dari

kartu tersebut. Untuk menyelesaikan permainan terdapat beberapa rintangan yang akan dilewati pemain hingga menuju garis akhir.

E. Landasan Teori

1. Remaja

a. Psikologis Perkembangan Remaja

Psikologi berasal dari kata *psyche* dan *logos*, masing-masing kata itu mempunyai arti jiwa dan ilmu. Jadi psikologi adalah ilmu yang menyelidiki dan membahas tentang perbuatan dan tingkah laku manusia (Muri'ah, Siti. 2020). Menurut pendapat psikolog istilah perkembangan lebih dapat mencerminkan sifat-sifat yang khas mengenai gejala-gejala psikologis yang tampak. Seperti pertumbuhan fisik dan pertumbuhan fungsi-fungsi otak yang mempengaruhi perkembangan psikologis remaja. Psikologi perkembangan lebih mempersoalkan faktor umum yang mempengaruhi proses perkembangan yang terjadi didalam kepribadian diri (Muri'ah, Siti. 2020).

Menurut Elizabeth. B Hurlock (dikutip oleh Siti Muri'ah, 2020) Secara psikologis, masa remaja adalah usia dimana individu berintegrasi dengan masyarakat dewasa, usia dimana anak tidak lagi merasa di bawah tingkat orang-orang yang lebih tua melainkan berada dalam tingkat yang sama, sekurang-kurangnya dalam masalah integrasi dalam masyarakat (dewasa) mempunyai aspek efektif, kurang lebih berhubungan dengan masa puber, termasuk juga perubahan intelektual yang mencolok.

Menurut Alex Sobur masa remaja adalah masa peralihan atau masa transisi dari anak menuju masa dewasa. Pada masa ini begitu pesat mengalami pertumbuhan dan perkembangan baik itu fisik maupun mental (dikutip oleh Amita Diananda, 2018). Sehingga dapat dikelompokkan remaja terbagi dalam tahapan berikut ini:

1. Pra Remaja (Usia 11-14 tahun)

Pra remaja ini mempunyai masa yang sangat pendek, kurang lebih hanya satu tahun; untuk laki-laki usia 12 atau 13 tahun - 13 atau 14 tahun. Dikatakan juga fase ini adalah fase negatif, karena terlihat tingkah laku yang cenderung negatif. Fase yang sukar untuk hubungan komunikasi antara anak dengan orang tua. Perkembangan fungsi-fungsi tubuh juga terganggu karena mengalami perubahan-perubahan termasuk perubahan hormonal yang dapat menyebabkan perubahan suasana hati yang tak terduga. Remaja menunjukkan peningkatan reflektivitas tentang diri mereka yang berubah dan meningkat berkenaan dengan apa yang orang pikirkan tentang mereka. Seperti pertanyaan: Apa yang mereka pikirkan tentang aku? Mengapa mereka menatapku? Bagaimana tampilan rambutku? Apakah aku salah satu anak “keren”? dan lain lain.

2. Remaja Awal (Usia 13-17 tahun)

Pada fase ini perubahan-perubahan terjadi sangat pesat dan mencapai puncaknya. Ketidak seimbangan emosional dan ketidak stabilan dalam banyak hal terdapat pada usia ini. Mereka mencari

identitas diri karena masa ini, statusnya tidak jelas. Pola-pola hubungan sosial mulai berubah. Menyerupai orang dewasa muda, remaja sering merasa berhak untuk membuat keputusan sendiri. Pada masa perkembangan ini, pencapaian kemandirian dan identitas sangat menonjol, pemikiran semakin logis, abstrak dan idealistis dan semakin banyak waktu diluangkan diluar keluarga.

3. Remaja Lanjut (Usia 17- 21 tahun)

Pada fase ini remaja ingin menjadi pusat perhatian, mereka cenderung ingin menonjolkan dirinya dengan cara yang berbeda dengan remaja awal. mereka idealis, mempunyai cita-cita tinggi, bersemangat dan mempunyai energi yang besar. Mereka berusaha memantapkan identitas diri, dan ingin mencapai ketidaktergantungan emosional.

b. Tugas Perkembangan Remaja

Tugas-tugas perkembangan remaja berkaitan dengan tuntutan terhadap perubahan yang dialaminya, dimana perubahan tersebut ada hubungannya dengan sikap dan perilaku sebagai persiapan memasuki usia dewasa. Menurut Havighurts (dalam Miftahul Jannah, 2016) lebih lanjut mengemukakan bahwa tugas-tugas perkembangan remaja berkaitan dengan perkembangan aspek-aspek biologis. Dapat menerima peranan orang dewasa berdasarkan pengaruh kebiasaan masyarakat sendiri. Mendapatkan kebebasan emosional dari orang tua dan / atau orang dewasa yang lain. Mendapatkan pandangan hidup sendiri. Merealisasi suatu

identitas sendiri dan dapat mengadakan partisipasi dalam kebudayaan pemuda itu sendiri.

Secara lebih rinci tugas-tugas perkembangan remaja sebagai berikut:

1. Tugas Perkembangan Remaja Awal (Usia 10-14 tahun)

Pada usia ini tugas perkembangan remaja yang harus dijalani seperti: Membantu anak memahami masa pubertas, memberikan penjelasan soal menstruasi bagi anak perempuan serta mimpi basah bagi anak laki-laki sebelum mereka mengalaminya, dengan begitu anak sudah diberi persiapan tentang perubahan yang bakal terjadi pada dirinya. Menghargai privasi anak, mendukung anak untuk melakukan komunikasi terbuka, tekankan kepada anak bahwa proses kematangan seksual setiap individu itu berbeda-beda, beri pemahaman kepada remaja bahwa cinta kepada lawan jenis punya batas dan aturan, dan pada saat yang tepat remaja akan menjalani bagaimana mencurahkan kasih sayang dan cinta kepada lawan jenis dalam bingkai pernikahan. Diskusikan tentang perasaan emosional dan seksual.

2. Tugas Perkembangan Remaja Madya (Usia 14-17 tahun)

Tugas perkembangan pada usia ini yaitu: memberikan dukung anak untuk mengambil keputusan sambil memberi informasi berdasarkan apa seharusnya ia mengambil keputusan itu. Diskusikan dengan anak tentang perilaku seks yang tidak sehat dan ilegal. Perkembangan aspek-aspek biologis. Menerima peranan orang

dewasa berdasarkan pengaruh kebiasaan masyarakat sendiri. Mendapatkan kebebasan emosional dari orang tua dan atau orang dewasa yang lain. Mendapatkan pandangan hidup sendiri, dan merealisasi suatu identitas sendiri dan dapat mengadakan partisipasi dalam kebudayaan pemuda itu sendiri, dengan tetap kontrol dari orang tua.

Sementara William Kay (dalam Miftahul Jannah, 2016) mengemukakan tugas-tugas remaja adalah sebagai berikut: Menerima fisiknya sendiri berikut keragaman kualitasnya. Mencapai kemandirian emosional dari orang tua atau figur-figur yang mempunyai otoritas. Mengembangkan keterampilan komunikasi interpersonal dan belajar bergaul dengan teman sebaya atau orang lain, baik secara individual maupun secara kelompok. Menemukan manusia model yang dijadikan identitasnya. Menerima dirinya sendiri dan memiliki kepercayaan terhadap kemampuannya sendiri.

c. Potensi Remaja

1) Konsep Diri

Brooks (Sobur, 2016) mendefinisikan konsep diri adalah suatu pandangan seseorang tentang dirinya serta persepsi tentang dirinya, hal ini dapat bersifat fisik, psikis maupun sosial. Rakhmat (2009) lebih lanjut menjelaskan bahwa konsep diri bukan hanya sekedar gambaran deskriptif, tetapi juga penilaian diri tentang diri, meliputi apa yang dipikirkan dan apa yang dirasakan tentang diri. Adapun

Rakhmat (2009) berpendapat bahwa adanya proses perkembangan konsep diri menunjukkan bahwa konsep diri seseorang tidak langsung dan menetap, tetapi merupakan sesuatu yang mempunyai proses pembentukan dan masih dapat berubah.

2) Pembentukan Konsep Diri

Menurut Calhoun dan Acocela (Rapsari, 2014) konsep diri bukan merupakan sesuatu yang dibawa sejak lahir. Individu tidak memiliki pengetahuan tentang diri sendiri, tidak memiliki harapan terhadap diri sendiri, serta tidak dapat menilai tentang diri sendiri. Seiring dengan berjalannya waktu konsep diri mulai terbentuk dari proses belajar dan melalui pengalaman individu dalam berhubungan dengan orang lain. Setiap interaksi yang terjadi individu akan menerima tanggapan. Tanggapan yang diterima tersebut akan dijadikan cermin bagi individu untuk menilai dan memandang diri sendiri terutama didasarkan pada tanggapan orang yang dianggap penting bagi kehidupan individu tersebut.

Oleh karena itu, dapat dimengerti bahwa konsep diri pada seorang remaja cenderung untuk tidak konsisten, dan hal ini dikarenakan sikap orang lain yang dipersepsikan remaja juga berubah. Akan tetapi, melalui cara ini, remaja mengalami suatu perkembangan konsep diri, sampai akhirnya remaja memiliki konsep diri yang konsisten (Rais dalam Sobur, 2016).

Pengembangan potensi pada remaja merupakan proses yang disengaja dan sistematis dalam membiasakan atau mengkondisikan remaja agar memiliki kecakapan dan keterampilan hidup. Kecakapan dan keterampilan yang dimaksud berarti luas, baik kecakapan personal (*personal skill*) yang mencakup kecakapan mengenali diri sendiri (*self awareness*) dan kecakapan berpikir rasional (*thinking skill*), kecakapan sosial (*social skill*), kecakapan akademik (*academic skill*), maupun kecakapan vokasional (*vocational skill*) atau kecakapan kejuruan yang dikaitkan dengan bidang pekerjaan tertentu yang terdapat di masyarakat.

d. Pengembangan Diri Remaja

Perkembangan berkaitan dengan kematangan. Perkembangan lebih berkaitan dengan perubahan psikis yang tidak pernah lepas dari pengaruh lingkungan sekitar, seperti perilaku seksual, sikap, perasaan/emosi, minat, cita-cita, pribadi, sosial, dan moral (Muhammad Al-Migwar, 2006). Abraham Maslow mendefinisikan pengembangan diri sebagai suatu usaha individu dalam memenuhi kebutuhannya terhadap aktualisasi diri. Kebutuhan aktualisasi diri yaitu kebutuhan puncak atau tertinggi diantara kebutuhan-kebutuhan manusia.

Menurut Amri (2013), tujuan kegiatan pengembangan diri bagi individu adalah sebagai berikut:

- 1) Tujuan Umum

Pengembangan diri secara umum bertujuan untuk memberikan kesempatan pada seseorang untuk mengembangkan dan mengekspresikan diri, kebutuhan akan pembelajaran, potensi dan minat dengan memperhatikan kondisi sekitar.

2) Tujuan khusus

Pengembangan diri secara khusus bertujuan untuk menunjang pendidikan seseorang dalam mengembangkan minat, kreativitas, bakat, dan kompetensi dalam kehidupan.

Fungsi dilaksanakannya kegiatan pengembangan diri adalah agar orang tersebut dapat mengembangkan potensi dalam mengasah kemampuan serta kompetensinya yang merujuk pada bakat, minat, serta kemampuannya dalam berinteraksi dengan orang lain di lingkungan sekitarnya.

3. Komunikasi Persuasif

Secara etimologis, istilah persuasi bersumber dari perkataan latin *peruasio*, yang berarti membujuk, mengajak atau merayu (Soemirat, 2017). Dari definisi tersebut dapat dikatakan bahwa hal utama dari komunikasi persuasi adalah mempengaruhi pendapat dan sikap penerima pesan. Dalam prosesnya, persuasi dapat dilakukan baik secara rasional maupun emosional. Dengan cara rasional, komponen kognitif pada diri seseorang dapat dipengaruhi. Aspek-aspek yang dipengaruhi dapat berupa ide ataupun konsep, sehingga pada orang tadi terbentuk keyakinan. Secara emosional biasanya menyentuh aspek yang berkaitan dengan kehidupan

emosional seseorang. Melalui cara ini, aspek simpati dan empati seseorang digugah, sehingga muncul proses senang pada diri orang yang dipersuasi (*the liking process*) (Mar'at, 1982).

Nothstine (dalam Soemirat, 2017) menjelaskan 3 faktor yang harus diperhatikan dalam komunikasi persuasif agar persuade mengubah sikap, pendapat, dan perilakunya. faktor tersebut antara lain:

1. Kejelasan tujuan
2. Memikirkan secara cermat sasaran komunikasi
3. Memilih strategi-strategi komunikasi yang tepat

Tujuan dari komunikasi persuasif adalah mengubah sikap, perilaku, dan pendapat seseorang. Pendapat berkaitan dengan aspek kognitif, yakni hal-hal yang berkaitan dengan kepercayaan, ide dan konsep. Sikap dan perilaku adalah hal yang berkaitan dengan aspek afektif, yaitu hal yang mencakup emosional komunikan. Dengan ini, tujuan dari komunikasi persuasif adalah menggerakkan hati, menimbulkan perasaan tertentu, menyenangkan, dan menyetujui terhadap ide yang disampaikan.

Dalam perancangan karya untuk dapat menyampaikan pesan pengembangan diri pada remaja akan memperhatikan 3 faktor dalam komunikasi persuasif ini. Kejelasan tujuan dari perancangan karya yaitu sebagai proses pengembangan diri pada remaja dengan target komunikan usia remaja, pemilihan *board game* sebagai strategi penyampaian pesannya membuat pesan-pesan yang ingin disampaikan menjadi menarik dan mudah diterima oleh kalangan remaja. Dalam perancangannya teori

ini digunakan pada informasi yang diberikan melalui kartu interaktif yang terdapat didalam permainan ini.

4. Media Edukasi

Menurut Sadiman (2010:7) menyatakan bahwa Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Prinsip yang perlu diperhatikan dalam menentukan pilihan media pembelajaran menurut Gerlach & Ely (dalam Asyhar, 2012: 82-85) adalah:

a) Kesesuaian

Media yang dipilih harus sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik dan materi yang dipelajari, serta metode atau pengalaman belajar yang diberikan kepada peserta didik.

b) Kejelasan Sajian

Media yang dipilih menggunakan kalimat pendek, kosa kata umum yang banyak dipakai dalam kehidupan sehari-hari

dengan ukuran yang lebih besar dan berwarna dalam penyajiannya.

c) Kemudahan Akses

Kemudahan akses berhubungan dengan lokasi dan kondisi media. Sebaiknya menggunakan media sebenarnya karena memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik.

d) Keterjangkauan

Keterjangkauan berkaitan dengan aspek biaya (*cost*) yang dihubungkan dengan aspek manfaat yang akan diperoleh.

e) Ketersediaan

Ketersediaan media sesuai dengan macam atau jenis media yang telah dirancang sebelum proses pembelajaran.

f) Kualitas

Dalam pemilihan media pembelajaran, kualitas media hendaknya diperhatikan. Sebaiknya, dipilih media yang berkualitas tinggi.

g) Ada Alternatif

Dalam pemilihan media, guru tidak hanya tergantung pada media tertentu saja. Artinya, andaikata media yang diharapkan tidak diperoleh dengan alasan tidak tersedia atau sulit dijangkau, maka menggunakan media alternatif.

h) Interaktivitas

Media yang baik adalah media yang dapat memberikan komunikasi dua arah secara interaktif.

i) Organisasi

Pertimbangan lain yang juga tidak bisa diabaikan adalah dukungan organisasi.

j) Kebaruan

Kebaruan dari media yang akan dipilih juga harus menjadi pertimbangan sebab media yang lebih baru biasanya lebih baik dan lebih menarik bagi peserta didik.

k) Berorientasi Siswa

Pemilihan media pembelajaran harus berorientasi pada siswa artinya perlu dipertimbangkan keuntungan dan kemudahan apa yang akan diperoleh peserta didik dengan media tersebut.

5. Maskot

Maskot merupakan suatu wujud personifikasi yang dibuat sebagai representasi identitas organisasi atau produk. Wujud maskot dapat berdasar pada hewan antropomorfik, personifikasi objek, atau manusia. Tujuan dari penciptaan maskot adalah untuk membangun identitas brand yang positif dan menarik minat audiens (Caufield, 2012). Membuat maskot juga adalah cara untuk membangun identitas brand dan menciptakan perhatian publik kepada brand tersebut (Mohanty, 2014). Berikut beberapa fungsi maskot menurut Passion Design (2021), yaitu:

1) Menggambarkan Personalitas Brand

Pemilihan bentuk maskot itu sendiri disesuaikan dengan bagaimana brand jika dipersonifikasi, apakah terlihat tua, muda, feminin, maskulin, dan sebagainya. Maskot menjadi alat komunikasi yang selalu diposisikan di samping tema kegiatan promosi dan branding. Dengan begitu pengguna akan lebih gampang mengenali brand.

2) Membangun Persepsi

Kehadiran maskot dengan bentuknya yang sederhana dan berkarakter bisa membangun image yang baik dan menyenangkan. Hal ini menunjukkan bahwa fungsi maskot tidak hanya merepresentasikan suatu brand tetapi juga memberikan sentuhan khusus yang melekat di benak pengguna.

3) Sebagai Mediator

Selain fungsi maskot yang mencerminkan *persona brand* dan membangun persepsi, maskot juga bisa menjadi mediator. Maskot bisa lebih gampang bercerita dengan cara yang menyenangkan tentang brand kepada pengguna.

4) Sebagai Pendorong Repeat Order

Dengan bentuk dan aksi maskot brand yang lucu, unik dan menggemaskan pastinya akan memicu ingatan customer terhadap suatu brand.

5) Memperkuat Tema Suatu Acara atau Kegiatan

Dalam sebuah acara atau event promotion, maskot tampil sebagai “interaktor” yang berbicara dan berkomunikasi dengan caranya sendiri sehingga memberikan karakter dari acara tersebut, pengguna akan merasa ada penghubung yang menyambut mereka menjalani program acara ketika figure tersebut ada pada setiap media yang ditampilkan.

6. Ilustrasi

Ilustrasi berasal dari kata latin *illustrate* yang berarti menerangi atau memurnikan, dengan demikian yang dimaksud dengan ilustrasi adalah citra yang dibentuk untuk memperjelas sebuah informasi dengan memberikan representasi secara visual. Esensi dari ilustrasi adalah pemikiran, berupas ide dan konsep yang melandasi apa yang ingin dikomunikasikan suatu gambar. Menghidupkan atau memberi bentuk visual dari sebuah tulisan, mengombinasikan pemikiran analitis dan skill kemampuan praktis untuk membuat sebuah bentuk visual yang mempunyai pesan (Ricky W Putra, 2021). Menurut para ahli lainnya juga berpendapat bahwa ilustrasi adalah sebuah gambar yang berkaitan dengan seni rupa. Ilustrasi ini dapat membantu pembaca untuk memahami makna dari sebuah tulisan (Rohidi, 1984). Sedangkan menurut jenisnya, terdapat dua jenis ilustrasi, yaitu ilustrasi realis dan kartun. Menurut McCloud (dalam Indiria Maharsi, 2011) gambar realis merupakan ikon yang paling mirip dengan manusia atau objek aslinya. Masih menurut McCloud

ilustrasi kartun merujuk bentuk abstrak dan sederhana sehingga makin jauh dari citra foto yang asli.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa ilustrasi memiliki karakteristik sebagai berikut:

1) Komunikasi

Ilustrasi adalah gambar yang mengomunikasikan suatu konsep atau pesan. Ilustrasi juga berupa opini atau komentar terhadap suatu permasalahan.

2) Hubungan antar kata dan gambar

Ilustrasi pada awalnya berfungsi sebagai pelengkap teks. interaksi dan gambar menciptakan harmoni. Ilustrasi mengalami perkembangan dan memiliki peran yang lebih luas dari sekadar pelengkap.

3) Faktor Menggugah

Komunikasi visual bertujuan membuat kita merasakan sesuatu, membangkitkan emosi, atau menghadirkan drama. Faktor ini yang membuat orang merasa ada keterikatan dengan ilustrasi, dan hal inilah yang menentukan keberhasilan suatu ilustrasi.

Dalam perancangan karya ini, ilustrasi yang digunakan pada karakter maskot adalah ilustrasi kartun chibi. Chibi adalah gaya seni yang menggambarkan karakter dengan ciri khas kepala besar dan bertubuh kecil yang imut. Pemilihan gaya ilustrasi ini disesuaikan dengan usia dari target audien.

7. Warna

Menurut Sanyoto (2010: 12 - 17), warna dapat didefinisikan secara objektif/fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan, atau secara subjektif/psikologis sebagai bagian dari pengalaman indera penglihatan. Warna dapat ditinjau dari dua sudut pandang, dari ilmu fisika dan ilmu bahan. Lebih lanjut, warna dibagi menjadi dua menurut asal kejadian warna, yaitu warna additive dan subtractive (Sanyoto, 2010). Warna additive adalah warna yang berasal dari cahaya dan disebut spektrum. Warna pokok Additive ialah Red, Green, Blue (merah, hijau, biru), dalam computer disebut warna model RGB. Sedangkan warna subtractive adalah warna yang berasal dari bahan dan disebut pigmen. Warna pokok Subtractive menurut teori adalah sian (Cyan), magenta, dan kuning (Yellow), dalam computer disebut warna model CMY.

Berdasarkan psikologi warna, warna dapat mempengaruhi emosi dan perilaku manusia. Warna dipercaya bisa memberikan pengaruh pada psikologi, emosi dan juga tindakan manusia, warna juga menjadi bentuk komunikasi non verbal sehingga bisa mengungkapkan pesan secara instan dan lebih bermakna (Septino, 2021).

a. Arti Warna

Secara psikologis warna dapat membangkitkan perasaan seseorang. Respon yang diterima seseorang terhadap warna juga berbeda beda. Berikut beberapa interpretasi warna yang umumnya dirasakan oleh audien:

- 4) Hitam : Berat, formal, rahasia, kesedihan, misteri
- 5) Coklat : Bumi, tanah, organik, lingkungan, kesederhanaan, stabilitas
- 6) Biru : Perdamaian, kebebasan, kepercayaan, dewasa, loyalitas, ketenangan, laut
- 7) Ungu : Royalti, kebebasan, spiritual, misteri
- 8) Hijau : Uang, tumbuhan, kesuburan, kesegaran, kesehatan
- 9) Abu-abu : Konservatif, eksekutif, keamanan, terpercaya, serius
- 10) Merah : Panas, agresif, cinta, gairah
- 11) Oranye : Flamboyan, kehangatan
- 12) Kuning : Optimis, keceriaan, idealis
- 13) Putih : Kemurnian, suci, sederhana, bersih

b. Pembagian Warna

Teori Brewster mengemukakan bahwa, “Warna-warna yang ada di alam menjadi empat kelompok warna, yaitu warna primer, sekunder, tersier dan warna netral”. Kelompok warna ini sering disusun dalam lingkaran warna “Brewster” (dalam Rosmiati, 2011). Menurut teori Brewster, mengacu pada warna di atas dapat dipaparkan sebagai berikut:

1) Warna Primer

Merupakan warna pokok yang tidak dapat dibuat dengan mencampurkan warna-warna lainnya. Warna primer tersebut adalah merah, kuning, dan biru.

2) Warna Skunder

Merupakan warna yang dihasilkan dari pencampuran dua warna primer.

Kuning + Biru Hijau

Kuning + Merah Oranye

Merah + Biru Ungu

3) Warna Tersier

Merupakan warna yang dihasilkan dari pencampuran warna primer dan sekunder. terdapat 6 warna utama tersier, yaitu merah-oranye, Kuning-oranye, merah-ungu, biru-ungu, biru-hijau, kuning-hijau.

4) Warna Analog

Merupakan warna keluarga yang letaknya disisi yang saling berdekatan pada diagram roda warna. Contoh kombinasi warna analog adalah warna kuning.

Penggunaan warna pada perancangan karya ini tidak lepas dari teori warna. Warna yang digunakan pada perancangan karya menggunakan warna dengan gaya retro atau didalam teori roda warna yaitu warna tetradic. Tetradic merupakan perpaduan dua warna komplementer yang digunakan secara bersamaan, kombinasi ini menghasilkan warna yang

sangat kontras antara warna dingin dan warna hangat (Meilani, 2015). Dilansir dari Pinhome (2022) Gaya retro identik dengan penggunaan warna-warna polos yang cenderung cerah dan tajam, seperti warna sitrus, merah, biru, hijau, pink, kuning mentega, coklat, oranye, dan lain-lain. Gaya retro khas dengan kombinasi warna primer yang eksplosif.

8. Tipografi

Tipografi adalah perpaduan antara ilmu seni dan teknik mengatur tulisan, agar maksud serta arti tulisan dapat disampaikan dengan baik secara visual kepada pembaca (Septino, 2021). Tipografi digunakan oleh para desainer untuk berkomunikasi dengan pembacanya secara visual agar maksud dari tulisan lebih mudah dipahami. Septino menyebutkan terdapat beberapa alasan mengapa tipografi penting dalam desain grafis:

1. Menarik perhatian pengguna

Tugas dari seorang *graphic designer* bukan hanya tentang mendesain gambar tetapi juga untuk menarik perhatian pengguna lewat tipografi. Dengan menempatkan tulisan dan visual yang bagus dapat menarik perhatian penggunanya.

2. Memberikan *value* dan *tone* pada brand

Tipografi penting karena dapat memberikan *value* dan *tone* terhadap sebuah *brand*, setiap *font* memiliki kekuatan untuk mewakili bisnis dengan cara yang berbeda-beda.

3. Memudahkan pengguna untuk membaca

Selain menarik perhatian pengguna, tipografi juga penting untuk membuat pengguna lebih mudah dalam membaca teks yang disajikan. Pemilihan *font* yang salah dapat dipastikan akan membuat pembaca menjadi bingung, sehingga tidak tertarik untuk melihatnya lebih lanjut. Oleh karena itu seorang graphic designer harus bisa menyelaraskan *font* dengan desain yang ada supaya dapat mudah dibaca oleh pengguna.

Terdapat beberapa jenis huruf diantaranya:

1. Jenis huruf serif

Merupakan huruf yang memiliki kaki atau sirip pada ujungnya. Ketebalan pada bentuk hurufnya sangat kontras, huruf jenis ini sering dijumpai disurat kabar atau buku-buku tebal karena memiliki tingkat keterbacaan yang tinggi.

2. Jenis huruf sans serif

Merupakan huruf tanpa kaki dengan ketebalan yang hampir sama disetiap bagian bentuk hurufnya, Jenis huruf ini juga memberikan kesan sederhana serta lugas.

3. Jenis huruf script

Menyerupai goresan tangan yang dikerjakan dengan pena, kuas atau pensil tajam dan biasanya miring ke kanan. Ada dua jenis huruf script, yaitu formal script dan casual script.

4. Jenis huruf dekoratif

Merupakan pengembangan dari bentuk-bentuk huruf yang sudah ada, ditambah hiasan ornamen, atau garis-garis dekoratif. Kesan yang dimiliki oleh jenis huruf ini adalah dekoratif dan orname.

9. Prinsip Desain

Prinsip-prinsip desain dapat membantu dalam menghasilkan desain yang baik dan menarik. Dengan menggunakan prinsip tersebut desainer dapat dengan mudah menyatukan komposisi dan kesan yang akan disampaikan pada sebuah desain (Ricky W, 2021). Berikut penjelasan prinsip-prinsip desain:

1. Proporsi

Merupakan perbandingan ukuran yang digunakan untuk menentukan perbandingan yang tepat antara panjang dan lebar antara gambar dengan bidang gambar.

2. Irama (*rhythm*)

Irama adalah sebuah pola (alunan nada) yang berulang yang dibuat oleh unsur-unsur yang berbeda. Pengulangan adalah kunci untuk visual ritme.

3. Keseimbangan (*balance*)

Keseimbangan akan terlihat jika memandan desain secara keseluruhan, sehingga tidak terlihat berat sebelah. Keseimbangan secara visual dapat diartikan sebagai kondisi yang sama berat, dilihat secara horizontal (kanan kiri) maupun vertikal (atas bawah).

Ada 2 macam keseimbangan yaitu:

5) Keseimbangan simetris (formal balance): merupakan susunan elemen untuk meratakan kanan kiri dari pusat atau dari atas ke bawah. Keseimbangan ini bersifat formal dan sederhana

6) Keseimbangan asimetris (informal sbalance): merupakan pengaturan yang berbeda dengan berat yang sama disetiap sisi halaman namun komposisinya terasa seimbang. keseimbangan ini bersifat tidak formal.

4. Kesatuan (*unity*)

Prinsip dari kesatuan dalam sebuah komposisi adalah semua bagian bentuk harus saling memiliki keterikatan dan keterkaitan. Jika tidak ada kesatuan dalam sebuah karya desain grafis, maka karya tersebut akan terlihat kacau balau dan berantakan, sehingga mengakibatkan karya tersebut tidak nyaman dipandang. Jika salah satu atau beberapa unsur desain grafis memiliki hubungan seperti warna, raut, arah, dan lain sebagainya, maka kesatuan telah tercapai.

5. Kontras

Kontras adalah menghindari elemen desain grafis dalam suatu halaman yang terlihat serupa. Elemen desain tersebut dapat berupa jenis tulisan, warna, ukuran, tebal tulisan, spasi, dan lain-lain. Apabila tidak menginginkan elemen yang serupa maka sebaiknya elemen desain tersebut dibuat yang berbeda. Kontras menjadi visualisasi yang paling menarik perhatian karena kontras adalah alasan awal pembaca membaca halaman tersebut,

6. Keserasian (*harmoni*)

Kontras memberikan kesan aktif dan kuat, sehingga menarik perhatian pembaca, maka harmoni menunjukkan kesan sebaliknya, yaitu pasif. Harmoni berfungsi sebagai faktor "pengaman" agar publikasi tidak terlalu ramai dan hiruk pikuk.

7. Penekanan (*emphasizing*)

Penekanan berdiri untuk mendapatkan perhatian pertama atau terfokuskan. Tata letak merupakan bagian terpenting untuk menarik mata pembaca ke bagian yang pokok

10. Layout

Layout pada dasarnya merupakan tata letak suatu elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep/pesan yang dibawanya. Surianto Rustan (2009:138) Rustan membagi elemen layout menjadi :

1. Elemen Teks

Merupakan komponen-komponen dalam sebuah layout yang meliputi *deck*, *byline*, *bodytext*, *subjudul*, *pull quotes*, *callouts*, *kickers*, *mutual caps*, *indent*, *lead line*, *spasi*, *header & footer*, *running head*, catatan kaki, nomor halaman, *jumps*, *signature*, *nameplate*, dan *masthead*.

2. Elemen Visual

Merupakan elemen-elemen dalam sebuah layout meliputi foto, artwork, infografis, garis, dan kotak.

3. *Invisible Element*

Merupakan elemen-elemen yang berfungsi sebagai acuan penempatan sebuah elemen. Invisible Element meliputi Margin dan Grid. Margin menentukan jarak antara pinggir kertas dengan ruang yang akan ditempati oleh elemen-elemen layout, sedangkan grid memudahkan untuk menentukan peletakan elemen layout dan mempertahankan konsistensi dan kesatuan layout.

4. *Negative Space atau White Space*

Merupakan ruang kosong yang ditunjukkan agar penempatan karya tidak terlalu penuh pada suatu bidang, ruang kosong ini juga digunakan untuk memberikan emphasis atau penekanan pada objek-objek tertentu.

5. *Visual Hierarchy*

Merupakan cara untuk memberikan arahan pada pembaca kepada suatu hal untuk menggambarkan tingkat krusial suatu informasi. Desainer dapat memberikan kontras untuk menuntun pembaca dalam memahami informasi dan gambar pada susunan yang diinginkan.

6. *Gestalt*

Merupakan teori psikologi yang mengatakan bahwa seseorang akan mempersepsikan apa yang terlihat dari lingkungannya sebagai satu kesatuan yang utuh. Dikembangkan oleh Maz Weitheimer dan

rekan-rekannya, teori ini dapat menjelaskan kecenderungan persepsi yang terbentuk dibenak seseorang

11. Konsep Permainan

Konsep game menurut (Rolling, 2004) adalah acuan, yang pernyataannya akan selalu menjadi referensi pada saat desain.. Ada 2 tahapan mendefinisikan konsep game, yakni having idea dan shaping the idea. Tahap having idea meliputi:

- a) Inspirasi, yakni mencari dan mengembangkan ide
- b) Sintesis yakni mengkompilasi sebaran ide menjadi ide yang original
- c) Resonansi, yakni brainstorming membangun sinergi dari komponen game yang lain
- d) Sinergi, yakni memilih alternatif yang paling optimal untuk dibawa ke tahap berikutnya.

Tahap shaping the idea adalah mengungkapkan ide ke dalam 6 komponen, yakni style, theme , backstory dan plot, karakter, serta setting.

a) *Style*

Style adalah adalah genre atau kombinasi genre yang digunakan di dalam game. Genre ditentukan oleh desain terkait pengalaman menarik apa yang ingin dia berikan kepada player. Apakah akan bertarung dengan player, atau menguji intelektualitas player, atau membuai player dengan keindahan yang fantastic. (Rolling,2004)

menyebutkan 7 klasifikasi genre game, namun itu belum mencakup semua genre yang pernah ada, yakni action, adventure, strategy, simulation, puzzle, toys, dan educational.

b) Plot

Plot adalah rangkaian kejadian yang membangun story. Dalam setiap kejadian biasanya melibatkan pelaku, kata kerja yang dilakukan, benda-benda yang terlibat, tempat terjadinya. Hubungan satu kejadian dengan kejadian lain bisa sebab akibat atau berbarengan atau acuan atau hanya sekedar urutan waktu (narasi). Plot ada yang dibangun oleh desainer dan di tanam ke dalam game (designer story), dan ada yang dibangkitkan oleh pilihan pemain (player story).

c) *Setting*

Dalam drama, setting mendefinisikan tentang latar tempat, latar waktu, latar lingkungan, latar suasana, termasuk siapa orang-orang yang tinggal pada latar tersebut.

d) Karakter yang didefinisikan di konsep desain adalah karakter dari player. Bagi desainer, karakter berfungsi untuk memperkuat story.

e) Tema adalah ide filosofis dari game. Tema akan memberikan ruh atau inside feeling bagi pemain dalam bermain, seperti menjadi pahlawan, menjadi anak yang berbakti dan sebagainya. Namun, hendaknya desainer tetap sadar bahwa pemain tetap diberi

kebebasan memilih apakah akan setuju dengan arah dari desainer atau sebaliknya.

12. Permainan Papan (*Board Game*)

Menurut Mike Scorviano (2010) dalam sejarah Board Game dan Psikologi Permainan, board game adalah dimana alat – alat atau bagian – bagian permainan ditempatkan, dipindahkan atau digerakkan pada permukaan yang telah ditandai atau atau dibagi-bagi menurut seperangkat aturan. Permainan mungkin didasarkan pada strategi murni, kesempatan atau campuran dari kebudayaan dan biasanya memiliki tujuan yang harus dicapai.



Gambar 3
Permainan papan *Game of the Goose*
(Sumber: Internet)

Pada perancangan media edukasi ini jenis permainan papan yang digunakan ialah *Game of the Goose*. *Goose game* merupakan permainan papan di mana dua atau lebih pemain memindahkan potongan di sekitar trek dengan melempar satu atau dua dadu. Tujuan dari permainan ini

adalah untuk mencapai angka 63 sebelum pemain lain, sambil menghindari rintangan seperti *Inn*, *Bridge*, dan *Death*. Permainan ini sebagian besar dimainkan di Eropa dan dilihat sebagai hiburan keluarga. Versi komersial dari game ini muncul pada tahun 1880-an dan 1890-an, dan menampilkan karakteristik khas Eropa kuno seperti sumur tua dan pakaian anak-anak dari periode tersebut.

Karakteristik suatu permainan dapat dilihat dari segi warna, desain bentuk, dan cara bermainnya. Selain itu permainan mempunyai kelebihan dan kekurangan. Kelebihan permainan antara lain (Sadiman, 2009:78) :

- a. Permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan sesuatu yang menghibur.
- b. Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar.
- c. Permainan dapat memberikan umpan balik langsung.
- d. Permainan memungkinkan penerapan konsep-konsep ataupun peran-peran ke dalam situasi dan peranan yang sebenarnya di masyarakat.
- e. Permainan bersifat luwes.
- f. Permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak.

Sedangkan menurut Sadiman (2009:81) permainan juga mempunyai kekurangan, antara lain:

- a. Karena asyik, atau karena belum mengenai aturan / teknis pelaksanaan.

- b. Dalam mensimulasikan situasi sosial permainan cenderung terlalu menyederhanakan konteks sosialnya sehingga tidak mustahil siswa justru memperoleh kesan yang salah.
- c. Kebanyakan permainan hanya melibatkan beberapa orang siswa saja, padahal keterlibatan seluruh siswa/warga belajar amatlah penting agar proses belajar bisa lebih efektif dan efisien.

F. Metode Penciptaan

1. Persiapan

a. Metode Pengumpulan Data

1) Wawancara

Wawancara adalah percakapan dua orang atau lebih yang berlangsung antara narasumber dan pewawancara dengan tujuan mengumpulkan data-data berupa informasi. Untuk mendapatkan informasi yang konkrit mengenai psikologis remaja sebagai pemenuhan penciptaan karya ini, maka dilakukanlah pengumpulan data dari ahli secara langsung. Hasil wawancara yang didapatkan adalah sebagai berikut:

- a). Wawancara pribadi bersama Nefri Anra (Akademisi Psikologi ISI Padangpanjang)

Pada tanggal 18 juli 2022, dilakukanlah wawancara bersama akademisi Psikologi di Institut Seni Indonesia Padangpanjang yaitu Nefri Anra. Berdasarkan wawancara tersebut diketahui bahwasannya remaja itu berada dimana ia

merasa kekurangan, baik dari dalam maupun luar dirinya yang kemudian membuatnya menjadi tidak percaya diri. Untuk dapat membantu mereka menjadi percaya diri perlu diyakinkan bahwasannya mereka bukan satu-satunya yang merasakan hal tersebut, dan meyakinkan bahwa setiap manusia memiliki hal negatif dan positif.

b). Wawancara pribadi bersama Mardianto (Tenaga Ahli Psikolog)

Pada tanggal 15 Agustus 2022 dilakukanlah wawancara kepada Psikolog/tenaga ahli yang juga merupakan dosen Psikologi di Universitas Negeri Padang, Bapak Mardianto. Berpendapat bahwasannya karakteristik remaja di Sumatera Barat dengan daerah lainnya tidak memiliki perbedaan yang signifikan dengan daerah-daerah lainnya, karena pengaruh globalisasi yang menyamaratakan standar remaja saat ini membuat karakter, sikap, atau perilaku remaja menjadi sama, begitu juga dengan permasalahan karakter yang dirasakannya seperti labil, dan tidak percaya diri. Berbeda dengan zaman dahulu dimana orang tua, lingkungan, dan televisi menjadi pengaruh yang besar dalam pembentukan karakter remaja. Dalam pengembangan psikologis remaja yang paling penting dimiliki oleh remaja adalah kesadaran diri untuk mengetahui

kekurangan dan kelebihan diri agar dapat mengelola dan mengembangkan kelebihan dirinya dengan baik.



Gambar 4

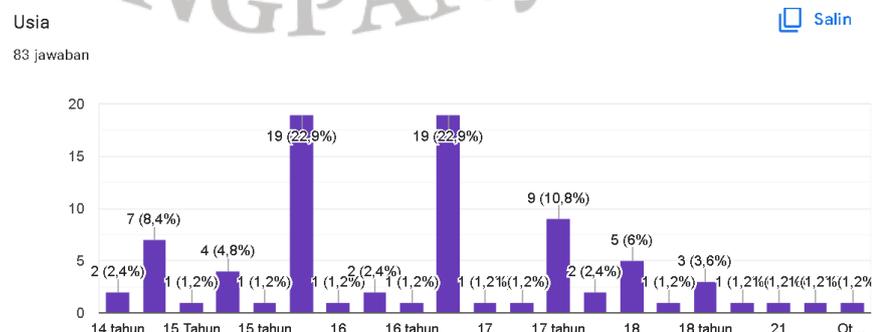
Dokumentasi wawancara bersama tenaga ahli psikolog
(Dokumentasi: Vella Oktavianti, 2022)

2) Kuesioner

Kuesioner yang dibagikan merupakan pertanyaan sederhana mengenai apa yang dirasakan remaja pada saat ini juga bagaimana pengaruh kepercayaan diri bagi mereka. Berdasarkan pertanyaan tersebut dengan 83 orang pengisi angket didapatkan hasil sebagai berikut:

1. Usia

Pengisi kuesioner berusia 14-21 tahun.

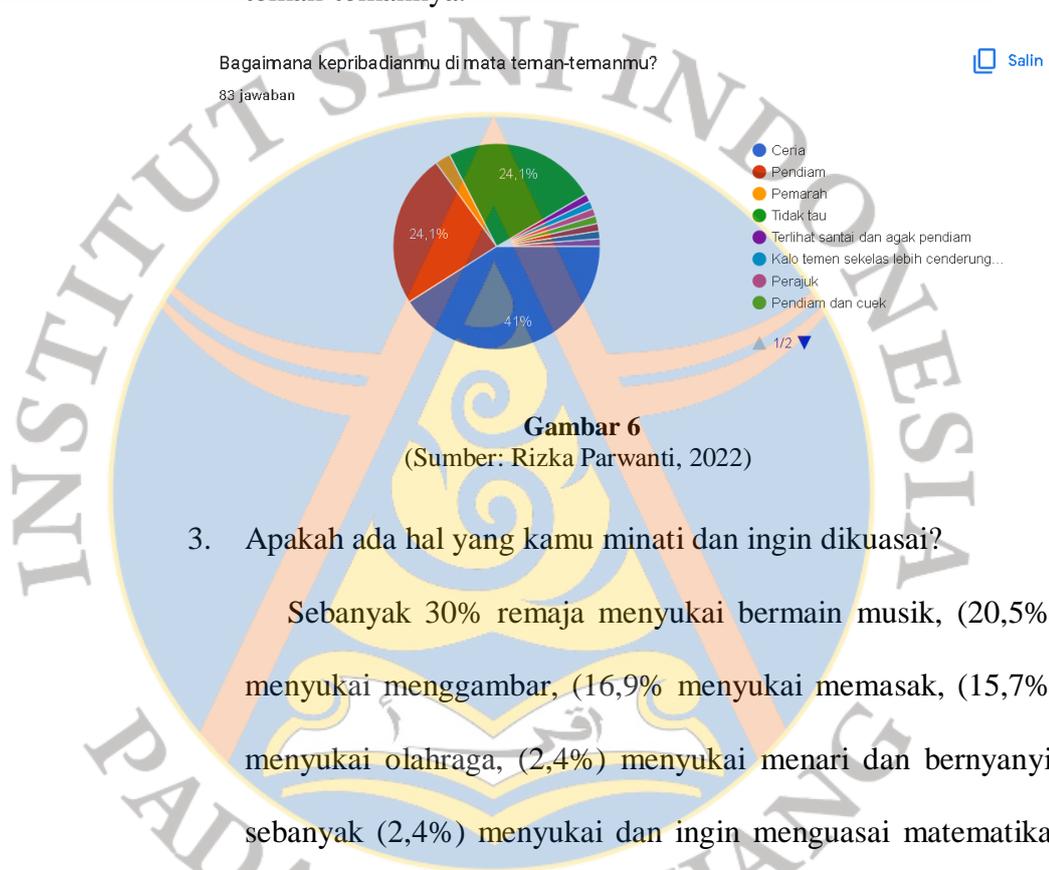


Gambar 5

(Sumber: Rizka Parwanti, 2022)

2. Bagaimana kepribadianmu di mata teman-temanmu?

(41%) remaja mengetahui bahwa dirinya ceria di mata teman-temannya. (24,1%) memiliki sifat pendiam dan (24,1%) remaja yang tidak mengetahui bagaimana dirinya di mata teman-temannya.

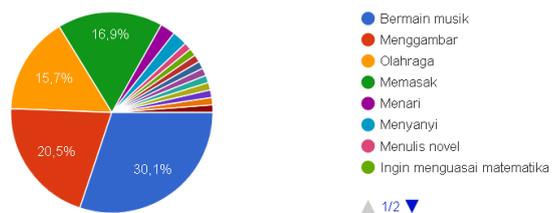


3. Apakah ada hal yang kamu minati dan ingin dikuasai?

Sebanyak 30% remaja menyukai bermain musik, (20,5%) menyukai menggambar, (16,9% menyukai memasak, (15,7%) menyukai olahraga, (2,4%) menyukai menari dan bernyanyi, sebanyak (2,4%) menyukai dan ingin menguasai matematika, (1,2%) ingin menguasai bahasa asing dan menulis novel.

Apa hal yang kamu minati dan ingin di kuasai?

83 jawaban



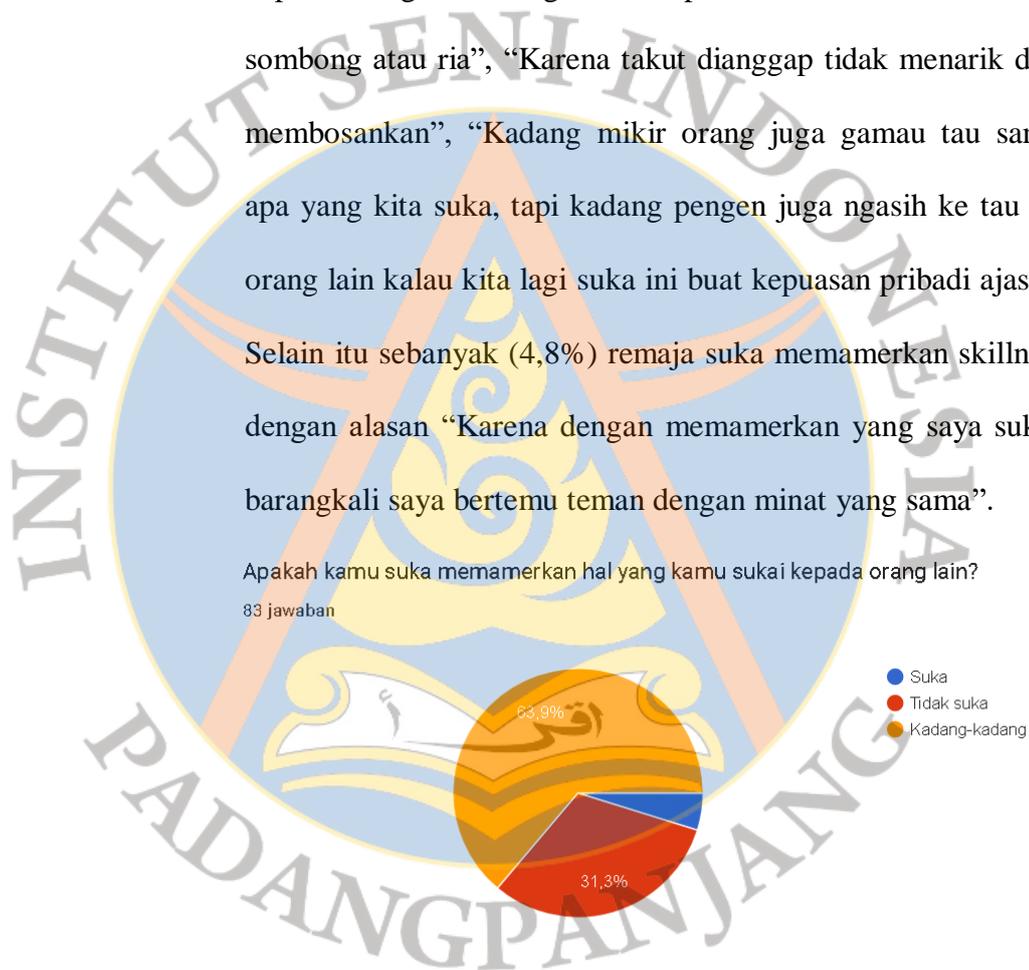
Gambar 7
(Sumber: Rizka Parwanti, 2022)

4. Apakah kamu suka memamerkan hal yang kamu sukai kepada orang lain?

(63,9%) remaja sekolah menengah atas hanya kadang-kadang atau tidak terlalu suka memamerkan kepandaianya kepada orang lain. Dengan beberapa alasan: “Tidak mau di cap sombong atau ria”, “Karena takut dianggap tidak menarik dan membosankan”, “Kadang mikir orang juga gamau tau sama apa yang kita suka, tapi kadang pengen juga ngasih ke tau ke orang lain kalau kita lagi suka ini buat kepuasan pribadi ajasi”. Selain itu sebanyak (4,8%) remaja suka memamerkan skillnya dengan alasan “Karena dengan memamerkan yang saya suka, barangkali saya bertemu teman dengan minat yang sama”.

Apakah kamu suka memamerkan hal yang kamu sukai kepada orang lain?

83 jawaban



Gambar 8

(Sumber: Rizka Parwanti, 2022)

5. Apakah kamu percaya diri saat diminta untuk berbicara didepan kelas? Apa alasannya?

Saat diminta maju kedepan kelas oleh guru kebanyakan remaja kurang percaya diri dengan alasan: “Tidak, saya tidak

sanggup melihat teman teman saya yang menatap saya yang sedang berbicara didepan kelas, saya merasa takut”. “Tidak, saya merasa diri saya sudah mendapat image merupakan anak yang berdiam diri, jadi saya merasa jika saya melakukan hal dan mencoba memberanikan diri akan menjadi aneh. Saya juga seringkali merasa takut jika pendapat yang saya berikan salah, walau saya tau itu wajar wajar saja”. Namun terdapat juga remaja yang merasa cukup percaya diri dengan alasan: “Percaya diri, bagi saya tidak begitu sulit jika hanya berbicara dengan topik yang sudah ditentukan”, “kadang pd kadang gak, tergantung disuruh ngapain di depan kelas sih”, “Percaya banget, alasannya karena sudah biasa sejak SMP maju ke depan kelas untuk menjelaskan, menerangkan , bahkan tampil untuk hal yang lain, dan di SMP saya sudah terbiasa yang nama nya presentasi.

Apakah kamu percaya diri saat diminta untuk berbicara didepan kelas? Apa alasannya?

83 jawaban

tidak, saya merasa diri saya sudah mendapat image merupakan anak yang berdiam diri. jadi saya merasa jika saya melakukan hal dan mencoba memberanikan diri akan menjadi aneh. Saya juga seringkali merasa takut jika pendapat yang saya berikan salah, walau saya tau itu wajar wajar saja.

Sebenarnya ngga juga sih, karena pas tampil malah gugup terus kadang saya suka gagap bicaranya dan itu membuat kepercayaan diri saya menurun

Tidak,saya tidak sanggup melihat teman teman saya yang menatap saya yang sedang berbicara didepan kelas ,saya merasa takut.

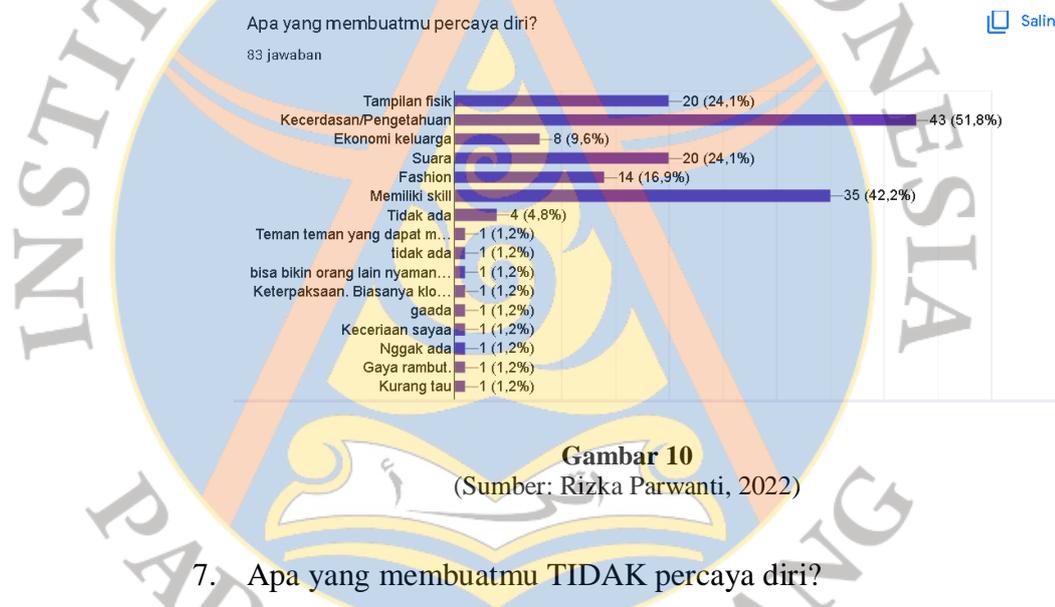
Tidak. tatapan dari teman teman menyeramkan

Gambar 9

(Sumber: Rizka Parwanti, 2022)

6. Apa yang membuatmu percaya diri?

Berdasarkan data yang terkumpul hal yang membuat remaja menjadi percaya diri yaitu: Kecerdasan/Pengetahuan (51,8%), Memiliki skill (42,2%), Tampilan fisik dan Suara (24,1%), *Fashion* (16,9%), Ekonomi keluarga (9,6%). kemudian terdapat hal-hal lain seperti keceriaan saya, membuat orang lain nyaman, dan gaya rambut sebanyak (1,2%).



Gambar 10
(Sumber: Rizka Parwanti, 2022)

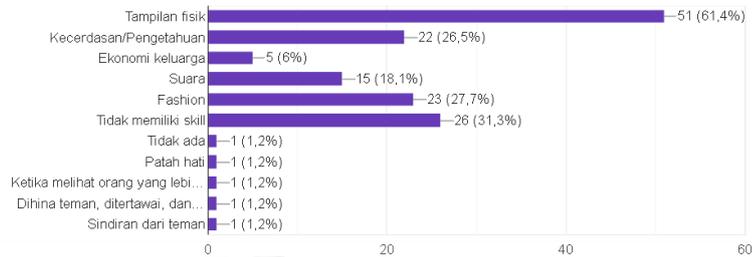
7. Apa yang membuatmu TIDAK percaya diri?

Berdasarkan data yang terkumpul hal yang membuat remaja menjadi tidak percaya diri yaitu: Tampilan fisik (61,4%), Tidak memiliki skill (31,3%), *Fashion* (27,7%), Kecerdasan (26,5%), Suara (18,1%), dan Ekonomi keluarga (6%). Dan terdapat hal-hal lainnya seperti patah hati, melihat orang yang lebih baik, sindiran dan ditertawain teman (1,2%).

Apa yang membuatmu TIDAK percaya diri?

Salin

83 jawaban



Gambar 11

(Sumber: Rizka Parwanti, 2022)

8. Apakah kamu terganggu dengan kepercayaan dirimu saat ini?

Berdasarkan data yang terkumpul diketahui bahwa remaja sedikit terganggu dengan kepercayaannya saat ini.

Apakah kamu merasa terganggu dengan tingkat kepercayaan dirimu saat ini?

83 jawaban



Gambar 12

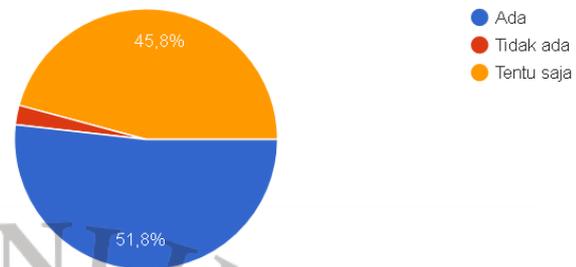
(Sumber: Rizka Parwanti, 2022)

9. Apakah kamu ada keinginan untuk berubah?

Dengan tingkat kepercayaan diri saat ini diketahui bahwasannya remaja memiliki keinginan untuk menjadi lebih percaya diri.

Apakah kamu ada keinginan untuk menjadi lebih percaya diri?

83 jawaban



Gambar 13
(Sumber: Rizka Parwanti, 2022)

3) Studi Eksisting dan Kepustakaan

Studi kepustakaan adalah teknik pengumpulan data dengan mengadakan studi penelaahan terhadap buku, literatur, catatan, dan laporan-laporan yang ada hubungannya dengan masalah yang diangkat dalam konteks psikologi remaja dan desain komunikasi visual.

b. Metode Analisis Perancangan

Adapun sasaran perancangan sebagai berikut:

1. Segmentasi Demografis : Remaja usia 13-17 tahun, laki-laki dan perempuan, pendidikan Sekolah Menengah Pertama, Sekolah Menengah Atas dan sederajat, dengan berbagai latar belakang ras, agama, dan suku.
2. Segmentasi Geografis : Seluruh Indonesia

3. Segmentasi Perilaku : Remaja dengan rutinitas bermain, orang tua yang kurang memiliki waktu luang dan guru yang suka metode pembelajaran kreatif.
4. Segmentasi Psikografis : Perancangan media edukasi permainan papan ini ditujukan kepada lingkungan sekolah sebagai bahan literasi bagi siswa, juga sebagai pengenalan diri dan penambah motivasi pada remaja.

c. Ruang Lingkup Perancangan

Dalam perancangan media edukasi *board game* ini semua aspek harus menunjang satu sama lainnya. Metode analisis data yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode 5W 1 H yaitu:

1. *What*

- a) Apa permasalahan yang sedang terjadi?

Remaja memiliki kesulitan terhadap kepercayaan dirinya saat ini yang kemudian berdampak pada interaksi sosial, hubungan pertemanan, hingga menurunnya nilai akademis.

- b) Apa media yang digunakan dalam memberikan edukasi terhadap permasalahan tersebut?

Media yang digunakan ialah *board game* dengan konsep pembahasan yaitu mengenai pengembangan diri bagi remaja.

- c) Apa yang ingin disampaikan dalam *board game* ini?

Didalam *board game* ini selain memberikan edukasi mengenai pengembangan diri, remaja juga akan melatih kebiasaan baru untuk bisa percaya diri saat melakukan interaksi sosial atau melatih dalam mengemukakan pendapat dan pandangannya, dengan cara yang menyenangkan bersama teman-teman.

2. *Where*

- a) Dimana edukasi dari pengembangan diri pada *board game* ini?

Konsep pengembangan diri pada *board game* ini terlihat pada kartu-kartu yang dapat mengembangkan sosial, melatih, dan menambah wawasan motivasi bagi remaja. Seperti kartu pertanyaan, kartu motivasi, dan kartu tantangan.

3. *Who*

- a) Siapa yang akan memainkan *board game* tentang pengembangan diri ini?

Permainan ini ditujukan kepada remaja usia 13-17 tahun.

4. *When*

- a) Kapan *board game* ini dapat dimainkan?

Permainan ini dapat dimainkan dimana saja dan juga dapat menjadi media pembelajaran oleh guru Bimbingan

Konseling di Sekolah Menengah Perama maupun Atas
(SMP/SMA)

5. *Why*

- a) Kenapa permasalahan kepercayaan diri ini perlu dicari solusinya?

Karena terdapat beberapa faktor yang membuat remaja menjadi minder sehingga tidak percaya diri, salah satunya tidak terbiasa untuk berbicara didepan umum.

- b) Kenapa *board game* dipilih sebagai media edukasi tentang pengembangan diri remaja ini?

Board game merupakan permainan yang banyak terdapat interaksi didalamnya, baik dari komponen permainan juga ke sesama pemain. Sehingga *board game* menjadi media yang dipilih sebagai media yang digunakan untuk meningkatkan interaksi sosial bagi remaja dan juga memberikan suasana menyenangkan dalam proses belajar.

- c) Kenapa target audien *board game* ini adalah remaja usia 13-17 tahun?

Usia 13-17 tahun merupakan usia remaja awal. Pada fase ini perubahan-perubahan terjadi sangat pesat dan mencapai puncaknya. Ketidak seimbangan emosional dan ketidak stabilan dalam banyak hal terdapat pada usia ini. Pola-pola hubungan sosial mulai berubah. Pada masa

perkembangan ini, pencapaian kemandirian dan identitas sangat menonjol, pemikiran semakin logis, abstrak, idealistis dan semakin banyak waktu diluangkan diluar keluarga. (Alex Sobur, dikutip oleh Amita Diananda, 2018).

6. *How*

a) Bagaimana cara membantu kepercayaan diri remaja saat ini?

Dengan merancang media edukasi yang dapat melatih interkasi dalam kelompok sosial serta memotivasi remaja untuk dapat mengoptimalkan kelebihan yang ada pada dirinya sendiri.

b) Bagaimana merancang *board game* yang dapat membantu pengembangan diri remaja?

Dengan memasukkan materi-materi yang dapat meningkatkan sosialisasi remaja pada permainan dengan pengemasan yang menyenangkan. Perancangan media edukasi *board game* ini akan dimulai dengan menentukan tema, dan alur permainan. Setelah itu dilanjutkan dengan membuat, *storyboard*, dan juga penentuan *style* gambar dan desain yang akan digunakan. Untuk tahap akhir dilanjutkan dengan eksekusi karya menggunakan *software* pada laptop atau *gadget*.

2. Perancangan

a. Strategi Verbal

Strategi verbal merupakan cara dalam menyajikan konsep melalui verbal, bisa kata, kalimat, tagline bahkan narasi yang memang dipersiapkan secara khusus dengan mempertimbangkan kata kunci yang telah dipilih (Eko Darmawanto, 2019). Pemilihan bahasa yang digunakan dalam permainan ini ialah bahasa Indonesia sebanyak 80% dan bahasa Inggris sebanyak 20% karena dirasa cocok dengan target sasaran agar dapat lebih mudah dicerna. Dalam penggunaan bahasa Indonesia, bahasa non formal akan digunakan lebih banyak. Konsep verbal yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Judul

Judul yang akan digunakan adalah "STEPS" yang berarti langkah-langkah dan juga terdapat kalimat yang digunakan "You did a fantastic steps" berfungsi sebagai penekanan makna dari judul *board game* ini. Penggunaan bahasa Inggris memiliki tujuan agar lebih mudah diucapkan dan dimengerti oleh target remaja, makna yang terkandung di dalam judul maupun tagline menyiratkan pesan bahwa langkah-langkah yang dilakukan pemain pada *board game* ini adalah proses yang akan membawa mereka ketahapan untuk menjadi sedikit lebih baik dari sebelumnya.

2. Kartu Interaktif

Pada permainan papan ini terdapat pula 3 kartu interaktif yang berisi pertanyaan, pernyataan dan tantangan . Kartu-kartu tersebut, yaitu:

1). Kartu Tiket Kejujuran

Kartu ini berisi pertanyaan-pertanyaan yang dapat melatih empati dengan mengemukakan pendapat mereka mengenai suatu hal dan menjadi media untuk bercerita mengenai apa yang mereka rasakan saat ini, seperti: “Apa pendapatmu mengenai teman yang suka menyendiri?”, ”Apa yang kamu lakukan jika temanmu memberi makanan tetapi kamu tidak menyukainya?”, “Ada teman yang suka bercanda tampilan fisik orang lain, bagaimana tanggapanmu?”.

2). Kartu Pesan

Kartu ini berisi kata-kata motivasi atau pesan-pesan dari para tokoh dan penulis terkenal, tujuannya agar dapat memotivasi dan sebagai pengingat diri, kartu-kartu ini berisi pesan, seperti: “Semua bunga memiliki musim mekarnya masing-masing. Begitu pula dengan dirimu, musimmu akan tiba hingga kuncupmu menjadi mekar”, “Masa muda adalah saat kamu merasa bingung, tidak berdaya, takut, kesepian, cemas, sekaligus berbahagia”, “Sibuk menghabiskan waktu

untuk mengasihani diri sendiri hanya akan membuat banyak kesempatan emasmu terbang” (Rando Kim. 2019).

3). Kartu Tiket Tantangan

Kartu ini berisi tantangan bagi pemain. Tantangan tersebut seperti: “Sok asik dengan orang yang tidak akrab dengammu”, “Bacakan Pancasila dengan suara lantang, sambil berdiri diatas kursi”, “Adakan konser singkat selama 2 menit”

3. Edukasi Pengembangan Diri

Dalam proses pengembangan diri terdapat 5 fokus area yang diperhatikan, yaitu pengembangan Sosial, Mental, Emosional, Spiritual, dan Fisik. Dalam permainan ini yang menjadi fokus utama area yang ingin dikembangkan adalah pengembangan sosial, karena sebagai makhluk sosial manusia tentu perlu saling berinteraksi. Untuk itu pengembangan sosial sangat penting untuk dikembangkan.

b. Strategi Visual

Strategi visual yang digunakan dalam perancangan permainan papan pengembangan diri memperhatikan pendekatan desain sebagai berikut:

1. Tema/konsep desain: Tema desain retro karnaval sirkus. Pemilihan tema ilustrasi ini diharapkan dapat mencapai tujuan perancangan media edukasi yang atraktif bagi remaja. Tema karnaval sirkus memberikan kesan hiburan dengan warna retro yang terang dan

mencolok sehingga dapat menarik perhatian dan memberikan kesenangan bagi pemain.

2. Ilustrasi: Untuk jenis ilustrasi yang digunakan dalam perancangan karya ialah dengan teknik ilustrasi kartun chibi.

Terdapat beberapa ilustrasi yang berhubungan dengan karnaval seperti sirkus, komedi putar, lolipop dan sebagainya, juga terdapat maskot. Untuk desain kartu penunjang permainan, dibagian belakang kartu akan didesain seperti tiket/karcis dengan desain dan warna yang berbeda dari ketiga kartu tersebut senagai pembeda antara kartu yang satu dengan yang lain. Pada bagian dalam kartu akan berisi tulisan sesuai jenis kartu dengan sentuhan border khas tiket/karcis agar tulisan atau pesan yang disampaikan dapat terlihat dengan jelas.



Gambar 14
Gambaran jenis ilustrasi
(Sumber: Pinterest)

3. Warna: Untuk pemilihan warna, warna retro dipilih karena cenderung cerah dan tajam, seperti warna hijau laut, pink, oranye, merah ceri, kuning mentega, biru dan lain-lain.



Gambar 15
(Pemilihan tone warna retro)

4. Tipografi: Agar pesan yang ditampilkan dapat tersampaikan dengan baik dalam perancangan ini maka digunakanlah font Dekoratif pada bagian seperti nama atau judul permainan, headline pada kertas panduan bermain, juga nama jenis-jenis kartu. Pada bagian isi kartu menggunakan font *San Serif*, karena sifatnya yang sederhana dengan keterbacaan yang jelas.



Gambar 16
Font Dekoratif dan *San Serif*
(Sumber: Internet)

5. Maskot: Maskot digunakan sebagai karakter pemandu permainan yang tampil sebagai interaktor yang ramah. Maskot ini nantinya akan terdapat pada beberapa bagian media, seperti: packaging permainan, kertas panduan bermain, dan kartu-kartu.



Gambar 17
(Sumber: Pinterest)

c. Strategi Perancangan

Struktur perancangan merupakan alur dalam proses menciptakan sebuah karya. Berikut struktur perancangan proses eksekusi karya.

Bagan 1
Struktur perancangan karya



3. Perwujudan

1. Media Utama

Media utama dari perancangan karya ini yaitu terdiri dari papan game, pion karakter, dadu, kartu pertanyaan, kartu tantangan, dan kartu pesan yang juga merupakan media utama. Konsep perancangan media edukasi ini yaitu pengembangan diri bagi remaja, dengan tema desain karnival pada perancangan papan game dan beberapa media lainnya. Pemilihan tema karnival karena pemilihan warna yang tergolong ceria dan menarik perhatian.

2. Media Pendukung

Media pendukung diciptakan dengan tujuan untuk mendukung penyebaran informasi dari media utama. Beberapa media pendukung yang dibuat sebagai berikut :

1. *Packaging Board game* dan Kartu

Packaging atau kemasan dapat berfungsi sebagai pelindung produk.

2. Kertas Panduan Bermain

Berisi panduan cara bermain dan hal-hal yang berhubungan dengan komponen permainan papan ini. Kemudian juga akan terdapat kode QR yang dapat di scan pemain untuk mengakses tutorial permainan dalam bentuk audio visual.

3. Lencana

Lencana merupakan tanda kehormatan yang didapatkan pemain yang berhasil tiba di garis akhir lebih dulu.

4. Penyajian Karya

Penyajian karya akan disampaikan dalam bentuk pameran karya langsung dengan melibatkan beberapa bauran media utama dan media pendukung dari Board Game Pengembangan Diri Remaja. Pada proses pameran karya nantinya terdapat *Board game* dengan ukuran 40x40 cm, dilengkapi dengan media pendampingnya seperti packaging papan permainan & kartu, dadu, pion, kertas panduan bermain dan juga merchandise. Untuk bagian promosi terdapat X banner dibagian depan booth pameran, juga terdapat poster yang menampilkan proses pembuatan karakter maupun desain. Pengunjung pameran dapat mencoba langsung permainan papan in bersama teman-temannya di meja yang telah disediakan.



Gambar 19
Display penyajian karya Pameran Tugas Akhir
(Sumber: Rizka Parwanti, 2023)