

Perancangan Boardgame dalam Upaya Mengenalkan Anak Usia 10 – 12 Tahun Terhadap Cerita Rakyat “Putri Ayu”

Danella Patricia Alim ¹, Marcellino Aditya, S.Ds., M. Sc.², Dr. Dra. Koniherawati, S. Sn., M.A.³

^{1,2,3} Prodi Desain Produk, Universitas Kristen Duta Wacana, Yogyakarta, Indonesia

Email:

¹62200177@students.ukdw.ac.id, ²marcellinoam@staff.ukdw.ac.id, ³koni_hrwt@staff.ukdw.ac.id

Abstrak

Cerita rakyat merupakan salah satu tradisi budaya yang diwariskan secara turun temurun. Banyaknya keragaman cerita rakyat yang beredar menjadi salah satu bukti banyaknya budaya yang berada di Indonesia. Walaupun memiliki cerita rakyat yang banyak, tidak semuanya dikenal oleh masyarakat maupun anak-anak. Hal tersebut juga dikarenakan turunnya minat orang-orang terhadap cerita rakyat Indonesia dari generasi ke generasi. Ketersediaan media atau sarana yang kurang cocok untuk anak-anak membuat mereka kurang tertarik pada cerita rakyat. Daripada cerita rakyat, anak-anak lebih menyukai buku karya orisinal penulis atau imajinasi penulis dan cerita dari luar negeri yang lebih modern. Mengenalkan cerita rakyat kepada anak usia dini dan SD (Sekolah Dasar) perlu dilakukan dengan aktivitas yang menyenangkan, hal tersebut perlu dilakukan agar mampu menarik perhatian anak untuk ikut serta. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media boardgame sebagai bentuk pengenalan baru terhadap anak-anak, agar mereka menjadi tertarik untuk mengenal suatu cerita rakyat. Pengembangan ini dirancang dengan metode desain SCAMPER, melalui metode ini dapat membantu proses perancangan produk dalam mengembangkan ide-ide orisinal pada produk. Dimana boardgame dirancang sebagai permainan hiburan sehingga anak dapat memainkannya sewaktu-waktu.

Kata kunci: Perancangan, Cerita Rakyat, Permainan, Anak, Boardgame, SCAMPER

Abstract

Folklore is one of the cultural traditions passed down from generation to generation. The great diversity of folklore in circulation is one proof of the many cultures that exist in Indonesia. Despite having many folktales, not all of them are known by the community and children. This is also due to the decline in people's interest in Indonesian folklore from generation to generation. The availability of media or facilities that are less suitable for children makes them less interested in folklore. Instead of folklore, children prefer books by original authors or the imagination of authors and stories from abroad that are more modern. Introducing folklore to early childhood and elementary school needs to be done with fun activities, this needs to be done in order to attract children's attention to participate. This research aims to develop board game media as a new form of introduction to children, so that they become interested in recognizing a folklore. This development is designed using the SCAMPER design method, through this method it can help the product design process in developing original ideas for the product. Where the board game is designed as an entertainment game so that children can play it at any time.

Keywords: Designs, Folklore, Games, Children, Boardgame, SCAMPER

1. Pendahuluan

Cerita rakyat merupakan salah satu tradisi budaya yang diwariskan secara turun temurun. Setiap cerita rakyat umumnya memiliki nilai-nilai yang tertanam, seperti nilai sikap, perilaku, dan nilai kearifan lokal suatu daerah. Kearifan lokal dapat terlihat melalui kesenian, budaya, bahasa, pengetahuan alam yang berbeda-beda di setiap cerita rakyat. Banyaknya keragaman cerita rakyat yang beredar menjadi salah satu bukti banyaknya budaya yang berada di Indonesia. Walaupun memiliki cerita rakyat yang banyak, tidak semuanya dikenal oleh masyarakat maupun anak-anak. Hal tersebut juga dikarenakan turunnya minat orang-orang terhadap cerita rakyat Indonesia dari generasi ke generasi.

Mengenalkan cerita rakyat kepada anak usia dini dan SD (Sekolah Dasar) perlu dilakukan dengan aktivitas yang menyenangkan[1], hal tersebut perlu dilakukan agar mampu menarik perhatian anak untuk ikut serta. Tetapi dengan adanya keterbatasan pada media yang tersedia, membuat beberapa pihak kesulitan hingga malas untuk mengenalkan cerita rakyat pada anak-anak. Pada usia 10 – 12 tahun, anak-anak lebih memulai berpikir secara kritis dan suka melakukan aktivitas bersama. Adanya aktivitas bersama dengan teman atau orang terdekat dapat membantu meningkatkan keinginan anak untuk mempelajari atau mengenal hal baru.

Ketersediaan media atau sarana yang kurang cocok untuk anak-anak membuat mereka kurang tertarik pada cerita rakyat. Daripada cerita rakyat, anak-anak lebih menyukai buku karya orisinal penulis atau imajinasi penulis dan cerita dari luar negeri yang lebih modern. Menurut pendapat guru, hal tersebut dikarenakan adaptasi cerita rakyat yang kurang disesuaikan untuk anak-anak masa kini. Bahasa yang digunakan dapat berpengaruh apabila cerita menggunakan kata-kata yang rumit dan belum dipahami anak-anak, cerita orisinal menjadi digemari karena menggunakan bahasa yang lebih dikenal dan mudah dipahami anak-anak. Anak-anak masa kini kurang mengenal cerita rakyat, maka anak-anak perlu dikenalkan cerita rakyat maupun tokoh yang ada didalamnya sejak dini [2].

Permainan yang tersebar dengan nama boardgame, menjadi permainan yang sangat luas jangkauan user-nya dan tema yang diangkat. Boardgame sendiri merupakan permainan yang dapat dimainkan kapan saja dan dimana saja karena mudah dibawa. Boardgame mampu mengampu berbagai hal atau topik sehingga dapat dikembangkan dalam banyak bentuk. Melalui boardgame banyak hal yang dapat diuntungkan seperti mendorong adanya interaksi pada satu sama lain, meningkatkan kognitif secara tidak langsung, dan dapat digunakan untuk menghibur user dari waktu ke waktu. Unsur-unsur cerita rakyat dapat dengan mudah diadaptasikan ke dalam bentuk boardgame, karena bentuk permainan boardgame yang luas dan bebas (dapat disesuaikan).

Adanya digitalisasi membuat anak-anak generasi kini menjadi terlalu bergantung pada perangkat digitalnya. Dimana anak sering bermain, menonton, atau belajar didepan layar elektronik. Hal tersebut cukup buruk bagi anak-anak maupun orang dewasa sehingga dengan adanya permainan boardgame dapat membantu mengistirahatkan diri dari perangkat digital dan berkomunikasi dengan orang lain secara langsung.

Pengembangan ini dirancang dengan metode desain SCAMPER, melalui metode ini dapat membantu proses perancangan produk dalam mengembangkan ide-ide orisinal pada produk. Metode-metode yang dilakukan akan membantu menyesuaikan keinginan anak-anak ke bentuk boardgame dengan tema cerita rakyat. Perancangan ini dapat menjadi peluang untuk mengenalkan cerita rakyat dengan cara atau media yang lebih menarik ke anak-anak.

2. Metodologi

Metode penelitian yang dilakukan adalah pendekatan kualitatif. Secara umum, metode penelitian kualitatif adalah pendekatan yang dilakukan oleh peneliti untuk mengamati atau meneliti pengalaman seseorang secara detail atau spesifik melalui beberapa metode seperti wawancara, observasi, diskusi, dan secara visual. Metode kualitatif dapat dipahami sebagai metode penelitian dengan data deskriptif secara tertulis maupun lisan dari sumber atau pelaku secara langsung.

Observasi akan dilakukan secara sistematis, yang dimana akan dilakukan observasi sesuai dengan jam pelajarannya dan pada waktu dimana dapat berinteraksi dengan anak. Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung media yang digunakan dan proses pelajaran atau pengenalan terhadap anak-anak. Dimulai dari macam-macam jenis barang yang dijual dan tema yang menjadi acuan. Observasi juga dilakukan terhadap media atau produk yang sudah ada secara digital maupun secara langsung. Dokumentasi menjadi data acuan dan masukan informasi untuk pengembangan.

Wawancara dilakukan untuk menggali informasi lebih banyak dan mendapatkan informasi yang tidak bisa didapat melalui observasi. Pertanyaan berkaitan dengan kegemaran anak-anak, cerita rakyat, faktor-faktor kesenjangan, dan sifat anak-anak. Wawancara ditujukan kepada anak-anak melalui pertanyaan simpel dan wawancara dilakukan kepada guru, orangtua, atau pihak yang bersangkutan bila perlu. Wawancara akan dilakukan secara langsung maupun secara tidak langsung mengikuti kemauan narasumber. Wawancara yang dilakukan adalah wawancara semi-terstruktur, yaitu wawancara yang terfokus pada satu rangkaian pertanyaan terbuka.

Survei dilakukan untuk mengetahui beberapa informasi singkat dengan jelas sehingga dapat menjadi data penting dalam pengembangan produk. Survei diberikan kepada anak-anak, agar mereka mudah memahaminya dan mampu memberi jawaban yang jelas dengan batasan yang diberikan, yaitu dengan memilih beberapa dari beberapa topik atau gambar yang telah disediakan. Beberapa survei yang dilakukan adalah survei jenis permainan yang disukai, meliputi bentuk permainan, konsep, dan lain-lain; survei cerita rakyat; survei visual grafis.

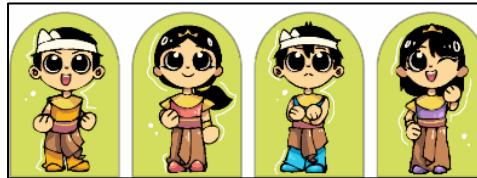
Metode yang digunakan dalam perancangan adalah metode SCAMPER. SCAMPER digunakan untuk membantu menghasilkan ide-ide orisinal dengan adanya proses kreatif yang berkembang pada persiapan konsentrasi, inkubasi, iluminasi, dan verifikasi [3]. Bagian dari SCAMPER yang akan digunakan untuk membantu perancangan adalah Combine "C", Adapt "A", dan Modify "M".

3. Diskusi

Konsep dari boardgame diambil berdasarkan cerita rakyat 'Putri Ayu', seperti busana yang dipakai, latar belakang cerita, apa yang ditemui dalam cerita, dan lain-lain. Grafis dalam produk mengambil referensi dari beberapa budaya Bali, keputusan tersebut dikarenakan asal cerita rakyat 'Putri Ayu' yang dari Bali. Pemilihan gaya dan konsep visual boardgame didapatkan melalui survei singkat yang ditanyakan kepada anak-anak mengenai apa yang mereka gemari, hasil survei tersebut kemudian diaplikasikan kedalam boardgame. Konsep tersebut diaplikasikan dalam penggambaran karakter, background boardgame, hiasan boardgame, sampul boardgame, dan bagian lain dalam produk yang dapat diaplikasikan.

Penggambaran karakter dalam boardgame, digambarkan sebagai putra putri kerajaan Bali berdasarkan cerita. Oleh sebab itu, karakter digambarkan dengan busana kerajaan Bali dan menyesuaikan dengan adat Bali. Karakter digambarkan dengan sifat tertentu, berdasarkan impresi yang didapat dalam cerita. Hal tersebut dilakukan agar

karakter terlihat lebih hidup dan berbeda, dibedakan melalui pose dan raut wajah. Karakter berjumlah 4 sesuai dengan cerita, yang dimana terdapat 2 putra dan 2 putri kerajaan Bali.



Gambar 1 Karakter Boardgame

Sumber: Dokumen Pribadi, 2024

Background digambarkan berdasarkan latar tempat yang ada di cerita rakyat 'Putri Ayu', yang dimana mereka melewati hutan, pegunungan, dan desa. Diselipkan beberapa flora dan fauna Bali didalam background sebagai easter egg maupun penghias dalam background.



Gambar 2 Background Boardgame

Sumber: Dokumen Pribadi, 2024

Desain hiasan atau motif mengambil inspirasi dari gerbang pintu maupun gapura Bali. Berikut pengambilan referensi desain dan penyesuaian bentuk hiasan atau motif:

Tabel 1 Desain Hiasan atau Motif

Referensi	Hasil
	



Sumber: Dokumen Pribadi, 2024

Penyesuaian dengan bentuk produk dan pemberian warna yang lebih colorful agar lebih menarik. Penggambaran motif diambil berdasarkan motif umum yang biasa dipakai dalam motif Bali, seperti motif flora dan fauna. Pemilihan warna motif berdasarkan warna yang biasa ada dalam motif-motif lainnya, yaitu warna biru, merah, hijau, kuning, dan terkadang terdapat warna ungu. Papan kecil memiliki dua sisi, yang pertama merupakan sisi bagian hiasan dan yang kedua sisi yang digunakan dalam permainan.



Gambar 3 Papan Kecil

Sumber: Dokumen Pribadi, 2024

Sisi dengan gambar diatas digunakan untuk membantu pemain menyimpan barang yang mereka peroleh, seperti kartu petunjuk dan chip. Tempat ini dibuat untuk mencegah adanya barang atau ornamen yang tercecer dan membuat pemain mudah untuk menyimpan barang yang mereka dapat. Sampul packaging produk mengambil tema yang sama dengan desain-desain sebelumnya sehingga hanya perlu menyesuaikan bagaimana visual sampul yang diinginkan. Bagian belakang packaging memberikan gambaran mengenai apa permainan yang ada ketentuan bermain boardgame secara singkat.



Gambar 4 Sampul Depan Boardgame
Sumber: Dokumen Pribadi, 2024



Gambar 5 Sampul Belakang Boardgame
Sumber: Dokumen Pribadi, 2024

Terdapat beberapa ornament pelengkap, yaitu buku panduan bermain, kartu petunjuk, dan chip. Cover buku panduan menggambarkan nama produk dan ketentuan bermain produk secara singkat, seperti umur, jumlah pemain, dan jangka waktu bermain. Isi dari buku panduan terdapat komponen yang ada, cara set up boardgame, objektif boardgame, cara bermain, dan penjelasan mengenai fitur yang perlu diperhatikan dalam gameplay.



Gambar 6 Panduan Boardgame
Sumber: Dokumen Pribadi, 2024

Kartu petunjuk digunakan untuk menunjukan pemain apa yang perlu mereka koleksi sehingga perlu menunjukan gambar yang jelas.



Gambar 7 Kartu Petunjuk
Sumber: Dokumen Pribadi, 2024

Barang yang perlu dikoleksi oleh pemain, chip yang dikoleksi disesuaikan dengan warna yang ada pada kartu yang mereka peroleh. Chip memiliki 4 macam warna, yaitu kuning, merah, biru, dan ungu. Setiap satu jenis gambar chip berjumlah 4 buah setiap warnanya. Warna dipilih berdasarkan warna yang biasa berada pada pintu Bali dan warna yang terlihat berbeda jelas dengan satu sama lain.



Gambar 8 Chip Boardgame
Sumber: Dokumen Pribadi, 2024

Terdapat beberapa evaluasi yang diperoleh dari boardgame yang dibuat, seperti ketebalan dan ukuran chip perlu diubah agar tidak mudah hilang dan lebih mudah dipegang, konsiderasi perubahan tempat penyimpanan chip yang lebih efektif dan mudah diambil. Sebelum memainkan produk, user atau penguji coba tidak mengetahui adanya cerita rakyat 'Putri Ayu'. Setelah memainkan produk, user menjadi lebih mengenal sedikit mengenai

cerita rakyat 'Putri Ayu' melalui visual dan sinopsis yang diberikan. Anak-anak juga terlihat menikmati memainkan boardgame dan mengatakan bahwa permainannya seru karena bisa saling mengerjai satu sama lain.



Gambar 9 Boardgame Oscera "Putri Ayu"
Sumber: Dokumen Pribadi, 2024

4. Kesimpulan.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dan penyelesaian masalah yang telah diuraikan melalui produk, dapat disimpulkan bahwa desain visual boardgame berpengaruh besar pada ketertarikan anak untuk bermain, dimana saat visual grafis produk sesuai dengan ketertarikan anak maka mereka lebih tertarik untuk mencoba hal baru dan memicu keingintahuan mereka pada permainan. Permainan yang melibatkan cerita rakyat 'Putri Ayu' dan budaya Bali membuat pemain mengetahui mengenai adanya cerita rakyat 'Putri Ayu' dan mampu mengetahui budaya Bali secara dasar melalui ilustrasi yang diberikan. Permainan yang melatih fokus dan daya ingat pemain membuat pemain secara tidak langsung meningkatkan kognitif mereka. Permainan dapat melatih sportifitas pemain, melalui kejujuran mereka selama permainan, dalam pergerakan pion, pengambilan kartu, dan angka dadu yang diperoleh. Permainan yang berlangsung lama tidak akan berpengaruh pada kesenangan anak saat bermain dengan teman-temannya dan saat permainan menurut mereka seru untuk dimainkan.

5. Referensi

- [1] Kemendikbud, 'Mengenal Cerita Rakyat dengan Aktivitas yang Menyenangkan'. <https://www.kemdikbud.go.id/main/index.php/blog/2019/07/mengenal-cerita-rakyat-dengan-aktivitas-yang-menyenangkan>
- [2] I. Indriati, 'Aplikasi Pengenalan Cerita Rakyat Di Provinsi', 2014.
- [3] O. Serrat, *Knowledge Solutions: Tools, Methods, and Approaches to Drive Organizational Performance*. Springer Singapore, 2017. doi: 10.1007/978-981-10-0983-9.
- [4] Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak*, 6th ed., vol. 1. Jakarta: Erlangga, 1978.
- [5] Mayke S. Tedjasaputra, *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia, 2001.
- [6] John W. Santrock, *Perkembangan Anak*, 11th ed., vol. 1. Jakarta: PT. Erlangga, 2007.

- [7] H. Ifadhah, *'Penciptaan Buku Ilustrasi Berbasis Pop Up Tentang Cerita Rakyat Danau Kastoba Bawean Sebagai Upaya Memperkenalkan Produk Budaya Lokal Bagi Anak-Anak'*, 2015.