

PERANCANGAN *BOARD GAME* SEBAGAI MEDIA EDUKASI POLA HIDUP SEHAT PADA ANAK

BOARD GAME DESIGN AS AN EDUCATIONAL MEDIA OF HEALTHY LIFESTYLE FOR CHILDREN

Muhamad Eric Edyta¹, Patra Aditia, S.Ds., M.Ds.²

¹Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

²Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

¹Ericedyta@gmail.com, ²Patra.aditia@gmail.com

Abstrak

Masa anak-anak merupakan masa di mana terjadinya proses pertumbuhan dan perkembangan pada tubuh dalam berbagai aspek, di mana salah satunya merupakan aspek dalam interaksi sosial. Interaksi sosial menggunakan pemanfaatan teknologi dapat dilakukan dengan mudah menggunakan *gadget*, tanpa mempedulikan ruang dan waktu. Akan tetapi, tidak adanya pengendalian atas penggunaan *gadget*, dapat membuat anak-anak menjadi kecanduan dan memberikan beberapa dampak negatif, di antaranya hilangnya keinginan anak-anak untuk berinteraksi sosial secara langsung, di mana hal tersebut dapat memengaruhi sisi psikologis mereka. Selain itu kecanduan *gadget* dapat berdampak buruk pada pola hidup sehat mereka. Data yang digunakan terdiri atas sumber data primer (observasi dan wawancara) dan sumber data sekunder (studi kepustakaan). Data diolah menggunakan metode analisis matriks perbandingan visual. Berdasarkan hasil analisis, *board game* yang menarik harus ditunjang dengan mekanisme dan visualisasi yang baik. Agar anak dapat tumbuh dan berkembang dengan baik, perlu ditanamkan pola hidup seperti pola makan, olahraga dan istirahat yang baik sejak kecil. Solusi dari masalah tersebut dapat dicapai dengan perancangan *board game* yang edukatif. Elemen-elemen *board game* seperti aturan, tujuan, masalah, pemain, prosedur, *resources*, *boundaries* dan *outcome*, dapat melatih aspek psikomotorik, emosional, moral, kognitif, seni dan bahasa anak-anak dengan cara yang menyenangkan. Perancangan ini ditujukan untuk anak usia 7 sampai 13 tahun. Dengan dirancangnya *board game* ini, diharapkan anak-anak dapat memperoleh interaksi sosial yang cukup. Pemilihan tema kesehatan bertujuan agar anak-anak dapat menerapkan pola hidup sehat dalam keseharian mereka, sehingga proses pertumbuhan dan perkembangan pada anak-anak menjadi tertunjang.

Kata Kunci: Perancangan, *Board game*, Pola hidup sehat, Anak

Abstract

Childhood is a period in which the process of growth and development in the body in various aspects, which one of them is an aspect in social interaction. Social interaction using the use of technology can be done easily using gadgets, regardless of space and time. However, the lack of control over the use of gadgets, can make children addicted and give some negative effects, including the loss of the desire to get social interactions directly, which it can affect their psychological side. Besides that gadget addiction can adversely affect their healthy lifestyle. The data that will be used consist of primary data sources (observation and interviews) and secondary data sources (literature study). The data will be processed using an analysis method of comparison matrix of visual. Based on the analysis, an interesting board game should be supported with good mechanism and good visualization. In order to grow up properly, a healthy lifestyle needs to be implemented since childhood. The solution of the problem can be achieved by designing an educative game board. The elements of board game such as rules, goals, issues, players, procedures, resources, boundaries and outcomes, children can practice their psychomotoric, emotional, moral, cognitive, language and art aspects in a fun way. The design aimed for children ages 7 to 13 years old. With the design of this board game, children are expected to obtain sufficient social interaction. The selection of health themes aims to enable children to adopt a healthy lifestyle in their daily lives, so that the process of growth and development in children becomes supported.

Keyword : Design, Board game, Healthy lifestyle, Children.

Pendahuluan

Masa anak-anak merupakan masa di mana terjadinya proses pertumbuhan dan perkembangan pada tubuh dalam berbagai aspek, di mana salah satunya merupakan aspek dalam interaksi sosial. Interaksi sosial menggunakan pemanfaatan teknologi dapat dilakukan dengan mudah menggunakan *gadget*, tanpa mempedulikan ruang dan waktu. Akan tetapi, tidak adanya pengendalian atas penggunaan *gadget*, dapat mengakibatkan beberapa dampak buruk bagi penggunaannya. Seperti yang dilansir pada Liputan6.com, dampak yang terjadi akibat adanya kecanduan *gadget* ialah kualitas tidur yang buruk, kecemasan berlebihan, hingga yang paling buruk ialah depresi. Tidak hanya orang dewasa, hal yang lebih buruk bahkan dapat terjadi pada anak-anak apabila penggunaan *gadget* tidak terkendali. Hal yang paling ditakutkan ialah hilangnya keinginan pada anak untuk berinteraksi sosial secara langsung dengan individu lainnya karena tenggelam dalam candu *gadget* pada sehari-hari, dimana hal tersebut dapat mempengaruhi sisi psikologis pada anak. Disisi lain, kecanduan *gadget* juga dapat mempengaruhi pola hidup anak dalam kesehariannya. Maka dari itu, dibutuhkan media edukasi alternatif yang dapat memberikan edukasi tentang pola hidup sehat melalui kegiatan interaksi sosial. Media *board game* dipilih karena *board game* merupakan media permainan yang dapat melatih aspek psikomotorik, emosional, moral, kognitif, seni dan bahasa. Selain itu *board game* dapat melatih pemain untuk taat akan aturan dan cepat dalam mengambil keputusan dan melalui *board game*, pemain dapat mendapatkan pengalaman secara nyata, dan yang paling penting, anak dapat berinteraksi sosial secara langsung tanpa media penghubung agar dapat mengenal lebih dekat dengan pemain lainnya.

Sesuai dengan permasalahan yang ada, maka didapat tujuan yaitu memberikan pengetahuan dan menanamkan pola hidup sehat pada anak melalui *board game* dan menjadikan *board game* sebagai media untuk berinteraksi sosial.

Dalam perancangan ini dilakukan pengamatan terhadap media edukasi yang digunakan yakni *board game* dan aktivitasnya. Wawancara terstruktur dilakukan dengan seorang ahli di bidang *board game* yakni Andre Dubari dan ahli gizi yakni Robby Robani. Adapun studi pustaka yang dilakukan dengan mengumpulkan informasi dan referensi dari buku, buku elektronik dan internet sebagai acuan dalam perancangan.

Dasar Teori/Material dan Metodologi/Perancangan

Menurut Mike Scorvanio (2010) dalam *Sejarah Board Game dan Psikologi Permainan*, *board game* merupakan jenis permainan alat-alat atau bagian-bagian permainan seperti pion, dadu, atau token ditempatkan, dipindahkan, atau digerakkan pada suatu bidang atau papan yang sudah ditandai dengan aturan tertentu. Pada umumnya *board game* terbagi atas dua jenis yakni *board game* tradisional seperti Halma dan *board game* modern seperti Monopoly. Tracy Fullerton (2008) dalam bukunya *Game Design Worksop*, menjelaskan bahwa terdapat beberapa elemen dari suatu permainan yakni pemain, tujuan, prosedur, aturan, *resources*, masalah, *boundaries*, dan *outcome*. Nelson Gustav Wisana (2011) memaparkan bahwa banyak manfaat dari *board game* yang didapat dari aturan, interaksi sosial, edukasi, resiko dan simulasi, dan jenjang generasi.

Desain Komunikasi Visual adalah suatu disiplin ilmu yang bertujuan mempelajari konsep – konsep komunikasi serta ungkapan kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual (Kusrianto, 2 : 2007). Ilustrasi merupakan seni berwujud gambar yang manfaatnya digunakan sebagai pemberi penjelasan akan suatu maksud atau tujuan secara visual dalam suatu bentuk komunikasi visual. Dalam perkembangannya, penggunaan ilustrasi mulai meluas, yang awalnya digunakan sebagai sarana pendukung cerita, sekarang lebih dimanfaatkan dalam pengelolaan ruang kosong, misalnya dalam suatu majalah, tabloid, dan lainnya (Kusrianto, 140:2009). Layout adalah tataletak elemen – elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep/pesan yang dibawanya. (Rustan, 0 : 2009). Tipografi merupakan salah satu pengetahuan disiplin seni mengenai huruf. Huruf merupakan bagian terkecil dari struktur bahasa tulis dan merupakan elemen dasar untuk membangun kata atau kalimat. Rangkaian huruf atau kalimat tidak hanya memberikan suatu makna yang mengacu pada sebuah objek maupun gagasan, tetapi juga memiliki kemampuan menyuarakan suatu citra ataupun kesan secara visual (Sihombing, 13 : 2001). Warna berperan sebagai pelengkap suatu gambar, dimana mewakili dari suasana kejiwaan pelukisnya dalam kegiatan komunikasi (Kusrianto, 46 : 2007).

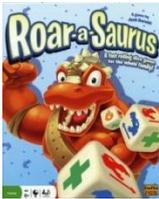
Data dan analisis

Penulis telah melakukan wawancara dengan narasumber seorang ahli *board game* yakni Andre Dubari, adapun hasil wawancara sebagai berikut (1) Dalam perancangan board game, hal yang paling penting untuk diperhatikan ialah objektif atau tujuan dari permainan dan *gameplay* atau cara bermain. (2) Value dari *board game* harus tetap diperhatikan, yakni adanya interaksi langsung, pemecahan masalah dan pemberian keputusan dengan proses yang menyenangkan. (3) Masalah yang kerap dihadapi oleh perancang *board game* ialah keterbatasan referensi mekanik, oleh karena itu pemilihan mekanik perlu diperhatikan. (4) *Board game* dengan

gameplay yang menarik harus dapat didukung dengan visualisasi yang baik. Sedangkan hasil wawancara dengan seorang ahli gizi yakni Robby Robani sebagai berikut (1) Pola hidup sehat yang baik untuk anak-anak khususnya usia 7 sampai 13 tahun ialah pola hidup sehat yang sederhana dan menyenangkan, dengan didasari pola istirahat yang cukup, pola makan yang sehat, dan pola olahraga yang baik. (2) Pola istirahat yang cukup yakni dengan tidak tidur larut malam, paling lambat pukul 9 malam, dan dengan lama tidur 8 sampai 9 jam per hari. (3) Pola makan yang sehat yakni dengan makan 3 kali sehari (sarapan, makan siang, dan makan malam), dengan makanan dan minuman 4 sehat 5 sempurna. Variasi makanan dapat dilakukan agar anak tidak jenuh. Selain itu, konsumsi air harus cukup agar terhindar dari dehidrasi. (4) Pola olahraga yang baik yakni dengan olahraga yang ringan dan menyenangkan, seperti sepak bola, jogging, atau basket. Untuk kebutuhan anak minimal olahraga dapat dilakukan dua kali dalam satu minggu.

Adapun perbandingan proyek sejenis yang memiliki keunikan masing-masing.

Tabel 1. Analisis Matriks Perbandingan Visual

	Roar-a-Saurus	Monas Rush	Hey, That's My Fish!
			
Warna	Pemilihan warna cenderung variatif dengan menggunakan teknik gradasi dan warna biru sebagai latar.	Penggunaan warna yang baik, ditandai dengan keberagaman warna dengan warna putih pada latar. Setiap warna merepresentasikan warna sebenarnya dari masing-masing hewan.	Pemilihan warna yang dominan ialah warna biru dan putih. Hal tersebut sesuai dengan tema permainan yakni gumpalan es dan penguin. Selain itu terdapat warna yang kurang dominan seperti kuning, hijau, merah dan navy untuk membedakan karakter penguin.
Ilustrasi	Ilustrasi yang digunakan merupakan ilustrasi semi 3D. Objek yang digambarkan jelas dan ekspresif, dibuktikan dengan gambar dinosaurus yang ekspresif. Terdapat adanya distorsi dimana dinosaurus tersebut memiliki bentuk tubuh seperti manusia. Teknik yang digunakan pada pembuatan ilustrasi pada permainan ini menggunakan teknik lukis digital.	Ilustrasi yang digunakan bergaya kartun 2D. Objek yang digambarkan jelas dan ekspresif namun terdapat adanya distorsi, dibuktikan dengan hewan yang digambarkan berbeda dengan gambar asli dari hewan yang direpresentasikan. Teknik yang digunakan pada pembuatan ilustrasi ini ialah menggunakan teknik lukis digital.	Ilustrasi yang digunakan berupa lukis digital penguin, ikan dan latar kutub es. Objek yang digambarkan jelas dan ekspresif namun minim adanya distorsi.
Layout	Layout atau tata letak pada permainan ini cenderung <i>center</i> . Pengelolaan tata letak cukup proposional dimana objek sesuai dengan ukuran halaman. Ilustrasi menjadi objek paling menonjol dibandingkan dengan objek lainnya.	Layout atau tata letak pada permainan ini cenderung <i>center</i> , dengan ilustrasi yang menjadi dominan di dibandingkan dengan objek lain. Selain itu penempatan <i>headline</i> juga dinamis, menyesuaikan dengan posisi ilustrasi.	Layout atau tata letak pada permainan ini cenderung <i>center</i> namun dinamis. Ilustrasi menjadi objek yang paling menonjol dibandingkan dengan objek yang lain.

Tipografi	Jenis huruf yang digunakan berjenis sans serif. Untuk <i>headline</i> menggunakan <i>stroke</i> biru. Pemilihan jenis huruf cenderung tegas.	Jenis huruf yang digunakan berjenis sans serif. Untuk <i>headline</i> menggunakan huruf yang dekoratif, ditandai dengan adanya bentuk huruf bergaya kayu pada Monas dan bergaya “buas” pada Rush. Pemilihan huruf tersebut sesuai dengan tema permainan dimana para hewan belomba memanjat puncak monas yang terbuat dari kayu.	Jenis huruf yang digunakan ialah berjenis sans serif. Untuk <i>headline</i> menggunakan huruf yang menarik dan dekoratif, ditandai dengan adanya dekorasi salju pada <i>headline</i> tersebut. Selain itu, <i>headline</i> digunakan menggunakan <i>stroke</i> berwarna gelap.
Mekanisme	Mekanisme yang paling menonjol ialah <i>Dice related</i> , karena permainan ini berbasis pada penggunaan beberapa dadu. Mekanisme tersebut dibalut dengan adanya <i>dexterity</i> agar selain menyenangkan, permainan dapat melatih ketangkasan pemain.	Mekanisme yang paling menonjol ialah <i>Card related</i> , karena permainan ini berbasis pada penggunaan beberapa kartu.	Mekanisme yang paling menonjol ialah Non-aksi spasial, karena permainan ini tidak terpaku pada satu aksi.

Sumber : Dokumen Pribadi

Berdasarkan analisis matriks perbandingan visual, maka dapat disimpulkan beberapa hal diantaranya (1) Suatu permainan harus memiliki warna dominan yang mewakili tema dari permainan yang digunakan. Selain itu beberapa warna lainnya dapat digunakan sebagai warna pendukung dari tema permainan. Pemilihan warna harus dapat merepresentasikan karakter yang ingin dirancang. (2) Tidak ada batasan pada penggunaan gaya ilustrasi pada permainan. Ilustrasi yang umum digunakan cenderung ekspresif sesuai dengan tema permainan. Teknik kreasi pada ilustrasi dapat menggunakan teknik ilustrasi digital ataupun lukis digital. Tidak ada acuan untuk besar kecilnya distorsi pada representasi karakter. (3) Permainan umumnya menggunakan layout atau tata letak yang *center*, baik dinamis maupun statis. Layout yang baik haruslah kontras atau salah satu objek menjadi objek yang paling menonjol dibandingkan objek lainnya. (4) Tipografi dalam permainan pada umumnya menggunakan jenis sans serif yang terkesan dekoratif, sesuai dengan masing-masing tema permainan yang digunakan. Umumnya disertai dengan adanya *stroke* pada *headline*. (5) Tidak ada acuan khusus dalam penggunaan mekanisme dalam permainan. Mekanisme dapat dipilih lebih dari satu jenis mekanik permainan. Pemakaian *dexterity* dapat digunakan untuk melatih ketangkasan pemain dan membuat permainan menjadi lebih menarik.

Konsep dan Hasil perancangan

Konsep Pesan

Tujuan dari perancangan konsep pesan ini ialah memberi edukasi serta mengajak anak-anak usia 7-13 tahun untuk menerapkan pola hidup sehat yang baik pada kesehariannya. Pola hidup sehat untuk perancangan ini didasari dengan pola istirahat, pola makan dan pola olahraga. Objektif yang akan dicapai dalam perancangan ini ialah agar pemain dapat saling berkompetisi untuk menjadi pemain tersehat yang dapat dilihat dengan skor tertinggi.

Konsep Kreatif

Berdasarkan dari hasil analisis matriks perbandingan visual, maka diaplikasikan beberapa konsep kreatif sebagai berikut (1) Dalam perancangan ini, digunakan satu kata kunci yang menjadi dasar dari perancangan baik dari segi mekanik permainan atau pun visualisasi permainan yang digunakan. Pemilihan kata kunci *Fun* atau menyenangkan didasari karena dilihat dari target audiens perancangan yakni anak-anak usia 7 sampai 13 tahun yang masih berada pada usia bermain dan belajar dan tujuan dari perancangan yakni mengedukasi pola hidup sehat dengan cara yang menyenangkan. (2) Berdasarkan kepada kata kunci *Fun*, pendekatan *dexterity* digunakan bertujuan agar melatih ketangkasan pemain, selain itu penggunaan *dexterity* dapat membuat permainan lebih seru dan menyenangkan. Penggunaan *dexterity* pada umumnya dapat berupa menjentikkan, menyenggol, menyusun, menabrak, memukul atau apapun itu yang melatih refleks dan koordinasi fisik. (3) *Deck/pool building* adalah sebuah mekanik dari *board game* dimana terdapat *starter deck/pool* yang

cenderung sama antar pemain, namun seiring dengan jalannya permainan, dapat bertambah kuat ataupun sebaliknya. Penggunaan mekanik ini bertujuan agar dapat melatih pemain dalam mengambil keputusan dan mengajarkan secara langsung akibat dari keputusan-keputusan yang diambil tersebut.

Konsep Media

Media yang digunakan dalam perancangan tugas akhir ini adalah media *board game*. *Board game* dalam perancangan ini ialah *board game* modern dengan komponen permainan meliputi papan permainan, dadu, *player's mat*, token dan *tiles*. Pada perancangan ini, board game akan dimainkan dengan adanya strategi seperti negosiasi, agar interaksi antar pemain lebih terasa. Selain itu pemain akan dilatih untuk dapat mengambil keputusan secara langsung dan menerima konsekuensi dari keputusan tersebut. Selain penggunaan strategi, *board game* ini juga menggunakan ketangkasan dan keberuntungan pemain dalam memainkannya. Hal tersebut ditandai dengan mekanik permainan yakni penggunaan dadu. Hal tersebut digunakan untuk membuat permainan menjadi lebih menyenangkan. *Board game* ini dapat dimainkan oleh pemain khususnya usia 7 sampai 13 tahun, berjumlah 2 sampai 4 orang, dengan durasi sekali bermain kurang lebih 30 menit.

Konsep Visual

Pada perancangan *board game* ini, elemen visual didapat berdasarkan dari pengembangan konsep kreatif. Elemen visual tersebut akan mempengaruhi gaya visual pada perancangan seperti (1) Warna mengacu pada kata kunci *Fun*, yakni menggunakan warna cenderung cerah. Warna untuk objek cenderung variatif, tergantung dengan karakter masing-masing objek yang direpresentasikan. (2) Tipografi pada perancangan media ini menggunakan kelompok huruf yang menyenangkan dan non-formal. Untuk *headline* menggunakan huruf dekoratif disertai dengan *stroke* agar terlihat lebih menonjol dibandingkan objek lain, agar dapat menarik perhatian audiens. Sedangkan pada bagian *body text* digunakan jenis huruf sans serif yang komikal, seperti *Komika Hand*. (3) Ilustrasi didasarkan pada kata kunci *Fun*. Konsep ilustrasi yang digunakan ialah bergaya ilustrasi kartun 2D. Selain itu, ilustrasi kartun juga ilustrasi yang digemari dan mudah ditangkap oleh anak-anak usia 7 sampai 13 tahun. Ilustrasi yang digambarkan merupakan representasi dari objek yang sebenarnya. Sedangkan ilustrasi pada karakter cenderung ekspresif dengan mengadaptasi dari ilustrasi pada permainan Monas Rush. (4) Tata letak/*layout* yang digunakan berdasar kepada kata kunci *Fun*, dengan pengelolaan objek visual yang dinamis. Objek *headline* akan menjadi objek yang lebih ditonjolkan dalam perancangan media ini. Namun, tetap memperhatikan proporsional dan keseimbangan dari *layout*.

Hasil Perancangan



Gambar 1 . Setting Permainan



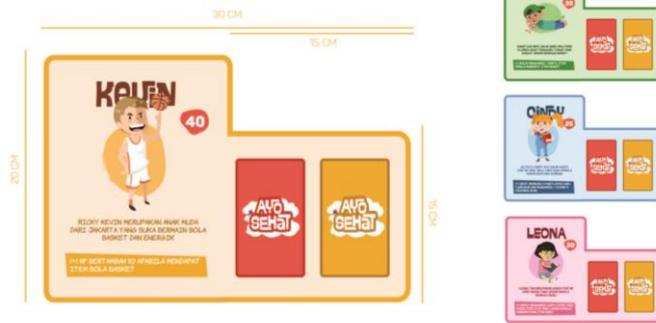
Gambar 2. Logo Permainan



Gambar 3. Karakter Permainan



Gambar 4. Papan Permainan



Gambar 5. Papan Karakter



Gambar 6. Dadu dan Token Permainan



Gambar 7. Tiles Permainan



Gambar 8. Kartu Efek dan Kartu Item Permainan



Gambar 9. Packaging Permainan

Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil pengamatan dan perancangan Tugas Akhir yang telah dilakukan penulis, dapat disimpulkan bahwa masa anak-anak merupakan masa dimana terjadinya proses pertumbuhan dan perkembangan pada tubuh dalam berbagai aspek, dimana salah satunya merupakan aspek dalam interaksi sosial. Interaksi sosial menggunakan pemanfaatan teknologi dapat dilakukan dengan mudah menggunakan gadget, tanpa mempedulikan ruang dan waktu. Akan tetapi, tidak adanya pengendalian atas penggunaan gadget, dapat membuat anak-anak menjadi kecanduan dan memberikan beberapa dampak negatif, diantaranya hilangnya keinginan anak-anak untuk berinteraksi sosial secara langsung, dimana hal tersebut dapat mempengaruhi sisi psikologis mereka. Selain itu kecanduan gadget dapat berdampak buruk pada pola hidup sehat mereka. Dengan adanya perancangan *board game* ini, diharapkan pemain khususnya anak-anak dapat memperoleh interaksi sosial yang cukup. Pemilihan tema kesehatan bertujuan agar anak-anak dapat menerapkan pola hidup sehat dalam keseharian mereka, sehingga proses pertumbuhan dan perkembangan pada anak-anak menjadi tertunjang.

Saran dari Penulis terhadap perancang *board game* selanjutnya diharapkan dapat lebih mengembangkan tema-tema permainan dan memperbanyak referensi mekanisme permainan. Selain itu diharapkan dapat bekerja sama dengan kalangan pendidik untuk menciptakan *board game* yang sesuai dengan materi edukasi agar pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Daftar Pustaka

- [1] Fullerton, Tracy. 2008. *Game Design Workshop*. 2nd edition. USA: Elsevier
- [2] Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: C.V Andi OFFSET
- [3] Rustan, Suriyanto. 2009. *Layout, Dan Dasar Penerapan*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- [4] Sihombing, Danton, 2001, *Tipografi dalam Desain Grafis*. Jakarta: Penerbit Gramedia Pustaka Utama
- [5] Soewardikoen, Didit Widiatmoko. 2013, *Metodologi Penelitian Visual dari Seminar ke Tugas Akhir*. Bandung: CV Dinamika Komunika
- [6] Scorziano, Mike. 2010. *Sejarah Board Game dan Psikologi Permainan*.
<http://m.tnol.co.id/games-jackmilyarder.board-gamehistory.html/> (Diakses tanggal 30 Januari 2017)
- [7] Wisana, Nelson Gustav. 2011. *Manfaat Board Game di Tengah Era Digital*.
<http://indonesiabermain.com/manfaat-board-game-di-tengah-era-digital/> (Diakses tanggal 30 Januari 2017)