

PERANCANGAN MEDIA EDUKASI UNTUK PELESTARIAN NILAI-NILAI PERMAINAN TRADISIONAL KHAS SUNDA

DESIGN OF EDUCATION MEDIA FOR VALUE PRESERVATION OF SUNDANESE TRADITIONAL GAMES

Asri Septiyani¹, Idhar Resmadi, S.Ikom., M.T², Syarip Hidayat, S.Sn., M.Sn³

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

¹asrisptyn@student.telkomuniversity.ac.id, ² idharresmadi@telkomuniversity.ac.id,
³syarip@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Permainan tradisional adalah salah satu bagian dari ragam kebudayaan yang tumbuh di Indonesia. Sebelum perkembangan teknologi muncul, aneka permainan tradisional sempat mewarnai kehidupan anak-anak di antaranya dikenal luas di berbagai daerah, seperti petak umpet, galah asin atau gobak sodor, kelereng, lompat karet, serta bentengan. Namun itu nyatanya hanya segelintir dari ribuan permainan yang tersebar di Indonesia. Dengan pesatnya teknologi, permainan tradisional mulai terlupakan dan tergantikan oleh *gadget* dan *game online* yang memanfaatkan teknologi juga kurangnya pola gerak untuk pemainnya. Pelestarian permainan tradisional sangat dibutuhkan dalam perkembangan nilai moral anak, dan juga untuk kebudayaan Indonesia dengan cara memperkenalkan dan mengajarkan nilai-nilai dalam permainan tradisional. Maka dari itu perlu adanya *platform* yang digunakan untuk memperkenalkan dan sebagai media edukasi mengenai nilai-nilai permainan tradisional. *Platform* ini berupa boardgame edukasi karena permainan merupakan hal yang paling dekat dengan anak-anak. Di dalam *boardgame* tersebut anak diajarkan nilai penting yang ada dalam permainan tradisional seperti kerjasama, empati, kejujuran, dan lainnya yang dapat diimplementasikan serta memancing kreativitas anak.

Kata kunci : Media, Edukasi, Pelestarian, Permainan Tradisional, Budaya, Anak-Anak, Permainan Papan.

Abstract

Traditional games are one part of a variety of cultures that have grown in Indonesia. Before the development of technology, various traditional games had colored the lives of children among which are widely known in various areas, such as hide and seek, galah asin or gobak sodor, marbles, rubber jumps, and bentengan. But in fact only a handful of thousands of games scattered in Indonesia. With fast technology, traditional games are forgotten and replaced by gadgets and online games that utilize technology and lack of player movement patterns. Preservation of traditional games is very much needed in the development of children's moral values, and also for Indonesian culture by introducing and teaching values in traditional games. Therefore it is necessary to have a platform that is used to introduce and as an educational platform about the values of traditional games. This platform is in the form of an educational board game because the game is the closest thing to children. On the board game, children are taught important values that exist in traditional games such as cooperation, empathy, honesty, etc. Which can be applied and triggers a child's creativity.

Keywords: Platforms, Education, Preservation, Traditional Games, Culture, Children, Boardgame.

1. Pendahuluan

Beragam budaya yang kita miliki merupakan bukti bahwa Indonesia ini kaya akan keanekaragaman ciri khas, adat istiadat dan tentunya permainan tradisional sebagai identitas bangsa yang tak mungkin terlupakan sepenuhnya. Selain menjadi warisan budaya, permainan tradisional juga mengangkat kita kembali ke masa kecil. Melihat perkembangan zaman saat ini sangat sedikit bahkan sudah jarang terlihat anak-anak yang bermain permainan tradisional khususnya di daerah perkotaan. Dengan adanya perkembangan teknologi yang mencakup banyak aspek, salah satunya permainan tradisional mendapatkan pengaruhnya yaitu kurang diminati oleh anak-anak dan mulai terlupakan. Dan munculnya *game online* juga dapat mengurangi eksistensi permainan tradisional dan menjadikan tidak menarik. *Game online* selain memanfaatkan teknologi didalamnya juga memiliki ciri khas yaitu kurangnya pola gerak dan bersifat individualistik, dibandingkan dengan permainan tradisional yang banyak melakukan aktivitas fisik yang baik bagi kesehatan anak-anak. Peran orang tua sangat dibutuhkan sebagai pengawas saat anak-anak bermain. Perlu disadari bahwa tidak semua *game* memberikan dampak buruk, tergantung seberapa sering penggunaannya.

Pelestarian permainan tradisional sangat penting bagi kebudayaan Indonesia dan perkembangan anak-anak dengan cara memperkenalkan dan mengajarkan cara bermain permainan tradisional, disertai juga dengan upaya penyadaran terkait permasalahan permainan tradisional khususnya orang tua akan bahaya *gadget* dan *game online*. Orang tua dan guru merupakan salah satu pihak yang memiliki peran penting terkait permasalahan ini karena orang tua adalah pihak yang paling dekat dan paling bertanggung jawab terhadap anak, yang seharusnya dapat mengedukasi tentang permainan tradisional dan nilai moral yang terkandung di dalamnya. Permainan tradisional ini melatih ketangkasan, sportivitas, dan kepercayaan diri.

Berdasarkan fenomena yang terjadi dan permasalahan-permasalahan yang ada, dalam hal ini penulis mencoba menghadirkan salah satu solusi yang dapat memperbaiki masalah-masalah yang terjadi. Salah satu caranya yaitu dengan membuat sebuah *platform boardgame* yang menjadi media edukasi sebagai alternatif bagi anak-anak untuk memperkenalkan dan meningkatkan kembali nilai-nilai permainan tradisional khas sunda. *Platform* ini bersifat menghibur dan juga didalamnya terdapat pengetahuan serta pembelajaran yang disampaikan kepada penggunanya. *Platform* edukasi ini dapat digunakan sebagai salah satu media pendidikan yang bisa digunakan untuk mengajak penggunanya belajar sambil bermain. Melalui proses belajar ini maka anak-anak dapat memperoleh ilmu pengetahuan, sehingga *platform* edukasi ini merupakan terobosan yang tepat karena memadukan antara sisi belajar dan bermain, platform ini juga dapat digunakan untuk menarik perhatian anak-anak untuk belajar.

2. Dasar Teori

2.1 Perancangan Boardgame

Permainan merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari semua budaya yang dikenal, seperti sejarah, simulasi militer, ekonomi, etnografi dan lain-lain. Media paling populer yang tumbuh pesat di masa lalu adalah permainan (Aditya dkk, 2017). Media yang digunakan sebagai penunjang pembelajaran harus mudah digunakan dan dimengerti oleh anak-anak agar dapat tersampaikan dengan baik. Media yang cocok untuk dijadikan penunjang pembelajaran tentang nilai-nilai dalam permainan tradisional khas sunda adalah media cetak yang berbentuk *Boardgame*.

Dalam suau perancangan *boardgame* terdapat elemen-elemen penting untuk membangun sebuah *boardgame* yaitu elemen formal adalah berbagai elemen pengembang struktur atau sistem peraturan yang terdapat dalam sebuah permainan. Pemain, tujuan, prosedur, aturan, sumber daya, konflik, batas dan hasil akhir merupakan komponen yang terdapat didalamnya. Menurut Fullerton, Elemen dramatis merupakan perasaan emosional yang

muncul kepada pemain ketika mendapatkan pengalaman bermain permainan. *Gameplay* dalam suatu permainan dapat menjadi pendukung elemen tersebut, mengimplementasikan elemen formal sebagai suatu pengalaman berkesan. Proses bermain, tantangan, premis atau dasar pemikiran, cerita, karakter dan lainnya merupakan komponen yang terdapat di elemen dramatis (Fahmi, Syarief, & Grahita, 2018).

2.2 Desain Komunikasi Visual

Dalam bukunya yang berjudul Pengantar Desain Komunikasi Visual, Adi Kusrianto memaparkan bahwa komunikasi visual merupakan komunikasi yang menggunakan bahasa visual dan menggunakan mata sebagai alat penglihatan dengan unsur dasarnya yaitu suatu hal yang dapat dilihat serta digunakan untuk menyalurkan pesan, makna dan juga arti. (Walisyah, 2019).

2.3 Tipografi

Tipografi merupakan seni mengatur dan merancang hingga mendapatkan suatu kesan tertentu pada ruang yang ada dengan menyusun jenis tata letak huruf untuk membantu menghasilkan pembaca nyaman ketika saat melihat pesan tersebut. Jika hendak merancang typeface, hal yang penting adalah mempelajari anatomi huruf. Untuk merancangnya, berbagai unsur anatomi dapat mengikuti prinsip fundamental untuk memastikan legabilitas dan keterbacaannya (Thabroni, 2019).

2.4 Layout

Dikutip dari buku *The Complete Graphic Designer*, pengertian layout adalah suatu istilah untuk menjelaskan nuansa dan kesan yang dirancang untuk memecahkan masalah visual pada media cetak (Lathifa dkk, 2015). Menurut penjelasan Rakhmat Supriyono, dalam memilih maupun menerapkan layout, terdapat beberapa hal yang dapat diperhatikan, yaitu prinsip keseimbangan (*balance*), tekanan (*emphasis*), irama (*rhythm*), dan kesatuan (*unity*) (Walisyah, 2019).

2.5 Warna

Salah satu unsur keindahan dalam desain adalah warna. Menurut Sulasmi Darma, warna adalah kesan dari benda - benda yang dipantulkan oleh cahaya dan dapat diterima oleh mata. Cahaya menerima sebagian atau seluruh warna yang didapat dari cahaya oleh benda yang dipantulkan. Contohnya benda berwarna kuning dapat terjadi ketika saat benda menerima cahaya warna kuning yang dipantulkan (Saprilla & Hidayat, 2019).

2.6 Ilustrasi

Menurut Sigit Santoso, ilustrasi berasal dari bahasa latin *illustre* yang mempunyai arti 'menerangkan'. Ilustrasi bertujuan untuk mengkomunikasikan atau memaparkan sesuatu yang di implementasikan kedalam gambar, simbol, relief, atau musik (Saprilla & Hidayat, 2019). Menurut McCloud, untuk membuatnya unik dan penting sebagai tujuan pengembangan karakter, maka harus memiliki 3 komponen seperti: 1) Kehidupan batin; 2) Terlihat khas; dan 3) sifat ekspresif (Koesoemadinata & Aditya, 2016).

3. Metode Penelitian

Observasi merupakan metode pengumpulan data untuk mengetahui kondisi objek yang diteliti dengan cara memperhatikan dan meninjau langsung ke lokasi penelitian. Penulis melakukan observasi di Pakarangan Ulin milik Komunitas Hong di Bandung, Jawa Barat dengan mengumpulkan data visual selama proses observasi.

Wawancara adalah proses tanya jawab antara pewawancara dengan narasumber terkait penelitian dengan panduan wawancara untuk memperoleh informasi yang akurat sebelum melanjutkan proses berikutnya. Metode wawancara yang digunakan adalah wawancara terstruktur. Konteks pertanyaan penulis ajukan pada Komunitas Hong sebagai narasumber dengan memberikan beberapa pertanyaan.

Studi Pustaka adalah suatu metode pengumpulan data menggunakan buku, jurnal dan literatur terkait dengan masalah pada penelitian dengan cara menelaah. Sumber tertulis yang digunakan adalah buku referensi dan artikel yang mendukung dasar pemikiran dalam perancangan ini. Teori-teori yang akan digali adalah tentang permainan tradisional dan *boardgame*.

Analisis visual merupakan suatu tahapan analisis data dengan cara menguraikan dan menginterpretasi gambar melalui tahapan seperti deskripsi, analisis, interpretasi dan penilaian. Analisis matrik adalah metode analisis data dengan cara membandingkan beberapa karya visual. Objek visual akan terlihat perbedaannya dengan membandingkan melalui sebuah tolok ukur yang sama (Soewardikoen, 2013)

4. Hasil dan Diskusi

A. Elemen Formal

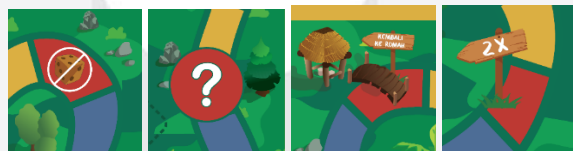
1. Judul : Teman Disiplin
2. Tagline : “Hayu ameng sareng rereancangan!”
3. Genre : *Tabletop board*
4. Tujuan : Melestarikan nilai-nilai permainan tradisional sunda dengan mengumpulkan data nilai penting.
5. Peran pemain : menerapkan sikap baik untuk mengumpulkan jenis permainan tradisional beserta nilai-nilai penting didalamnya.
6. Jumlah pemain : *Multiplayer*, terdapat 3 pemain.
7. Pola interaksi : *Multilateral competition*
8. Mekanik : perpaduan antara *Diingce Roll & Set Collection*.
 - *Dice Rolling* : Pada mekanisme ini memerlukan dadu untuk dilempar. Hasil lemparan dadu berupa angka yang digunakan untuk menentukan jumlah Langkah dan mendapat aksi tertentu dalam permainan.
 - *Set Collection* : Mekanisme ini bertujuan untuk mengajak para pemain mengumpulkan dan mengkoleksi beberapa set barang.
9. Prosedur : Dadu sebagai *controller* utama dalam perjalanan pemain
 - *Starting action* : permainan dimulai dengan menentukan pemain pertama secara adil. Permainan aktif ketika pemain pertama mulai mengocok dadu, dan dilanjutkan dengan semua pemain jalan secara bergiliran.
 - *Progression of action* : setelah melakukan aksi awal, pemain diharuskan mengambil 1 kartu sikap dan membukanya. Jika terdapat kartu sikap yang tidak sesuai, pemain bisa mengembalikannya atau menyimpan maksimal 1 kartu sikap sebagai cadangan. Lalu pemain menjalankan aksi sesuai tempat pemberhentian.
 - *Special asction* : Pemain dapat mengambil kartu keberuntungan jika berhenti di petak warna biru. Pemain dapat mengambil kartu teka-teki ketika berhenti di petak dengan simbol (?), jika pemain berhasil menjawab teka-teki, permainan berlanjut. Jika pemain tidak berhasil menjawab teka-teki, maka diharuskan memberikan 1 kartu sikap kepada pemain lain yang memiliki kartu sikap paling sedikit.
 - *Resolving action* :

Permainan otomatis berakhir ketika terdapat pemain yang berhasil mengumpulkan 4 set kartu yang 1 setnya terdiri dari 1 kartu permainan tradisional dan 4 kartu sikap.

10. Aturan : Untuk dapat menyelesaikan misi mengumpulkan jenis permainan tradisional, pemain diwajibkan untuk memiliki dan melengkapi perilaku baik. Pemain harus melengkapi sikap yang ada dalam kartu jenis permainan, jika saat mengambil kartu sikap tidak terdapat sikap yang dibutuhkan maka kembalikan lagi ke *deck* kartu dan begitu seterusnya hingga mendapatkan sikap yang sesuai. Pemain hanya boleh menyimpan 1 kartu sikap untuk digunakan sebagai cadangan. Pemain yang tidak berhasil menjawab teka-teki harus memberikan 1 kartu sikapnya kepada pemain lain yang memiliki paling sedikit kartu sikap.
11. Sumber daya : Aset yang digunakan berupa kartu sikap, kartu jenis Permainan dan kartu spesial.
12. Konflik : Masing-masing pemain berlomba untuk mengumpulkan jenis permainan tradisional yang hilang, namun mereka harus mempunyai sikap baik sebagai syaratnya yang merupakan cerminan dari nilai dalam permainan tradisional. Jika pemain tidak berperilaku baik maka akan sulit dalam menyelesaikan misi.
13. Batasan : papan permainan dan pion yang dapat dipindahkan.
14. Hasil : Pangkat pemain dan *score*.

B. Elemen Dramatis

1. Tantangan :



Gambar 4. 1 Konsep tantangan
(Sumber : dokumen pribadi)

Pemain harus melewati berbagai rintangan untuk mengumpulkan kartu jenis permainan tradisional sebanyak mungkin dan berusaha menyelesaikan misi dengan selalu bersikap baik.

2. Premis : pemain bisa lebih mengenal, melestarikan dan menanamkan nilai-nilai dalam permainan tradisional khas sunda agar tidak terlupakan.
3. Karakter :



Gambar 4. 2 Konsep karakter
(Sumber : dokumen pribadi)

Terdapat 4 karakter utama dalam *boardgame* ini, yaitu Jaka, Panca, Saka dan Dewi. Mereka adalah anak usia 7 tahun yang gemar bermain, aktif dan jahil. Nama Jaka, Panca, Saka dan Dewi diambil dari nama yang biasa dipakai orang sunda karna menyesuaikan dengan target audiens yang tinggal di Bandung.

4. *Storytelling* :

Langit kemerahan beradu dengan cahaya mentari yang hampir redup, bertanda sore telah tiba, jika bergegas saat dipanggil teman-teman dengan sengaja meninggalkan sekotak susu kosong di kursi taman. Jika dan teman-temannya merupakan anak yang jahil dan kurang memiliki sikap baik kepada siapapun.

Langit tidak lagi menampakkan cahayanya dan berganti menjadi pekat dengan dihiasi beberapa bintang. Seketika jalanan hening, sangat terasa sepi yang mencekam. Di perjalanan pulang, Mereka mendapat sebuah pesan misterius berupa misi rahasia mengumpulkan artefak bangsa yang hilang. Secara tidak langsung misi ini bertujuan untuk menyadarkan sikap mereka menjadi lebih baik.

Saat membuka mata, jika, panca, Saka dan Dewi disambut dengan pancaran sinar matahari, Sorak sorai kicau burung dan pohon - pohon menjulang yang seakan menghipnotis untuk menjalankan misi rahasia ini. Mereka yang masih tak percaya, berusaha mematuhi segala aturan agar dapat keluar dan kembali bermain. Terdapat banyak halang rintang saat menjalankan misi rahasia ini, dapatkah mereka bertanggung jawab dan memiliki komitmen? Bantu Jaka, Panca, Saka, dan Dewi untuk berhasil menyelesaikan misi rahasia ini.

C. *Gameplay*

Pada boardgame ini terdapat tiga fase dalam bermain, diantaranya fase persiapan, fase permainan, dan fase penentuan. Berikut merupakan penjelasannya.

Fase persiapan

- Sebelum permainan dimulai, letakkan papan di tengah pemain dan acak masing-masing jenis kartu yang tersedia, untuk kartu spesial digabungkan dengan kartu keberuntungan, lalu letakkan *deck* kartu tersebut di luar papan permainan.
- lalu bagikan 1 kartu jenis permainan tradisional dan 2 kartu sikap secara tertutup kepada setiap pemain, lalu sisanya susun di tengah papan permainan.
- Setiap pemain memilih 1 karakter yang akan menjalankan misi.
- Tentukan pemain pertama

Fase permainan

- Permainan dimulai dari petak "Mulai" yang telah ditentukan. Pemain pertama yang telah ditentukan memulai perjalanan terlebih dahulu.
- Pemain menjalankan pionnya secara bergantian sesuai dengan angka dadu yang keluar. Lalu mengambil 1 kartu sikap setiap saat setelah menjalankan pion.
- Pemain hanya boleh menyimpan 1 kartu jenis permainan tradisional hingga melengkapi 1 set (4 buah) kartu sikap yang dibutuhkan, lalu bisa mengambil kartu jenis permainan lainnya.
- Pemain dibebaskan untuk menentukan pilihan ingin mengembalikan kartu sikap yang tidak dibutuhkan atau menyimpan 1 kartu sikap yang berbeda dari yang dibutuhkan sebagai cadangan.
- Terdapat tantangan dan keberuntungan yang terjadi selama perjalanan. Pemain yang berhenti di petak warna merah bertanda (?) akan mengambil kartu teka-teki dan sebaliknya jika beruntung maka mengambil kartu keberuntungan.
- Rintangan lainnya adalah saat pemain menempati petak yang sama, maka pemain yang pertama menempati akan mundur 1 langkah.
- Jika mendapat kartu istimewa yang berupa nilai-nilai permainan tradisional dapat disimpan oleh pemain yang akan digunakan untuk menghindari tantangan dengan limit 1 kali pakai atau dapat di akumulasikan di akhir permainan.

Fase penentuan

Permainan dinyatakan selesai apabila ada salah satu pemain yang berhasil mengumpulkan 4 jenis permainan tradisional terlebih dahulu. Namun pemain yang lebih dulu mengumpulkan belum tentu menjadi pemenang, pemain dengan akumulasi sikap baik terbanyak lah yang akan menjadi pemenangnya.

D. Media Utama

1. Papan Permainan



2. Kartu Permainan



3. Bidak Pemain



5. Kesimpulan

Board game edukasi ini sangat dibutuhkan dalam menyampaikan dan mengajarkan permainan tradisional sebagai bentuk pola pendidikan karakter. Adanya board game ini menunjang hal tersebut agar lebih interaktif dan mengenal secara mendalam tentang nilai filosofis permainan tradisional. Bentuk komunikasi dikemas secara interaktif agar mudah dipahami oleh anak-anak tanpa menghilangkan esensi nilai filosofisnya.

Dengan board game sebagai sarana hiburan, dapat juga menjadi sarana edukasi bagi anak-anak karena dapat bermain serta berinteraksi langsung dengan sesama pemain. Melalui board game Teman Disiplin, anak-anak dapat mengenali perbuatan yang mengandung nilai filosofis permainan tradisional. Pemain juga ikut merasakan langsung tentang adanya hak dan kewajiban. Dalam hal ini visual sangat mempengaruhi dalam ketertarikan konsumen.

Daftar Pustaka

- [1] Aditya, D. K., Koesoemadinata, M. P., Hidayat, S., & Wahab, T. (2018). Sangkan Hurip, a Board Game Design Project Based on Kolenjer Astrological Math Narratives . *5th Bandung Creative Movement International Conference on Creative Industries*, 179-186.
- [2] Fahmi, N. E., Syarief, A., & Grahita, B. (2018). IDENTIFIKASI PENGALAMAN BERMAIN GAME MOBILE. *Jurnal Sositologi* , 246-259.
- [3] Ismail, A. (2009). *Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media.
- [4] Koesoemadinata, M. P., & Aditya, D. K. (2016). Visualizations of Wayang Characters In Comics (Case Study: Bima and Arjuna Characters in The Arts of Ardisoma, Teguh Santosa and Is Yuniarto). *Bandung Creative Movement (BCM) Journal*, 274-282.
- [5] Nourovita, P. (2013). Efektivitas Permainan Tradisional Jawa dalam Meningkatkan Penyesuaian Sosial pada Anak Usia 4-5 tahun. *Early Childhood Education Papers*, 0-1.
- [6] Pratomo, A. G. (2016, Agustus 09). *Dampak Kecanduan Game Online dari Kacamata Psikolog*. Retrieved from Oketecno: <https://techno.okezone.com/read/2016/08/09/207/1459259/dampak-kecanduan-game-online-dari-kacamata-psikolog>
- [7] Putri, G. S. (2018, Juni 20). *3 Tanda Anda Kecanduan Game yang Disebut WHO Penyakit Gangguan Mental*. Retrieved from Wartakota live: <https://wartakota.tribunnews.com/2018/06/20/3-tanda-anda-kecanduan-game-yang-disebut-who-penyakit-gangguan-mental>
- [8] Saprilla, R. B., & Hidayat, S. (2019). PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL DAN MEDIA INFORMASI KAMPUNG BATIK LAWEYAN. *e-Proceeding of Art & Design : Vol.6*, 110-123.
- [9] Soewardikoen, D. W. (2013). *Metodologi Penelitian Visual*. Bandung: Dinamika Komunikasi.
- [10] Thabrani, G. (2019, Agustus 23). *Tipografi: Pengertian, Parameter, Prinsip & Penjelasan Lengkap*. Retrieved from Serupa.id: <https://serupa.id/tipografi/>
- [11] Walisyah, T. (2019). Bentuk-Bentuk Komunikasi Visual Dalam Periklanan. *Jurnal Komunika Islamika Vol. 6*, 33-57.