

Perancangan *Board game* “Menjadi Indonesia” sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Anak

Natalia¹, Kurnia Setiawan², Irwan Harnoko³

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain - Universitas Tarumanagara
nataliasulaiman9966@gmail.co.id, kurnias@fsrd.untar.ac.id, irwanonni@yahoo.com

Abstrak— Metode pembelajaran di Indonesia berkembang dari waktu ke waktu. Metode pembelajaran yang monoton membuat materi yang akan disampaikan sulit dipahami sepenuhnya oleh anak terutama pelajaran bahasa Indonesia. Sulitnya mempelajari bahasa Indonesia secara baik dan benar dapat diterapkan dengan menggunakan metode pembelajaran yang tidak membosankan yaitu *board game*. Tidak hanya sebagai media permainan, *board game* dapat dijadikan sebagai sarana belajar agar anak lebih mudah menyerap pelajaran, terutama materi yang sulit dipahami. Diharapkan melalui perancangan *board game* ini anak-anak semakin bersemangat belajar bahasa Indonesia sambil mengenal kekayaan Indonesia sehingga anak-anak dapat mengenal Indonesia, bangga akan tanah air Indonesia, semakin mencintai Indonesia, dan pada akhirnya menjadi Indonesia seutuhnya.

Kata kunci: Bahasa Indonesia; Board game; Metode Pembelajaran.

I. PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara kepulauan yang terdiri 17.499 pulau mulai pulau besar hingga pulau kecil yang berada dari barat hingga ke timur, dengan panjang garis pantai 81.000 km dan luas perairannya terdiri dari laut teritorial, perairan kepulauan dan perairan pedalaman seluas 2,7 juta km atau 70% dari luas wilayah NKRI (jabarprov.go.id). Wilayah yang luas menyebabkan Indonesia memiliki keberagaman budaya dan bahasa. Indonesia termasuk negara yang memiliki jumlah bahasa terbanyak tercatat memiliki 707 bahasa utama (idntimes.com).

Namun terdapat fenomena unik yang menantang dan menimbulkan pertanyaan.

Seperti yang dilansir kompas.com yang menjelaskan bahwa bahasa Indonesia sulit dipelajari. Sulitnya mempelajari bahasa Indonesia membuat kebanyakan siswa mendapat nilai mata pelajaran bahasa Indonesia dalam berbagai tes kerap lebih rendah dibandingkan dengan mata pelajaran bahasa asing, biasanya bahasa Inggris. Bukan hanya dalam ulangan harian, baik pada ujian nasional (UN) maupun tes masuk perguruan tinggi juga menunjukkan hasil yang serupa. Hal ini ironis mengingat bahasa Indonesia merupakan bahasa *Ibu* yang pada akhirnya bahasa Indonesia dianggap sebagai bahasa yang sulit dipelajari.

Pelajaran bahasa Indonesia sudah terkesan sulit ditambah lagi dengan metode pengajaran yang monoton, menyebabkan

minat anak mempelajari bahasa Indonesia semakin menurun. Selain itu kebanyakan anak yang sudah fasih berbahasa asing akan lebih pandai ketika berbahasa asing dibandingkan berbahasa Indonesia.

Kurangnya minat belajar bahasa Indonesia dapat disesuaikan dengan penerapan pembelajaran bahasa Indonesia yang dilakukan berdasarkan perkembangan umur anak, seperti pada usia 9-12 tahun diberikan pendidikan karakter berupa nilai-nilai hakikat kebenaran berupa baik atau buruk (Damayanti, 2014: 15). Dalam masa ini, seluruh aspek perkembangan memasuki tahap pra remaja. Di usia pra remaja (9-12 tahun), anak mengalami transisi menuju kedewasaan selanjutnya yang memengaruhi kemampuan sosial, fisik, juga kognitifnya.

Board game adalah sebuah permainan yang melibatkan sesuatu yang bisa digerakkan dan diletakkan di atas sebuah papan yang telah didesain, kemudian dimainkan dengan mengikuti peraturan yang telah dibuat. *Board game* dapat melatih kemampuan anak dalam berfikir, bahasa, motorik, menahan emosi, dan meminimalisir bermain game dalam gadget (Nanien, 2013).

Board game memiliki nilai edukatif yaitu melatih anak untuk berinteraksi sosial, bekerja sama dan disiplin dalam mematuhi aturan. Oleh karena itu dibuat perancangan *board game* "Menjadi Indonesia" sebagai

media pembelajaran bahasa Indonesia yang disusun dengan pendekatan bercerita tentang petualangan mengelilingi nusantara, dengan harapan anak-anak Indonesia tertarik dan bersemangat belajar bahasa Indonesia secara baik dan benar, mengenal kekayaan budaya, makanan, tempat wisata, kekayaan alam, tokoh-tokoh Indonesia yang menginspirasi, sehingga anak-anak dapat mengenal Indonesia, bangga akan tanah air Indonesia, semakin mencintai Indonesia, dan pada akhirnya menjadi Indonesia seutuhnya.

Salah satu perusahaan yang mengembangkan buku pelajaran bahasa Indonesia adalah Mentari. Berdiri sejak tahun 2001, Mentari mempunyai misi menjadi sumber terpercaya dalam penyediaan materi-materi pembelajaran bagi sekolah-sekolah di Indonesia. Buku pelajaran bahasa Indonesia yang diterbitkan akan dikembangkan dalam bentuk *board game* sehingga menerapkan metode baru dalam pengajaran bahasa Indonesia dengan cara yang menyenangkan agar materi yang disampaikan lebih mudah dimengerti anak.

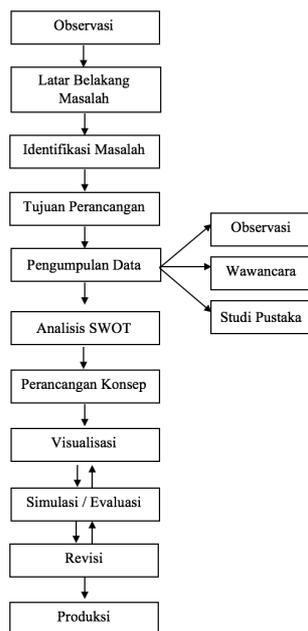
II. METODE

Metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode kualitatif. Metode kualitatif dilakukan dengan melakukan observasi ke sekolah dasar untuk mengetahui metode pengajaran bahasa

Indonesia yang diterapkan. Kemudian melakukan wawancara dengan guru-guru di sekolah dasar untuk mengetahui aspek-aspek yang biasa diperhatikan dalam pengajaran bahasa Indonesia. Penulis juga melakukan wawancara dengan seorang dosen yang mengajar mata kuliah IMD (*Interactive Media Design*) untuk mengetahui bagaimana membuat *board game* dengan konsep yang kuat dan dapat diterima oleh anak. Kemudian untuk memperkuat perancangan penulis juga menggunakan metode studi pustaka dengan mencari data-data mengenai permainan edukatif.

latar belakang masalah dari perancangan yang dibuat, kemudian menentukan target sasaran dengan menggunakan berbagai metode seperti observasi, wawancara, dan studi pustaka untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan. Setelah mendapatkan data, penulis akan melakukan analisa SWOT. Kemudian setelah melakukan analisa SWOT, penulis akan mendapatkan *big idea* berupa analisis tentang konsep perancangan *board game* yang akan dirancang.

Setelah semua proses analisa selesai, penulis akan melakukan analisa visual. Analisa visual ini berupa desain yang akan meliputi beberapa faktor, seperti tipografi, warna, bentuk dan ukuran. Kemudian penulis mengadakan simulasi permainan sesuai dengan target sasaran untuk melakukan percobaan permainan. Setelah percobaan berhasil, kemudian ditentukan pembuatan rangkaian *board game* beserta dengan atributnya.



Gambar 1. Bagan Perancangan

Berikut

merupakan bagan perancangan yang digunakan penulis. Pada tahap awal, penulis melakukan observasi dan mencari

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Konsep Perancangan

1. Tema

Tema dari *board game* yang penulis rancang adalah belajar bahasa Indonesia dengan cara yang menyenangkan yaitu dengan *board game*. yang disusun dengan pendekatan bercerita tentang

petualangan mengelilingi nusantara, agar anak-anak Indonesia tertarik dan bersemangat belajar bahasa Indonesia secara baik dan benar, mengenal kekayaan budaya, makanan, tempat wisata, kekayaan alam, tokoh-tokoh Indonesia yang menginspirasi, sehingga anak-anak dapat mengenal Indonesia, bangga akan tanah air Indonesia, semakin mencintai Indonesia, dan pada akhirnya menjadi Indonesia seutuhnya.

2. Ilustrasi

Ilustrasi yang digunakan yaitu dengan style kartun, sehingga bersifat playfull dengan menggunakan warna yang cerah. Komponen visual dalam permainan ini yaitu terdapat visual pulau Sumatera hingga Pulau Papua beserta dengan rumah adat, pakaian adat, hewan, tempat dan beberapa tempat wisata yang khas dari beberapa pulau di Indonesia sehingga pemain akan diajak berkeliling mengenal Nusantara sambil belajar bahasa Indonesia.

3. Tipografi

Tipografi yang digunakan yaitu menggunakan font tidak terlalu kaku agar anak tertarik dan tidak bosan.

- Marker Felt

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890!\$%*()?/.,

- The Phamelo

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890!\$%*()?/.,

- Futura Std

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
YZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890!\$%*()?/.,

4. Warna

Warna yang digunakan dalam perancangan ini adalah warna cerah dan lebih dominan warna alam seperti warna hijau dan biru. Warna alam dipilih agar merepresentasikan alam Indonesia yang asri dan subur.

5. Jenis Permainan

Jenis permainan *board game* ini adalah *roll and move* dengan tema petualangan. Ide besar *board game* "Menjadi Indonesia" ini yaitu mengajak pemain mengelilingi Nusantara. Roll and move dipilih karena jenis permainan ini adalah mengajak pemain berkeliling Nusantara dan laju permainan ditentukan oleh dadu dan ketepatan para pemain dalam menjawab soal-soal yang ada. Permainan dapat dimainkan 3-4 orang mulai dari usia 9-12 tahun.

6. Materi Pembahasan

Materi yang terdapat dalam kartu-kartu soal yaitu: tempat wisata, makanan khas Indonesia, pakaian adat,

rumah adat, lagu nasional dan tokoh pahlawan Indonesia.

Sementara itu untuk kebahasaan, materi yang terdapat dalam kartu soal sebagai berikut:

- Unsur kalimat S-P-O-K
- Kalimat efektif
- Kata penghubung dalam kalimat
- Teks laporan
- Kalimat majemuk menggunakan kata penghubung
- Jenis-jenis paragraf
- Pelengkap kalimat
- Gaya bahasa
- Kalimat aktif dan kalimat pasif
- Kalimat tunggal, kalimat majemuk, dan kalimat majemuk campuran
- Kalimat majemuk setara, bertingkat
- Kalimat majemuk bertingkat (hubungan waktu), (sebab-akibat)
- Kata ganti orang
- Jenis-jenis majas
- Teks eksposisi
- Sinonim dan antonim
- Kata baku dan kata tidak baku
- Ungkapan dan peribahasa
- Kalimat langsung dan kalimat tidak langsung

7. Media yang Digunakan

Berikut merupakan media-media yang digunakan dalam membuat perancangan yaitu:

❖ *Board game*, merupakan media utama yang di desain dengan konsep berkeliling Nusantara. Komponen yang terdapat dalam *board game* :

- Papan, sebagai tempat berjalannya permainan dan menjalankan pion. Berukuran 42 x 59,4 cm. Menggunakan bahan board yang dilapisi dengan art carton dan dilaminating doff.
- Dadu, digunakan untuk laju permainan
- Pion, yang terdiri dari empat pion yang merupakan masing-masing dari karakter dalam permainan ini, yaitu Doni, Nesia, Budi, Nita yang terbuat dari bahan akrilik.
- Kartu Soal, terdapat 66 kartu soal yang disertai dengan ilustrasi. Ukuran kartu yaitu 7 x 10,5 cm menggunakan bahan *art carton* 310 gr yang dilaminating doff.
- Kartu Tantangan, terdapat 14 kartu tantangan yang berisi soal disertai dengan ilustrasi. Berukuran 7 x 10,5 cm menggunakan bahan *art carton* 310 gr yang dilaminating doff.
- *Packaging*, ukuran *packaging* permainan yaitu 43 x 31 x 6 cm. Pada bagian penutup dibuat dengan menggunakan magnet.

B. Gambar



Gambar 2. Papan Permainan



Gambar 6. Packaging



Gambar 3. Kartu Soal



Gambar 7. Tote Bag



Gambar 4. Kartu Tantangan



Gambar 8. Panduan Cara Bermain



Gambar 5. Pion Karakter



Gambar 9. X-Banner



Gambar 10. Brosur



Gambar 14. Instagram



Gambar 11. Gantungan Kunci



Gambar 12. Note Book



Gambar 13. Kotak Pensil

IV. SIMPULAN

Dari perancangan ini, penulis mendapatkan kesimpulan bahwa anak-anak menyukai permainan *board game*. *Board game* lokal juga mendapatkan apresiasi dari para penggemarnya. Anak-anak menyambut positif perancangan *board game* ini ketika penulis menanyakan pendapat beberapa anak yang penulis temui. Dari hasil perancangan, diketahui bahwa selama ini anak-anak sulit memahami materi yang disampaikan karena metode pengajaran yang monoton, sehingga anak sulit menyerap materi yang disampaikan. Anak-anak lebih menyukai dan lebih mudah menyerap pelajaran yang diberikan melalui cara belajar menggunakan *board game*. Terutama materi bahasa Indonesia yang cukup rumit dipahami.

Kendala yang penulis hadapi adalah masalah penekanan harga. Harga *board game* yang agak mahal disebabkan karena material yang dipilih bersifat tahan lama. *Board game* dilapisi dengan laminating doff agar

permainan tidak mudah rusak. Harga yang ditawarkan cukup bersaing dengan *board game* impor, dilihat dari segi kualitas, ketahanan, dan kerumitan permainan. Untuk golongan menengah atas dengan harga sedemikian rupa mungkin masih dapat dijangkau, sesuai dengan target pasar.

Dari perancangan yang penulis lakukan, di harapkan para desainer lokal lainnya mau ikut berkreatifitas dalam pembuatan *board game* lokal, sehingga mampu menekan biaya impor permainan anak dari luar negeri. Penulis berharap perusahaan mainan Indonesia juga mampu menyadari peluang bisnis *board game* lokal untuk berkembang, sehingga mainan bertema Indonesia dapat lebih dikenal masyarakat.

Perlu diperhatikan materi yang disampaikan dalam perancangan ini masih cukup terbatas dikarenakan keterbatasan jumlah objek penelitian seperti narasumber wawancara, sumber studi pustaka, dan objek lainnya yang digunakan sebagai acuan dalam mengumpulkan data dalam perancangan ini. Untuk perancangan selanjutnya, diharapkan peserta tertarik memilih materi-materi pembelajaran lain yang sulit pelajari sehingga dapat dikemas dengan pengajaran yang menyenangkan sehingga mudah dipahami.

V. UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya selama melaksanakan penelitian ini sehingga pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan tepat pada waktunya. Penelitian ini tentunya tidak lepas dari dukungan berbagai pihak. Oleh sebab itu ucapan terima kasih sebesar-besarnya diberikan kepada : Bapak Peter selaku HR Mentari Books yang telah menyediakan waktu dan tempat untuk menjadi model klien dalam penyusunan perancangan ini.

Juga kepada Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu dalam proses berlangsungnya penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, Riana. 2012. *Mengapa Bahasa Indonesia Cenderung Sulit Dipelajari*. Diakses 17 Februari 2019, dari edukasi.kompas.com/read/2012/10/31/1240181/Mengapa.Bahasa.Indonesia.Cenderung.Sulit.Dipelajari
- Anonim. 2008. *Bahasa Indonesia Makin Tidak Diminati*. Diakses 17 Februari 2018, dari nasional.kompas.com/read/2008/10/31/2054436/pelajaran.bahasa.indonesia.makin.tidak.diminati.

- Anonim. 2015. *5 Tahap Perkembangan Anak Usia Praremaja*. Diakses 2 Maret 2018, dari <http://www.parenting.co.id/usia-sekolah/5-tahap-perkembangan-anak-usia-praremaja>
- Dameria, Anne. 2007. *Colour Basic: Panduan Dasar Warna untuk Desainer & Industri Grafika*. Jakarta: Link & Match Graphic
- Dian, Atika. 2018. *5 Tips Penting untuk Mendidik Anak Generasi Alpha*. Diakses 4 Maret 2019, dari [://www.popmama.com/big-kid/6-9-years-old/atika-dian/tips-mendidik-anak-generasi-alpha/full](http://www.popmama.com/big-kid/6-9-years-old/atika-dian/tips-mendidik-anak-generasi-alpha/full)
- Fadlillah, M. 2017. *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Feil, Jhon., Scattergood, Marc. (2005). *Beginning Game Level Design*. US: Thomson Course Technology PTR.
- Khusuma, Erwanto. 2016. *Wow! Indonesia Termasuk Negara dengan Jumlah Bahasa Terbanyak!*. Diakses 17 Februari dari idntimes.com/hype/fun-fact/erwanto/wow-indonesia-termasuk-negara-dengan-jumlah-bahasa-terbanyak/full
- Kusrianto, Adi. 2010. *Pengantar Tipografi*. Jakarta : Elex Media Komputindo.
- Lupton, Ellen., Phillips, C. Jennifer. 2015. *Graphic Design The New Basics*. NY: Princeton Architectural Press.
- Male, Alan. 2017. *Illustration : A Theoretical & Contextual Perspective*. Switzerland : AVA Publishing VA.
- Mattesi, D. Michael. 2008. *Character Design from Life Drawing*. UK : Elsevier Inc.
- Mon. 2016. *8 Dampak Anak Suka Main Gadget*. Diakses 4 Maret 2019, dari <https://www.ayahbunda.co.id/balita-psikologi/8-dampak-anak-suka-main-gadget>
- Prima, Fairul, Fauzi. 2016. *Bahasa Indonesia : Konsep Dasar dan Penerapan*. Jakarta : PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Rustan, Surianto. 2014. *Layout, Dasar & Penerapannya*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Sagita, Maharani. 2018. *Mengenal Karakter 5 Generasi: Baby Boomers, X, Y, Z dan Alpha*. Diakses 4 Maret 2019, dari <https://kumparan.com/@kumparansains/mengenal-karakter-5-generasi-babyboomers-x-y-z-dan-alpha-1540826163812714870>
- Tan, Steven. 2015. *Perancangan Board Game Pengenalan Dinosaur Untuk Anak Usia 8 – 12 Tahun*, 1(6) 4. Diakses 21 Maret dari <http://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/3323>
- Toemon, Sylvana. 2017. *5 Manfaat Board game*. Diakses 21 Maret 2018, dari <http://bobo.grid.id/Sains/lptek/5-Manfaat-Board-Game>

Witabora, Joneta. 2012. *Peran dan Perkembangan Ilustrasi*, 3(2) 659-667. Diakses pada Maret, 19, 2018 dari http://researchdashboard.binus.ac.id/uploads/paper/document/publication/Proceeding/Humaniora/Vol.%203%20No.%202%20Oktober%202012/34_DVK_Joneta.pdf

Yanti, Prima Gusti, Fairul Zabadi dan Fauzi Rahman. 2016. *Bahasa Indonesia: konsep dasar dan penerapan*. Jakarta : Grasindo.

Yuniar, Nanien. 2013. *Board Game, permainan alternatif kaya manfaat*. Diakses 25 Februari 2018, dari <https://www.antarane.ws.com/berita/373951/board-game-permainan-alternatif-kaya-manfaat>.

Zeegen, Lawrence. 2005. *The Fundamental of Illustration*. Switzerland : AVA Publishing VA.