

Board Game Edukasi Pengenalan Fauna Endemik Kalimantan untuk Anak

¹ Florenza, ² Andreas*, ³ Irwan Harnoko

^{1,2} Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Tarumanagara

³ Desain Komunikasi Visual, Universitas Pradita

florenza.625180033@stu.untar.ac.id, andreas@fsrd.untar.ac.id,

irwan.harnoko@pradita.ac.id

RUPAKA

Jurnal Rupaka

<https://journal.untar.ac.id/index.php/Rupaka>

Vol 4, No.1

Juli – Desember 2021

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Abstract

Taman Safari Indonesia (TSI) Prigen is protects and preserves Indonesia's Endemic Fauna from the threat of extinction of Fauna and Fauna that are already extinct. TSI Prigen requires board game media, as an alternative media that helps introduce Indonesian Endemic Fauna to children. The design process in the design uses 5 stages of Robin Landa's design, namely Orientation, Analysis, Conception, Design, and Implementation. Data was obtained and collected by conducting observations, interviews, and literature studies. The concept used in the design of the Borneo's Rare Anaimals Board game is joy, warmth, and togetherness based on the player's character. This board game depicts the environment and some of the endemic animals of Borneo with the atmosphere of a vast forest full of trees and grass. Cartoon illustration style with warm colors, with sans serif fonts to make it seem simple and easy to understand.

Keywords: Board game, Children, Endemic Fauna, Illustration, Kalimantan, Typography

Abstrak

Taman Safari Indonesia (TSI) Prigen menjaga dan memelihara Fauna Endemik Indonesia dari terancamnya kepunahan Fauna maupun Fauna yang sudah punah. TSI Prigen memerlukan media *board game* atau papan permainan, sebagai media alternatif yang membantu mengenalkan hewan-hewan Fauna Endemik Indonesia kepada anak. Proses perancangan papan permainan menggunakan lima tahap perancangan Robin Landa, yaitu *Orientation, Analysis, Conception, Design, dan Implementation*. Data didapatkan dan dikumpulkan dengan melakukan Observasi, Wawancara, dan Studi Pustaka. Konsep yang digunakan dalam perancangan *board game* Borneo's Rare Anaimals ini adalah Keceriaan, kehangatan, dan kebersamaan berdasarkan karakter pemain. *Board game* ini menggambarkan lingkungan hidup serta beberapa hewan endemik Kalimantan dengan suasanya sebuah hutan luas penuh pepohonan dan rerumputan. Gaya Ilustrasi kartun dengan warna-warna hangat, dengan *font sans serif* agar terkesan sederhana dan mudah dipahami

Kata kunci: Anak, Board game, Fauna endemic, Ilustrasi, Kalimantan, Tipografi

Pendahuluan

Fauna endemik Indonesia adalah suatu spesies satwa yang hanya bisa ditemukan pada suatu wilayah Indonesia tidak dapat ditemukan pada suatu tempat yang lainnya. Jumlah status dan keberadaan fauna endemik di Indonesia terus menurun keberadaannya sehingga situasi sekarang sangat mengkhawatirkan, sudah beberapa fauna endemik bahkan sudah mulai terancam punah. Penyebab

yang sering terjadi sehingga terjadi menurunnya populasi satwa karena sering terjadinya faktor konflik dengan manusia seperti melakukan pembangunan yang membat pepohonan sampai habis, penangkapan hewan sebagai peliharaan, perburuan satwa liar di hutan sampai pembuangan limbah sembarangan yang mencemari lingkungan hidup satwa endemik Indonesia. (Donny Kurniawan, 2016).

Menurut, Donan Satria (2012) Kalimantan adalah

* Penulis Koresponden

suatu pulau yang dihitung sebagai pulau terbesar di dunia yang mempunyai jenis fauna yang cukup khas. Walau hampir secara keseluruhan, fauna di Kalimantan adalah fauna Asia atau Oriental, Kalimantan mempunyai berbagai macam jenis fauna endemik yang sangat unik. Guna mengantisipasi hilangnya jenis-jenis fauna tersebut, diperlukan konsep konservasi dan upaya ril sebagai masukan bagi pemerintah daerah. Upaya konservasi sederhana adalah adanya penyuluhan yang kesinambungan mengenai pengenalan jenis-jenis fauna endemik atau terancam punah.

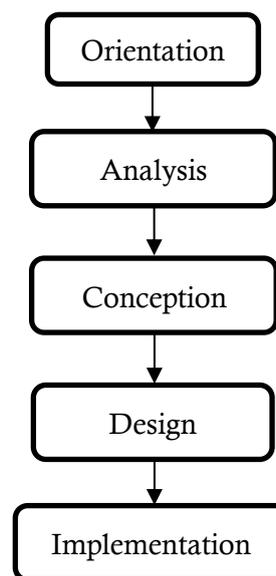
Board game yaitu sebuah permainan dengan di kenalnya melakukan sebuah cara, dipindahkan, maupun digerakan pada permukaan yang telah ditandai aturan permainan sebuah *Board game* tersebut. Permainan *Board game* biasanya dilakukan oleh 2-6 orang, dan *Board game* biasanya digunakan sebagai media edukasi, pengenalan, komunikasi, serta untuk Pengembangan otak. Permainan *Board game* biasanya melakukan strategi yang murni, kesempatan, biasanya mempunyai tujuan yang pasti dicapai melalui point maupun dengan cara yang lain. (Mike Scorviano, 2010).

Langkah pertama untuk mencegah kepunahan spesies satwa fauna endemik Indonesia adalah dengan mengenal berbagai macam dan memahami serta mengetahui berbagai macam fauna endemik Indonesia dan habitatnya pada sejak dini. Serta berbagai cara dapat digunakan sebagai cara cara mengenali satwa endemik Indonesia kepada anak, yaitu melalui berbagai media, yaitu dengan media cetak, media audiovisual (siaran radio, animasi, video dokumenter), maupun media *board game*, permainan papan/ card game) Banis Ramadhani, Achnita (2016). Umumnya anak usia 6-12 tahun merupakan tahap bahwa kapasitas pemikiran anak bisa menerima dengan mudah segala bentuk edukasi dalam informasi. *Board game* diharapkan bisa membantu anak untuk mengenali dan memahami fauna endemik Kalimantan. Sesuai adanya masalah di atas dapat diselesaikan dengan perancangan permainan papan dengan thema pengenalan satwa endemik Kalimantan berdasarkan jenisnya untuk anak-anak. Berdasarkan latar belakang diatas, dibutuhkan perancangan *board game* yang dapat membantu anak usia 6-12 tahun untuk mengenal serta memahami fauna endemik Kalimantan.

Metode

Proses mendesain ini menggunakan metode 5 tahap perancangan Robin Landa, yaitu adalah sebagai berikut.

Bagan 1: Metode Perancangan Robin Landa



Sumber: Buku *Graphic Design Solution Robin Landa 5th: 2014*

Orientation adalah tahap dimana seorang desainer mencari dan mengumpulkan informasi yang lengkap dan baik. *Analysis* adalah sebuah aktifitas sebuah serangkaian kegiatan untuk melakukan sebuah perbedaan, dan memilah sesuatu yang dapat dikelompokkan kembali sesuai kriteria tertentu. *Conception* adalah Tahap dimana saat menetapkan ide desain. *Design* adalah tahap memvisualkan sebuah konsep ide. Desain yang sudah di rencanakan pada tahap sebelumnya. *Implementation* adalah tahap dimana eksekusi dari hasil visualisasi konsep desain.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan bagian penulisan ini, penulis akan membahas mengenai hasil *orientation*, *analysis*, *conception*, *design* dan *implementation*.

Orientation

Pengumpulan data dalam perancangan dilakukan dengan wawancara, observasi, dan studi Pustaka. Hasil dari wawancara desainer game dan Taman Safari Prigen menyatakan bahwa media papan permainan pada saat ini sangat penting sebagai media alternatif edukasi untuk anak, sehingga perlu dilakukannya perancangan *board game*. Hasil pengumpulan data berupa tinjauan teori dalam perancangan *board game* adalah sebagai berikut.

1) Papan Permainan

Papan permainan (*board game*) adalah suatu permainan yang umumnya selalu identik dengan dadu, kartu dan pion digunakan untuk menempatkan, serta memindahkan dan menggerakkan pada papan yang telah ditandai (Kartini, 2016).

2) Ilustrasi

Ilustrasi yaitu sebuah gambar yang berguna untuk menjelaskan suatu informasi dengan memberi representasi secara visual. Esensi dari ilustrasi pada umumnya melalui suatu ide dan sebuah konsep yang ingin dikomunikasikan dan disampaikan oleh gambar. Mencampurkan pikiran analitik dan skill kemampuan untuk membuat suatu visual yang mempunyai pesan. (Joneta Witabora, 2012)

3) Peran Ilustrasi dalam Papan Permainan

Menurut Weirian (2019) Ilustrasi menjadi elemen yang paling penting dalam sebuah perancangan *board game*, karena ilustrasi merupakan visual yang sangat mempengaruhi komponen-komponen pada papan permainan.

4) Fungsi dan Tujuan Ilustrasi

Fungsi ilustrasi, yaitu: menarik perhatian pembaca, memperjelas tulisan, lebih mudah diingat, atau media untuk mengekspresikan diri.

5) Warna

Sanyoto (2005:9) mendefinisikan warna secara fisik dan psikologis. Warna dapat melibatkan respon psikologi dan fisiologi manusia, ketika diteliti dari sisi psikologis maupun emosi, sebuah warna dapat menunjukkan kesan atau penilaian,

6) Tipografi

Menurut Lizard Wijayanto (2008), "Tipografi adalah sebuah ilmu mengenai huruf", Tipografi adalah ilmu yang memilih dan Menyusun sebuah huruf, untuk menimbulkan suatu kesan, agar pembaca mendapatkan kenyamanan saat membaca sesuatu dengan semaksimal mungkin.

7) Layout

Menurut Lia Anggraini S. dan Kirana Nathalia (2016: 74) Secara umum, *layout* atau tata letak, adalah sebuah tata letak ruang atau bidang. Seperti fungsi pada umumnya *layout* telah ditemukan media lainnya, *layout* pada sebuah papan permainan untuk

memberikan kenyamanan dalam bermain. Tata letak dengan struktur yang benar biasanya mudah dipahami dan akan disenangi oleh pemain.

8) Fauna Endemik

Endemik sebuah kata berasal dari endemos dalam bahasa Yunani yang artinya tinggal pada tempat tertentu. Spesies endemic adalah situasi alami sebuah biota sebagai tanda keunikan pada suatu wilayah. Sebuah spesies dapat di kenal suatu endemik jika spesies tersebut adalah spesies asli yang dapat ditemukan pada wilayah tertentu dan tidak berada di wilayah lain.

9) Kalimantan

Menurut Donan Satria (2012) Kalimantan adalah pulau terbesar di dunia sebagai catatan jenis fauna yang khas serta di kenal dengan keunikannya. Sebagian besar fauna di pulau Kalimantan yaitu fauna Asia maupun fauna *Oriental*, Kalimantan memiliki jenis fauna endemik dengan sangat unik yaitu biasa di kenal dengan sebutan fauna darat, udara maupun fauna air.

10) Papan Permainan sebagai Media Edukasi

Menurut Darmadi (2018) *Board Game* media edukasi adalah semua berbentuk permainan yang telah dirancang dengan bertujuan untuk memberikan sebuah ilmu Pendidikan, ilmu, pengalaman kepada anak maupun disebut sebagai permainan modern maupun tradisional. *Board game* sebagai media edukasi telah di akui oleh pakar Pendidikan sebagai salah satu alternatif media dalam pembelajaran. Dapat membantu mengembangkan kognitif pada anak, dapat mengembangkan rasa percaya diri terhadap anak, meningkatkan cara berfikir anak, melatih kemampuan Bahasa pada anak, serta dapat meninggikan sosialisasi pada anak.

11) Perkembangan Kognitif Anak

Menurut menurut Piaget (Ibda 2015) Perkembangan anak pada usia 6-12 tahun dapat dilihat dengan berbagai aspek melalui aspek biologis mulai dengan pertumbuhan, aspek emosi digunakan untuk sebagai ekspresi, aspek bahasa yaitu anak siap untuk berkomunikasi, aspek motorik yaitu suatu keterampilan yang berkaitan dengan sistem motorik, aspek intlegensi peka dengan kemampuan kognitif dan aspek sosial adalah hubungan sosial dengan orang lain.

Analisa

Analisa terhadap hasil pengumpulan data didapatkan melalui wawancara maupun dengan observasi. Hasil dari analisa *SWOT* pada *Board Game Borneo's Rare Animals* adalah sebagai berikut:

1) *Strength*

Board game dapat menjadi sebuah media edukasi sembari bermain yang menyenangkan dengan mengenalkan Fauna Endemik Kalimantan untuk anak.

2) *Weakness*

Kekurangan *board game* seiring berjalannya waktu, komponen dapat rusak. Serta anak usia 6-12 tahun cenderung tidak peduli dan tidak mengenal Fauna Endemik Kalimantan.

3) *Opportunity*

Peluang untuk *board game Borneo's Rare Animals* adalah sebagai media edukasi dalam pengenalan Fauna Endemik Kalimantan dan meningkatkan ketertarikan anak untuk bermain terhadap *board game*.

4) *Threats*

Ancaman utama *board game Borneo's Rare Animals* adalah banyak anak cenderung lebih memilih game pada sebuah gadget dibanding bermain *board game* dan telah ditemukan beberapa *board game* dengan tema fauna.

Dari hasil wawancara dengan desainer game mengatakan bahwa *board game* yang di rancang dengan konsep serta data yang lengkap serta kreatif dalam perancangan akan membedakan jenis dan cara bermain dari *board game* lainnya.

Konsep Perancangan

1. Konsep Permainan

Board game dimenangkan dengan mendapatkan token dengan jumlah yang terbanyak setelah berhasil menjawab pertanyaan dari jenis kartu kuis, informasi, tebak menebak, rintangan dan alat keselamatan hewan. *Board game* dibuat dengan peraturan yang simple agar mudah di mengerti anak-anak.

2. Konsep Visual

Ilustrasi pada *board game* dibuat dengan menggunakan poster tubuh anak-anak. Setiap jenis

kartu permainan terdapat full ilustrasi serta teks agar mudah di pahami oleh pemain. Selain itu terdapat jumlah token/poin yang terletak di kanan atas pada cover depan kartu dan terdapat nomor kartu di cover belakang bagian kartu untuk melihat jawaban benar atau salah.



Gambar 1: Moodboard board game

3. Konsep warna

Warna yang digunakan pada *board game* adalah warna-warna cerah yang diminati dan di sukai oleh anak usia 6-12 tahun. *Tone* warna yang terlihat banyak pada visual adalah kuning, biru, oren, merah, dan hijau, sebagai warna ceria yang disukai oleh anak-anak. Penggunaan *highlight* dan *shadow* juga sangat jelas, agar ilustrasi tidak terlalu terlihat *simple* atau kaku.

4. Konsep Tipografi

Tipografi pada papan permainan menggunakan tipografi font *sans serif* yang terlihat simple tetapi jelas dan mudah dibaca. Tipografi yang dipakai adalah *Lato Bold* dan *Museo sans Rounded*. Font *Lato Bold* adalah font yg terlihat simple dan sedikit tebal, sehingga cocok digunakan untuk teks pada kartu permainan. Sedangkan font *Museo Sans Rounded* terlihat simple dan sedikit bulat digunakan sebagai teks pada keterangan kotak kemasan.



Gambar 2: Tipografi board game

Pengembangan desain

Logo

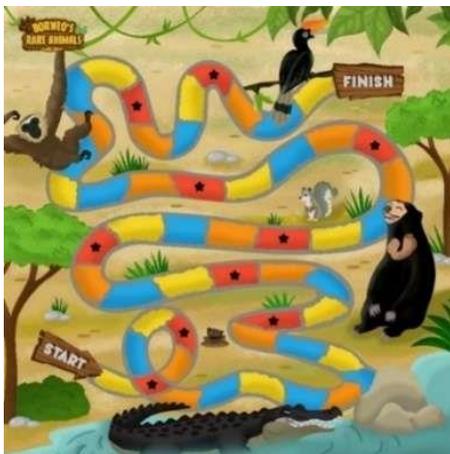
Logo dibuat dengan tema nuansa pohon dan dedaunan dengan menggunakan warna coklat, kuning dan hijau, dan terdapat ornamen ciri khas Kalimantan pada bawah logo serta terdapat visual jejak kaki hewan disebelah kiri pada logo.



Gambar 3: Logo board game

Papan Permainan

Terdapat ilustrasi fauna endemik Kalimantan dengan *background* yang menggambarkan suasana hutan terbuka dikelilingi pepohonan, dedaunan, bebatuan, serta sungai kecil. Objek pada papan permainan dimulai dari start hingga finish.



Gambar 4: Papan Permainan

Pion Permainan

Ditampilkan sesuai karakter anak usia 6-12 tahun dengan berbagai karakter dan perbedaan warna kulit sebagai ciri khas.



Gambar 5: Pion Permainan

Kartu Permainan

Kartu permainan berjumlah 58 buah, yang terdiri dari 16 Kartu Kuis, 16 Kartu Informasi, 16 Kartu Tebak Menebak, 5 Kartu Rintangan, 5 Kartu Alat Keselamatan Hewan



Gambar 6: Kartu Kuis



Gambar 7: Kartu Informasi



Gambar 8: Kartu Tebak Menebak



Gambar 9: Kartu Rintang



Gambar 10: Kartu Alat Keselamatan Hewan

Buku Panduan

Pada cover buku panduan menggunakan ilustrasi tokoh karakter pemain board game dan menggunakan warna coklat muda. Buku panduan ini menggunakan layout grid dan simple agar memudahkan untuk dibaca oleh anak hingga orangtua, dan berisikan sebuah penjelasan tentang komponen-komponen board game, penjelasan board game, pengaturan permainan, persiapan cara bermain, dan kunci jawaban dari masing-masing jenis kartu.



Gambar 11: Buku Panduan

Pengemasan

Desain packaging permainan, pada bagian cover depan menunjukkan beberapa visual Fauna Endemik Kalimantan yang setengah populasinya sudah punah. Kemudian terdapat keterangan simbol jumlah pemain, umur pemain, dan waktu bermain di kanan bawah pada bagian depan packaging, dan terdapat sebuah keterangan komponen permainan serta kalimat penjelasan singkat tentang permainan Borneo's Rare Animals pada bagian belakang cover kemasan.



Gambar 12: Packaging box permainan

Token

Pada Token, menggunakan ilustrasi visual sebuah angka 5, 10 dan 15, secara berkeseluruhan akan terlihat seperti sebuah koin mainan.



Gambar 13: Token Permainan

Implementasi

Media Utama



Gambar 14: papan permainan



Gambar 15: pion permainan



Gambar 20: Buku Panduan



Gambar 16: Kartu Kuis



Gambar 17: Kartu Informasi



Gambar 18: Kartu Tebak Menebak



Gambar 22: Packaging Box Board game

Media Pendukung

X-Banner bahan Albatros ukuran 50 x 120 cm dengan menggunakan unsur visual dalam papan permainan.



Gambar 23: X-Banner



Gambar 24: T-Shrit

Tas kertas dengan bahan kertas Ivory, dengan ilustrasi berupa komponen komponen papan permainan dan logo *Borneo's Rare Animals*.



Gambar 26: Paper Bag

Pin menggunakan ilustrasi karakter pemain dan *Visual Logo Boneo's Rare Animals*, dengan ukuran diameter 5 cm



Gambar 27: Pin

Simpulan

Dapat disimpulkan bahwa pengetahuan tentang Fauna Endemik Kalimantan sangat penting bagi anak usia 6-12. Dengan papan permainan edukasi, anak jadi mengetahui ilmu dan mengenal hewan khususnya hewan Fauna Endemik Kalimantan dengan lebih dalam dan luas, serta dapat mengetahui

tentang alat penyelamat dan kegunaannya.

Melalui papan permainan ini perancang berharap banyak agar anak-anak dapat mengingat dan menerapkan ilmu-ilmu yang telah didapatkan dari papan permainan "*Borneo's Rare Animals*". Melalui papan permainan ini perancang juga berharap agar pengguna menyadari pentingnya menyayangi dan menjaga populasi hewan di Indonesia. Penulis juga berharap agar hasil perancangan ini dapat memberikan manfaat bagi pengguna papan permainan "*Borneo Rare Animals*".

Ucapan Terima Kasih

Perancangan papan permainan ini tidak lepas dari hambatan dan kendala yang dihadapi. Namun hal tersebut dapat diatasi dengan dukungan dan bantuan berbagai pihak. Untuk itu terima kasih diucapkan kepada dua akademisi Toto M. Mukmin dan Pindi Setiawan, yang dengan sabar telah mengevaluasi, serta memberi kritik dan saran yang sangat berarti. Perancang menyadari bahwa masih banyak kekurangan dan tentu jauh dari sempurna. Kami berharap agar perancangan ini dapat bermanfaat dan memberikan inspirasi bagi pembaca.

Daftar Pustaka

- Anggraini S, Lia dan Nathalia, Kirana. (2014). *Desain Komunikasi Visual (Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula)*. Bandung: Nuansa Cendekia
- Amin Dani. (2017). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Anak Mengenal Warna Dengan Metode Menggambar*. Yayasan Pemacu Pendidikan Anak Bangsa, Vol 1 (1)
- Darmadi, H. (2018). *Asyiknya Belajar sambil bermain*. Bogor: Guepedia.
- Elianta,P., Prestiliano,J., dan S, T. (2018). Perancangan Board Game sebagai Media Pembelajaran Keselamatan Berkendara Untuk anak Remaja Dengan Mekanik *Dice Rolling*. *International of Natural Science and Engineering*, Vol 2(3), 80-91
- Landa Robin. (2014). *Graphic Design Solutions, 5 th Edition*. NY: Delmar Thomson Learning
- Soedarso, N. (2019). Perancangan Buku Ilustrasi Perjalanan Majapahit Gajah Mada. Vol 5(2), 561-570
- Streit, Aprilia Kartini. 2016. Perancangan Boardgame Edukasi Pendidikan Moral Dengan Menggunakan Tokoh Cerita Rakyat Nusantara Untuk Usia 13–15 Tahun. *Jurnal Ruperupa*, 5(1).
- Witabora, Joneta. (2012). Peran dan Perkembangan Ilustrasi. *HUMANIORA*, Vol (2), 659-667
- Yudha,S.D. (Desember 2012). *Flora dan Fauna Kalimantan*. Yogyakarta. Universitas Gadjah Mada.

http://repository.trisakti.ac.id/usaktiana/digital/00000000000093180/2018_TA_DSK_09112204_Bab-2.pdf

<https://www.jurnal.arraniry.ac.id/index.php/intel/article/view/197/178>

<https://jagad.id/pengertian-ilustrasi-fungsi-tujuan-jenis-dan-contoh/>

<http://digilib.isi.ac.id/2084/6/Jurna%20Donny%20pdf.pdf>