

2. ANALISIS DAN TINJAUAN TEORI

2.1 Studi Literatur Board Game

Secara umum *board game* yang sering dijumpai adalah monopoli, catur, dan halma. Dan pada setiap permainan itu tentu diperlukan lebih dari satu orang yang terlibat sehingga permainan bisa berjalan. *Board game* ini memiliki berbagai macam jenis, tema bahkan peraturan yang membedakan antara satu permainan dengan yang lain. Pada beberapa negara bahkan *board game* merupakan permainan yang biasa dimainkan saat sedang ada perkumpulan keluarga sebab dipercaya dapat mempererat hubungan.

2.1.1 Sejarah *Board Game*

Board Game sendiri sudah dikenal berabad-abad lamanya tepatnya sejak tahun 3500 sebelum masehi. *Board Game* pertama yang dipercaya merupakan peninggalan bangsa Mesir Kuno dinamakan Senet. Senet ditemukan di Predynastic Pertama dan Dinasti burials Mesir sekitar 3500 SM dan 3100 SM masing-masing. Senet juga tampak dalam sebuah lukisan kubur dari Merknera (3300-2700 SM). Lukisan lainnya menampilkan permainan papan kuno dari Dinasti Ketiga dari kubur Hesy (c.2686-2613 SM). Dan ada pula papan permainan yang ditemukan dalam sebuah lukisan dalam kubur dari Rashepes (c. 2500 SM)

Selanjutnya ditemukanlah Jiroft dan Aseb yang juga berasal dari Mesir Kuno. Dipercaya bahwa bangsa Yunani, Roma, dan Mesirlah yang menemukan *board game*.

Sedangkan catur dipercaya berasal dari India yang bernama Shaturanga atau Chaturanga yang ditemukan oleh filsuf pada abad keenam setelah masehi. Yang kemudian mendapatkan pengaruh juga dari Persia yang bernama Shatranj, yang juga tertulis pada tahun 600 setelah masehi (“Board Game – Definition.” Par 4).

Apabila diurutkan maka perkembangan board game kira-kira seperti ini :
3500 SM - Senet ditemukan di bawah makam pradinasti Mesir

Pada saat Kerajaan Baru pada era Mesir (1567-1085 SM), Senet dipercaya merupakan jimat untuk menemani perjalanan orang mati. Hal ini karena orang Mesir Kuno percaya bahwa pemain yang berhasil dalam memainkan Senet akan dilindungi oleh dewa nasional Pantheon yakni : Ra, Thoth, dan Osiris. Dari situ maka orang Mesir Kuno mempercayai dengan menempatkan Senet pada kubur orang mati maka akan membuat orang tersebut dilindungi pada perjalanannya di alam baka. Senet juga diadopsi oleh masyarakat Cyprus, Crete, dan Levant namun unsur keagamaannya tidak sekental bagi masyarakat Mesir Kuno.

3000 SM – *Board Game* Mehen yang juga berasal dari Mesir Kuno ditemukan

Namun karena suatu alasan yang sampai kini belum terungkap maka permainan Mehen dilarang pada jaman itu sehingga perkembangannya hanya sampai 700 SM. Hingga kini metode dalam permainan Mehen tidak dapat diketahui sehingga para ahli hanya mengeluarkan hipotesis-hipotesis tertentu tentang bagaimana permainan ini dimainkan pada jaman Mesir Kuno

3000 SM – Di Iran pada suatu kota yang terbakar ditemukan *board game* Backgammon kuno

Backgammon adalah *board game* yang dimainkan dua orang yang menggunakan pion yang dipindahkan sesuai dengan jumlah kocokan dadu. Pemain yang menang adalah pemain yang paling banyak menghilangkan potongan pada papan. Backgammon bisa dikatakan merupakan permainan tertua di dunia

2560 SM – *Board game* yang ditemukan pada sebuah kerajaan bangsa Ur The Royal Game of Ur berupa dua set boardgame bangsa Ur yang ditemukan pada tahun 1920 oleh Sir Leonard Woolley dan saat ini dipamerkan di British Museum di London. Permainan berupa dua set papan, hitam dan putih yang berisi tujuh pion dan tiga buah dadu berbentuk piramida. Namun para ahli juga tidak bisa menemukan metode permainan bangsa Ur ini namun diyakini permainan ini merupakan permainan dua orang

2500 SM – Lukisan yang ditemukan pada kubur Rashepes yang menggambarkan permainan Senet dan Han

2000 SM – Lukisan pada kubur di Benihasan yang menampilkan dua permainan *board game* kuno

1500 SM – Lukisan Board Game Knossos

1400 SM – *Board game* Alquerque, Nine Men's Morris, dan Mancala yang ada di atas atap kuil Kurna

Alquerque yang juga dikenal sebagai Quirkat adalah board game yang berasal dari Timur Tengah dan diyakini merupakan ilham dari dilahirkannya permainan dam atau halma. Permainan ini namun sempat menghilang hingga akhir abad ke 10. Dan permainan ini sempat berulang kali disebut pada berbagai kitab kuno seperti karya Faraj al-Isfahani yang berjudul Kitab Al-Aghani volume 24, bahkan pada kitab Libro de los Juegos (Kitab Permainan) dapat ditemukan dengan jelas aturan permainan ini.

Nine Men's Morris merupakan permainan strategi dua orang yang awalnya berasal dari Roma dan dikenal juga dengan berbagai nama: Mill, Mils, Merels, Merelles, dan Merrills dalam bahasa Inggris. Beberapa penulis juga sempat menuliskan aturan dan menceritakan tentang permainan ini dalam bukunya seperti R.C.Bell dan Friedrich Berger. Buku yang terkenal dalam membahas permainan ini adalah Ovid's Ars Amatoria. Namun tidak ditemukan aturan pasti bagi permainan ini sebab penulis-penulis tersebut seringkali mendeskripsikan permainan ini dengan cara yang berbeda-beda

Sedangkan Mancala merupakan permainan yang disebut-sebut sebagai nenek moyang dari berbagai permainan lain di Asia dan Afrika. Kata Mancala berasal dari bahasa Arab "Naqala" yang mempunyai arti "untuk bergerak".

548 SM – Ditemukan tulisan mengenai permainan Go / Weiqi yang ditemukan di Zuo Zhuan

Go adalah *board game* untuk dua orang yang mengedepankan strategi. Dikenal juga sebagai Weiqi di Cina, Igo di Jepang, dan Baduk di Korea.

Aturan permainannya sederhana namun membutuhkan strategi khusus. Go dipercaya berasal dari daratan Cina dan sudah dimainkan lebih dari 2500 tahun. Permainan ini sangat populer di Asia Timur namun dalam perkembangannya Go pun berkembang hingga mencapai negara Barat dimana negara Jepang yang memperkenalkan permainan ini

500 SM – Permainan tentang Buddha ditemukan

500 SM – Terdapat tulisan mengenai Chaturaji / Pachisi yang ada pada kitab Mahabharata

Chaturaji secara sederhana merupakan permainan semacam catur yang dimainkan empat orang. Aturan dan penjelasan akan permainan ini terdapat pada buku Biruni yang merupakan salah satu buku kuno Indonesia

200 SM – Papan permainan Go / Wieqi yang diperkirakan dari abad 200 SM ditemukan di Wangdu pada tahun 1954 dan sekarang papan tersebut dipamerkan pada Beijing Museum of History

116-27 SM – Marcus Terentius Varro menulis tentang Latrunculli

Latrunculli atau yang disebut juga ludus latrunculorum atau singkatnya latrones berasal dari bangsa Roma Kuno. Permainan ini dipercaya merupakan permainan taktik militer bangsa Roma.

1 SM-8 M – Ovid's *Ars Amatoria* menceritakan mengenai Ludus Duodecim Scriptorum

220-265 – Backgammon dikenal di Cina dengan nama T'Shu-P'u

400 – Permainan Tafl di Eropa Utara

600 – Chaturanga ditulis pada kitab *Vasavadatta* dan *Harsha Charitha* yang merupakan milik Subandhu dan Banabhatta

1930 – Permainan Monopoly ditemukan dan terus populer hingga kini

Monopoly adalah *board game* yang diterbitkan oleh Parker Brothers, anak perusahaan Hasbro. Monopoli adalah *board game* komersial yang dinilai paling sukses dengan 485 juta pemain di seluruh dunia bahkan *Video Magazine* memasukkan Monopoly ke dalam Hall of Fame.

1957 – *Board Game Risk* diluncurkan

Risk merupakan *board game* komersil yang juga dibuat oleh Parker Brothers. Risk adalah permainan berbasis dua hingga enam pemain dengan tujuan permainan adalah “menguasai dunia” untuk mengendalikan seluruh wilayah dunia ataupun “menaklukan dunia” dengan cara mengalahkan pemain lain

1980 – German *style board game* muncul dan merupakan salah satu *style board game* yang digemari. Hal ini karena umumnya *board game* German *style* memiliki kelas permainan yang luas dan aturannya sederhana, tingkat interaksi antar karakter pemain yang tinggi dan komponen fisik *board game* yang menarik. Aturan permainan biasanya dijabarkan dalam sebuah buklet antara empat sampai dua belas halaman dan waktu permainan biasanya antara 30 hingga 120 menit.

1.1.2 Tema dan Kategori *Board Game*

Berdasarkan kategorinya *board game* mempunyai beberapa kategori berdasarkan jenisnya, antara lain:

1. *Strategy Board Game*

Dalam *strategy board game* mengutamakan keahlian dan kepandaian dari si pemain sendiri, salah satu contohnya adalah permainan catur

2. *German-Style Board Game* atau Eurogames

Permainan ini biasanya menggabungkan strategi dan kesederhanaan, contohnya permainan The Settlers of Catan. Pada permainan ini pemain dapat membangun suatu bangunan yang pemain yang memiliki pembangunan paling hebat akan menjadi pemenang dari permainan ini

3. *Race Game*

Inti dari permainan ini adalah pemain harus menggerakkan pion menuju ke titik akhir. Yang tercepat adalah pemenangnya

4. *Roll-and-Move Game*

Permainan ini menekankan pada dadu atau benda apapun yang dapat menghasilkan suatu angka secara acak sehingga menentukan langkah apa yang harus diambil pemain

5. *Trivia Game*

Permainan ini menekankan akan pengetahuan pemain dimana pada permainan ini pemain diharuskan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang bersifat umum ataupun dengan tema tertentu

6. *Word Game*

Merupakan permainan yang mengolah dan berhubungan dengan kata-kata. Salah satu permainan word game paling terkenal adalah permainan Scrabble

7. *Wargame*

Pada dasarnya permainan ini merupakan sistem permainan yang metodenya meniru sistem operasi militer dengan aturan yang biasanya mirip pada perang sesungguhnya

2.2 Tinjauan Permasalahan Obyek dan Subjek Perancangan

2.2.1 Bencana

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, bencana mempunyai arti sesuatu yang menyebabkan atau menimbulkan kesusahan, kerugian atau penderitaan. Sedangkan bencana alam artinya adalah bencana yang disebabkan oleh alam (Purwadarminta, 2006)

Dalam Undang-Undang No. 24/2007 bencana didefinisikan sebagai “peristiwa atau rangkaian peristiwa yang mengancam dan mengganggu kehidupan dan penghidupan masyarakat yang disebabkan, baik oleh faktor alam dan/atau faktor non alam maupun faktor manusia sehingga mengakibatkan timbulnya korban jiwa manusia, kerusakan lingkungan, kerugian harta benda, dan dampak psikologis“.

Bencana sendiri dibagi menjadi tiga yaitu:

1. **Bencana Alam**

Segala jenis bencana yang sumber, perilaku, dan sebabnya karena alam. Contoh bencana alam antara lain gempa bumi, gunung meletus, banjir, dan tsunami.

2. Bencana Non-Alam

Adalah bencana yang diakibatkan peristiwa atau rangkaian peristiwa non-alam. Contohnya gagal modernisasi dan penyebaran wabah penyakit

3. Bencana sosial

Bencana yang diakibatkan peristiwa atau serangkaian peristiwa yang disebabkan oleh manusia seperti perang. (Data Bencana 2009 9)

2.2.2 Korban

Korban merupakan manusia baik secara individu maupun kelompok-kelompok manusia yang menerima dampak negatif dari suatu bencana. Dampak tersebut bisa berupa kehilangan harta benda, penyakit, derita secara mental bahkan kematian.

Korban bencana bisa diklasifikasikan sebagai berikut :

4. Korban meninggal
5. Korban hilang
6. Korban luka
7. Korban mengungsi

2.2.3 Bencana Alam di Indonesia

Menurut Badan Nasional Penanggulangan Bencana (2010), jenis-jenis bencana antara lain:

Gempa Bumi merupakan peristiwa pelepasan energi yang menyebabkan dislokasi (pergeseran) pada bagian dalam bumi secara tiba-tiba. Mekanisme perusakan terjadi karena energi getaran gempa dirambatkan ke seluruh bagian bumi. Di permukaan bumi, getaran tersebut dapat menyebabkan kerusakan dan runtuhnya bangunan sehingga dapat menimbulkan korban jiwa. Getaran gempa juga dapat memicu terjadinya tanah longsor, runtuhnya batuan, dan kerusakan tanah lainnya yang merusak permukiman penduduk.

Gempa bumi juga menyebabkan bencana ikutan berupa, kecelakaan industri dan transportasi serta banjir akibat runtuhnya bendungan maupun tanggul penahan lainnya.

2. Tsunami diartikan sebagai gelombang laut dengan periode panjang yang ditimbulkan oleh gangguan impulsif dari dasar laut. Gangguan impulsif tersebut bisa berupa gempa bumi tektonik, erupsi vulkanik atau longsor. Kecepatan tsunami yang naik ke daratan (run-up) berkurang menjadi sekitar 25-100 Km/jam dan ketinggian air.
2. Letusan Gunung Berapi adalah merupakan bagian dari aktivitas vulkanik yang dikenal dengan istilah "erupsi". Hampir semua kegiatan gunung api berkaitan dengan zona kegempaan aktif sebab berhubungan dengan batas lempeng. Pada batas lempeng inilah terjadi perubahan tekanan dan suhu yang sangat tinggi sehingga mampu melelehkan material sekitarnya yang merupakan cairan pijar (magma). Magma akan mengintrusi batuan atau tanah di sekitarnya melalui rekahan-rekahan mendekati permukaan bumi. Setiap gunung api memiliki karakteristik tersendiri jika ditinjau dari jenis muntahan atau produk yang dihasilkannya. Akan tetapi apapun jenis produk tersebut kegiatan letusan gunung api tetap membawa bencana bagi kehidupan. Bahaya letusan gunung api memiliki resiko merusak dan mematikan.
3. Banjir dimana suatu daerah dalam keadaan tergenang oleh air dalam jumlah yang begitu besar. Sedangkan banjir bandang adalah banjir yang datang secara tiba-tiba yang disebabkan oleh karena tersumbatnya sungai maupun karena pengundulan hutan disepanjang sungai sehingga merusak rumah-rumah penduduk maupun menimbulkan korban jiwa (Badan Nasional Penanggulangan Bencana 2010)
4. Kebakaran merupakan bencana yang terjadi karena api. Kebakaran bisa terjadi biasanya karena kelalaian manusia.

2.2.4 Perlindungan Diri bagi Anak dalam Menghadapi Bencana

Kondisi geografis wilayah Indonesia yang terletak di antara lempeng tektonis Euro-Asia dan Australia-India serta sering erupsinya gunung berapi dan faktor manusia yang mengeksploitasi hutan secara berlebihan menyebabkan sebagian besar wilayah Indonesia merupakan daerah rawan bencana. Hal ini diperburuk dengan minimnya pengetahuan masyarakat akan kebencanaan mengakibatkan risiko bencana di Indonesia menjadi semakin tinggi seiring dengan kerap terjadinya bencana alam seperti gempa bumi, tsunami, banjir, tanah longsor, dan sebagainya.

Sebagaimana kita ketahui, bencana alam adalah konsekuensi dari kombinasi aktivitas alami (suatu peristiwa fisik, seperti letusan gunung, gempa bumi, tanah longsor) dan aktivitas manusia. Karena ketidakberdayaan manusia, akibat kurang baiknya manajemen keadaan darurat, sehingga menyebabkan kerugian dalam bidang keuangan dan struktural, bahkan sampai kematian. Kerugian yang dihasilkan tergantung pada kemampuan untuk

mencegah atau menghindari bencana dan daya tahan mereka.

Ketika terjadi bencana alam, anak-anaklah yang paling rentan terkena dampaknya. Terutama sekali jika pada saat kejadian anak-anak tersebut sedang belajar di lingkungan sekolah. Antara lain rusaknya fasilitas atau sarana dan prasarana pendidikan sekolah, peralatan belajar, dan sebagainya, sehingga berpengaruh sekali terhadap terbatasnya pelayanan pembelajaran kepada peserta didik yang diberikan oleh sekolah.

Padahal mendapatkan layanan pembelajaran tidak hanya di daerah normal melainkan juga di daerah bencana alam, yang merupakan hak setiap warga negara Indonesia sebagaimana dijamin konstitusi yang termaktub pada pasal 31, ayat (2) UUD 1945.

Kondisi tersebut tentu tidak boleh dibiarkan terus menerus terjadi tanpa adanya suatu upaya terencana dan tepat guna. Sebab seandainya hal seperti itu dibiarkan akan berdampak besar menghambat pembangunan dan pengembangan sumber daya manusia di daerah tersebut. Jadi, diperlukan adanya suatu layanan pendidikan khusus bagi peserta didik yang disesuaikan dengan permasalahan serta situasi dan kondisi di daerah tersebut.

Kesadaran akan pentingnya upaya pengurangan risiko bencana telah dimulai dengan diluncurkannya buku Rencana Aksi Nasional Pengurangan Risiko Bencana (RAN PRB) oleh Bappenas dan Bakornas PB dan diterbitkannya UU No. 24/2007 tentang Penanggulangan Bencana menjadi tonggak sejarah dalam upaya pengurangan risiko bencana di Indonesia, dan diikuti dengan peraturan turunannya, serta pembentukan Badan Nasional Penanggulangan Bencana.

Berdasarkan hasil Konferensi Sedunia tentang Pengurangan Resiko Bencana (World Conference on Disaster Reduction) yang diselenggarakan pada tanggal 18-22 Januari 2005 di Kobe, Hyogo, Jepang; dan dalam rangka mengadopsi Kerangka Kerja Aksi 2005-2015 dengan tema “Membangun Ketahanan Bangsa dan Komunitas Terhadap Bencana” memberikan suatu kesempatan untuk menggalakkan suatu pendekatan yang strategis dan sistematis dalam meredam kerentanan dan resiko terhadap bahaya. Konferensi tersebut menekankan perlunya mengidentifikasi cara-cara untuk membangun ketahanan bangsa dan komunitas terhadap bencana.

Bencana dapat diredam secara berarti jika masyarakat mempunyai informasi yang cukup dan didorong pada budaya pencegahan dan ketahanan terhadap bencana, yang pada akhirnya memerlukan pencarian, pengumpulan, dan penyebaran pengetahuan dan informasi yang relevan tentang bahaya, kerentanan, dan kapasitas. Oleh karena itu diperlukan usaha-usaha antara lain:

1. Menggalakkan dimasukkannya pengetahuan tentang pengurangan resiko bencana sebagai bagian yang relevan dalam kurikulum pendidikan di semua tingkat dan menggunakan jalur formal dan informal lainnya untuk menjangkau anak-anak muda dan anak-anak dengan informasi; menggalakkan integrasi pengurangan risiko bencana sebagai suatu elemen instrinsik dalam dekade 2005-2015 untuk Pendidikan bagi Pembangunan Berkelanjutan (United Nations Decade of Education for Sustainable Development)
2. Menggalakkan pelaksanaan penjajagan resiko tingkat lokal dan program kesiapsiagaan terhadap bencana di sekolah-sekolah dan lembaga-lembaga pendidikan lanjutan

3. Menggalakkan pelaksanaan program dan aktivitas di sekolah-sekolah untuk pembelajaran tentang bagaimana meminimalisasi efek bahaya
4. Mengembangkan program pelatihan dan pembelajaran tentang pengurangan resiko bencana dengan sasaran sektor-sektor tertentu, misalnya: para perancang pembangunan, manajer tanggap darurat, pejabat pemerintah tingkat lokal, dan sebagainya
5. Menggalakkan inisiatif pelatihan berbasis masyarakat dengan mempertimbangkan peran tenaga sukarelawan sebagaimana mestinya untuk meningkatkan kapasitas lokal dalam melakukan mitigasi dan menghadapi bencana
6. Memastikan kesetaraan akses kesempatan memperoleh pelatihan dan pendidikan bagi perempuan dan konstituen yang rentan
7. Menggalakkan pelatihan tentang sensitivitas gender dan budaya sebagai bagian tak terpisahkan dari pendidikan dan pelatihan tentang pengurangan resiko bencana.

Masyarakat di seluruh dunia berpandangan bahwa anak-anak menghadirkan harapan masa depan. Sekolah dipercaya memiliki pengaruh langsung terhadap generasi muda, yaitu dalam menanamkan nilai-nilai budaya dan menyampaikan pengetahuan tradisional dan konvensional kepada generasi muda. Untuk melindungi anak-anak dari ancaman bencana alam diperlukan dua prioritas berbeda namun tidak bisa dipisahkan aksinya yaitu pendidikan tentang resiko bencana dan keselamatan di sekolah.

Untuk alasan itulah dilakukan Kampanye Pendidikan tentang Resiko Bencana dan Keselamatan di Sekolah yang dikoordinir oleh UN/ISDR (United Nations/International Strategy for Disaster Reduction) hingga penghujung tahun 2007 dengan didasari berbagai pertimbangan.

Anak-anak adalah kelompok yang paling rentan selama kejadian bencana, terutama yang sedang bersekolah pada saat berlangsungnya kejadian. Pada saat bencana, gedung sekolah hancur, mengurangi usia hidup murid sekolah dan guru yang sangat berharga dan macetnya kesempatan memperoleh pendidikan sebagai dampak bencana. Pembangunan kembali sekolah memerlukan waktu yang tidak sebentar dan pastilah sangat mahal.

Pendidikan kebencanaan di tingkat persekolahan membantu anak-anak memainkan peranan penting dalam penyelamatan hidup dan perlindungan anggota masyarakat pada saat kejadian bencana. Menyelenggarakan pendidikan tentang resiko bencana ke dalam kurikulum sekolah sangat membantu dalam membangun kesadaran akan isu tersebut di lingkungan masyarakat. Sebagai tambahan terhadap peran penting mereka di dalam pendidikan formal, sekolah juga harus mampu melindungi anak-anak dari suatu kejadian bencana alam. Investasi dalam memperkuat struktur gedung sekolah sebelum suatu bencana terjadi, akan mengurangi biaya/anggaran jangka panjang, melindungi generasi muda penerus bangsa, dan memastikan kelangsungan kegiatan belajar-mengajar setelah kejadian bencana.

Pendidikan tentang resiko bencana dan keselamatan di sekolah merupakan dua prioritas utama untuk dilakukan, sebagai aksi Kerangka Kerja Aksi Hyogo yang telah diadopsi oleh 168 negara. Pengintegrasian pendidikan tentang resiko bencana ke dalam kurikulum pendidikan secara nasional dan penyediaan fasilitas sekolah yang aman dan menyelamatkan juga merupakan dua prioritas yang memberikan kontribusi terhadap kemajuan suatu negara menuju Tujuan Pembangunan Milenium (Millenium Development Goal). (DR H.Asep Hilman, M.Pd 1-3)

2.2.4 Teori Warna

Konsep warna pada buku: “Perkembangan Anak” karangan Elizabeth B. Hurlock (1999:53) menjelaskan anak menyukai semua warna. Tapi warna yang dianggap indah bergantung pada selera pribadi mereka dan sikap budaya terhadap warna tersebut. Anak kecil menyukai warna cerah mencolok. Sebagai contoh konsep keindahan warna pada pakaian atau gambar lebih dipengaruhi warna atau bentuk. Anak lebih memilih pakaian dengan warna yang disukai daripada mengikuti mode. Dalam konsep mereka mengenai keindahan warna, anak memasukkan arti warna sendiri yang berasal dari pengalaman mereka atau ditentukan budaya. Preferensi untuk kombinasi warna sangat tidak menentu pada anak kecil. (Perkembangan Anak

2.3 Identifikasi Data Produk

2.3.1 Data Produk

Produk *board game* terdapat berbagai macam jenis seperti catur, monopoli, halma, dan sebagainya. Peminat dari *board game* juga bervariasi sebab biasanya permainan *board game* tidak dikhususkan pada golongan usia tertentu. Hal itu mengakibatkan munculnya banyak komunitas *board game*.

2.4 Data Pemasaran

2.4.1 Strategi Pemasaran

Strategi pemasaran yang dilakukan adalah memamerkan *board game* ini di bazar maupun event-event sekolah SD dimana anak dapat melihat dan langsung mencoba, outbound, event kepramukaan.

2.4.2 Wilayah Pemasaran

Wilayah pemasaran terbatas di area Surabaya

2.4.3 Potensi Pasar

Potensi pasar untuk *board game* bisa dibidang luas. Pada board game ini membidik anak usia SD antara 7-12 tahun

2.4.4 Potensi Produk

Karena potensi pasar yang luas maka potensi bagi produk juga bisa dibidang bagus. Selain itu *board game* merupakan hal yang selalu digemari sehingga mudah diterima masyarakat

2.5 Hasil Wawancara dan Kuisisioner

2.5.1 Hasil Wawancara

Wawancara dilakukan pada seorang pengusaha toko *Board Game* bernama Ronny Wirawan yang berusia 37 tahun. Menurut Ronny saat ini konsumen *board game* kebanyakan adalah laki-laki namun sudah mulai banyak konsumen wanita yang menyukai *board game*. Oleh karena itu Ronny juga ingin untuk mempopulerkan *board game* pada berbagai kalangan dan usia.

2.5.2 Hasil Kuesisioner

Kuesioner diperoleh dari orang tingkat dewasa muda yang memiliki anak usia 7-12 tahun

- Apakah anda mengenal *board game*?

85% Mengenal 15% Tidak

- Menurut anda apakah *board game* dapat memberi edukasi dan pendidikan bagi anak secara lebih efektif daripada cara lain seperti membaca atau menghafal?

100% Ya

- Apakah anda mengetahui tentang bencana-bencana alam apa saja di Indonesia yang mungkin terjadi?

75% Tahu tapi tidak lengkap 25% Tahu

- Apakah anda pernah memberi pengetahuan tentang perlindungan diri dalam menghadapi bencana bagi anak?

100% Tidak

- Apabila ada permainan *board game* tentang cara mengedukasi anak cara-cara perlindungan diri dalam menghadapi bencana anda berminat membeli?

80% Ya 20% Tidak

- Menurut anda permainan *board game* bagaimana (secara fisik) yang mampu menarik anak-anak untuk memainkan?

Banyak warna, mudah, menarik

Kuesioner untuk anak :

- Apa kamu suka bermain ? (Ya/Tidak)

100% Ya

- Apa kamu suka permainan yang menggunakan alat permainan seperti halma, monopoli, dan sejenisnya? (Ya/Tidak)

80% Ya 20% Tidak

- Warna jenis apakah yang menarik bagi kamu?(Warna Terang/Warna Gelap)

100% Warna terang

- Apa kamu suka bermain yang memerlukan aktifitas fisik(berlari, mencari, menempel, dll)? (Suka/Tidak)

100% Suka

2.5.3 Analisis Data

2.5.3.1 Analisis Data Teori

Tujuan *board game* adalah selain sebagai alat permainan juga berfungsi sebagai media pembelajaran yang efektif. *Boardgame* yang merupakan suatu jenis permainan tentu mampu lebih menarik anak daripada media belajar yang konvensional. Sebab dengan *boardgame* anak tidak akan bosan dan tidak merasa sedang belajar namun hanya merasa sedang bermain.

Papan *boardgame* mempunyai konsep memakai perpaduan antara tema dan perhitungan. Dimana dalam permainan boardgame untuk usia anak biasanya lebih menekankan pada interaksi antara pemain sedangkan bagi usia yang lebih dewasa lebih pada tujuannya memenangkan permainan tersebut.

Di permainan ini karena untuk anak maka adanya interaksi antar pemain yang tinggi dan aturan yang mudah.

Perbedaan *boardgame* ini dengan *boardgame* sejenis adalah *boardgame* ini selain menyenangkan untuk dimainkan bagi anak tapi juga merupakan suatu media pembelajaran yang menarik dan tema yang diangkat yaitu sebagai media informasi perlindungan diri terhadap bencana alam merupakan tema yang jarang diangkat sebagai bentuk permainan edukasi padahal Indonesia sendiri adalah negeri yang rawan terhadap bencana alam.

2.5.3.2 Analisis Data Kuesioner

Bencana alam merupakan hal yang mudah terjadi di Indonesia oleh sebab itu pembelajaran mengenai kebencanaan merupakan hal penting di masyarakat. Selain agar masyarakat mampu berjaga dan melindungi diri juga efektif untuk mengurangi jumlah korban bencana. Mengenai pendidikan bencana sebaiknya dilakukan mulai dari usia sekolah atau usia anak-anak sebab selama ini anak merupakan korban yang paling sering terjadi. Dengan pembelajaran perlindungan diri pada kebencanaan anak tidak hanya bisa menyelamatkan diri tapi juga mamou

menolong masyarakat yang lain serta diharapkan dampaknya dapat mengurangi jumlah korban.

Pembelajaran yang efektif bagi anak mengenai kebencanaan harus dilakukan dengan sesuatu yang menarik dan disukai anak. Salah satu contoh media pembelajaran yang menarik bagi anak adalah *board game*.

Berdasarkan teori warna menurut Elizabeth B. Hurlock bisa diketahui bahwa tidak ada ketertarikan tertentu pada suatu warna spesifik bagi anak kecil. Bagi anak yang terpenting pengalaman ia mengenal warna tersebut dan bagaimana budaya menanggapi-dan warna cerah mencolok-sudah cukup untuk menimbulkan ketertarikan anak pada warna tersebut. Analisis data menggunakan USP. USP bagi *board game* ini adalah merupakan *board game* yang tidak hanya berfungsi sebagai permainan tapi juga merupakan cara pembelajaran bagi anak.

2.6 Kesimpulan Analisis Data

Dari data-data yang diperoleh dapat diketahui bahwa anak dan orangtua menyukai media yang unik dan efisien dalam menyampaikan pembelajaran.

Papan *boardgame* merupakan suatu media yang tepat dalam menjawab hal itu. *Boardgame* tidak hanya menarik dan asik untuk dimainkan namun juga berfungsi sebagai media pembelajaran yang efektif.

Selain itu bagi anak diperlukan warna-warna yang cerah dan terang sehingga menarik bagi anak.