

3. KONSEP PERANCANGAN

3.1. Konsep Kreatif

3.1.1. Tujuan Kreatif Pembelajaran

Perancangan *board game* ini bertujuan sebagai media pengamalan nilai-nilai Pancasila untuk anak-anak usia 6-8 tahun. Melalui media *board game* ini, anak akan belajar melakukan kegiatan sehari-hari yang merupakan implementasi dari nilai-nilai Pancasila. Kegiatan-kegiatan sederhana ini diambil dari kelima sila yang ada di Pancasila. *Board game* ini juga akan melatih anak untuk berpikir strategis dalam memecahkan masalah yang sederhana, sehingga dapat membantu mereka dalam mengambil keputusan yang benar.

3.1.2. Strategi Kreatif Pembelajaran

Strategi kreatif yang digunakan adalah penggunaan media *board game* sebagai media pembelajaran. Anak-anak usia 6-8 tahun dapat memainkan karakter dengan sifat-sifat yang sesuai dengan kelima sila di Pancasila. Mereka juga dapat melihat langsung dan memahami contoh-contoh pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

3.1.2.1. Topik dan Tema Pembelajaran

Topik yang diangkat dalam perancangan ini adalah nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Objeknya adalah kelima sila dalam Pancasila yang disajikan dalam bentuk contoh kegiatan dari masing-masing sila. Pancasila sebagai ideologi negara ini akan disajikan secara tersirat dalam komponen-komponen *board game* ini.

3.1.2.2. Sub Pokok Bahasan

Bahasan lain yang akan dipaparkan pada *board game* ini diambil dari Lambang Negara Indonesia, “Garuda Pancasila”, yang mencakup kelima lambang sila Pancasila, semboyan bangsa Indonesia yaitu “Bhinneka Tunggal Ika”, serta perisai yang berbentuk menyerupai jantung. Semua elemen ini akan dipaparkan

secara tersirat baik dari *storytelling* hingga penamaan *board game* dan karakter yang ada.

3.1.2.3. Karakteristik *Target Audience*

Sasaran perancangan *board game* ini adalah sebagai berikut:

- a. Demografis: Anak usia 6-8 tahun, SES B dan C (menengah ke bawah)
- b. Geografis: Kota Surabaya
- c. Psikografis: Memiliki rasa ingin tahu serta empati yang tinggi terhadap hal-hal yang terjadi di sekitarnya, peka dan peduli kepada orang lain, aktif dan sportif
- d. Behavioral: Suka bermain, senang mempertanyakan sesuatu dan belajar hal-hal baru, menyukai tantangan dan kompetisi, senang membantu, senang bergaul, berani mengambil tantangan

3.1.2.4. Metode Pembelajaran dan Penyajian *Content*

Metode pembelajaran yang digunakan dalam *board game* ini adalah bermain sambil belajar. Dengan bermain, anak dapat mempelajari banyak hal baru, meningkatkan penalaran, serta dapat mengembangkan kemampuannya di usia yang dini. Menurut konsep *edutainment*, belajar hanya akan efektif bila suasana hati anak berada dalam kondisi yang menyenangkan, dalam hal ini yaitu bermain. Dengan menggunakan metode ini, diharapkan anak dapat lebih mudah belajar untuk mengamalkan nilai-nilai Pancasila.

Konten akan disajikan dalam papan permainan serta komponen-komponen yang ada dalam *board game* ini. Konten ini akan dibalut dengan paduan visual dan verbal yang sederhana sehingga mudah dimengerti oleh anak-anak. Visual dari karakter-karakter akan dibuat dengan vektor yang sesuai dengan target perancangan, dan papan permainan akan di-*layout* sesuai dengan jalan cerita agar anak tertarik dan dapat berimajinasi sambil bermain dan belajar.

3.1.2.5.Indikator Keberhasilan Pembelajaran

Sasaran perancangan dikatakan berhasil mencapai tujuan pembelajaran apabila mereka mampu memahami dan memperagakan pengamalan nilai-nilai Pancasila.

3.1.3. Program Kreatif Desain Media Pembelajaran

3.1.3.1.Konsep Pembelajaran

Konsep pembelajaran yang digunakan pada perancangan ini adalah bermain sambil belajar. Dengan bermain menggunakan media *board game*, anak-anak tidak hanya akan mendapat pengalaman bermain yang menyenangkan, tetapi sekaligus juga dapat belajar dan menyerap informasi baru yang berguna. Melalui bermain, kegiatan belajar tidak lagi menjadi suatu hal yang dipaksakan serta terkesan menegangkan atau menakutkan. Anak-anak akan lebih mudah belajar sesuatu ketika mereka melakukannya dengan suasana hati yang senang.

Pancasila pada *board game* ini akan disajikan dalam bentuk tindakan nyata yang dapat dilakukan sehari-hari oleh anak-anak. Bentuk tindakan nyata ini mengacu pada nilai-nilai dari setiap sila Pancasila. Tindakan-tindakan yang harus dilakukan akan berbentuk sederhana, menggunakan kalimat yang mudah dipahami tanpa harus menjabarkan sila-sila Pancasila itu sendiri, serta mudah dilakukan oleh anak-anak baik saat bermain maupun dalam kehidupan nyata seusai permainan. Dengan begitu, anak-anak akan lebih mudah memahami dan mempraktikkan secara langsung nilai-nilai Pancasila tersebut. *Board game* ini akan menggunakan Bahasa Indonesia yang sederhana serta menampilkan visual yang berwarna-warni sehingga menarik anak untuk bermain sekaligus belajar.

3.1.3.2.Jenis Multimedia Pembelajaran

Jenis multimedia pembelajaran yang akan dirancang adalah *educational board game* dan kategori *race game*. Kategori ini dipilih karena cocok dengan karakter anak-anak yang menyukai tantangan dan kompetisi, serta sudah dapat menggunakan nalar maupun logikanya dengan baik. Kategori *race game* juga dipilih karena dapat mengundang pemain untuk bermain kembali, sehingga pemain mendapatkan instruksi mengenai Pancasila serta pengalaman bermain yang berbeda

pada setiap permainannya. Dalam *board game* yang akan dirancang ini, anak-anak dapat belajar untuk mengikuti peraturan dan tata cara bermain, berinteraksi dengan lawan mainnya, serta menentukan pilihan sendiri dengan mempertimbangkan resikonya. Dalam penggunaannya, media ini dapat melibatkan guru atau orang tua untuk mendampingi anak-anak bermain.

3.1.3.3.Format Desain Media Pembelajaran

1. Format/Bentuk Media

Bentuk media adalah *board game* edukasi dengan kategori *race game*, di mana para pemain akan berlomba melawan pemain lainnya untuk menuju ke tujuan akhir (*player vs. player*). *Board game* ini juga dapat dikategorikan sebagai *roll and move game*, karena *moves* dari pemain ditentukan dari jumlah dadu yang muncul. Papan permainan berbentuk kotak dan memiliki jalur berbentuk petak yang di-*layout* dengan menarik. Terdapat kartu-kartu yang akan menyajikan konten serta komponen lain yang mendukung permainan ini.

2. Judul Permainan

Judul *board game* yang digunakan adalah "Katuka". Judul ini dipilih karena menarik dan mudah untuk diingat. Katuka merupakan singkatan dari semboyan bangsa Indonesia "Bhinneka Tunggal Ika" yang juga terdapat pada Lambang Negara Indonesia "Garuda Pancasila". Katuka sendiri dalam permainan ini merupakan bagian dari *background story*, yaitu Kota Katuka yang menjadi tujuan akhir di mana harus dicapai oleh para pemain.

3. Alur Desain Interaktif

Board game ini dimainkan dengan *background story* yang sederhana dan imajinatif. Dikisahkan ada lima orang pemuda dan pemudi yang berasal Kota Katuka. Mereka adalah Bintang, Ranti, Beri, Banban, dan Kadi. Suatu hari, mereka terbangun di sebuah pulau terpencil yang jauh dari Kota Katuka. Di sana, mereka menemukan sebuah telepon genggam tua yang di dalamnya berisikan kabar bahwa Kota Katuka akan dihancurkan. Dengan berbekal telepon genggam tua yang susah sinyal tersebut, mereka harus kembali ke Kota Katuka dan mengabarkan berita ini.

Siapa yang tercepat membawa berita buruk ini dan menyelamatkan Kota Katuka akan dinobatkan sebagai Walikota Kota Katuka. *Background story* ini perlu diceritakan sebelum permainan dimulai agar para pemain mendapat gambaran imajinatif tentang *board game* ini serta pengalaman bermain menjadi lebih seru.

Dalam permainan ini, untuk menjadi pemenang maka pemain harus mencapai tujuan akhir, yaitu Kota Katuka. Diperlukan strategi serta keberuntungan bermain dadu dalam permainan ini untuk dapat melaju ke tujuan akhir dengan cepat. Para pemain akan menemukan berbagai tantangan yang harus dilewati dalam perjalanannya, seperti melakukan aksi, mengumpulkan poin berbentuk token sinyal, hingga membeli atau memberi bantuan. Selain melakukan aksi, para pemain juga berkesempatan mendapat giliran tos dengan pemain lain sebagai tanda bahwa mereka memiliki misi dan tujuan yang sama. Pemain yang pertama kali mencapai Kota Katuka akan menjadi pemenang pertama.

4. *Menu Content*

a. Papan Permainan

Papan permainan disajikan dengan visual yang menggambarkan sebuah pulau terpencil, terdapat jalur petak sebagai jalan menuju Kota Katuka, serta tujuan akhir yaitu Kota Katuka. Jalur ini terdiri dari petak kosong dan petak berhalangan. Bersamaan dengan itu, dalam papan permainan juga terdapat tempat untuk meletakkan 2 *deck* kartu, yaitu *deck* Kartu Aksi Situasi dan *deck* Kartu Bantuan.

b. Papan Sinyal (Papan Personal)

Papan sinyal berjumlah 5 buah dan digunakan masing-masing sesuai dengan jumlah pemain. Papan ini berbentuk persegi panjang dengan gambar sinyal, berfungsi untuk meletakkan token sinyal yang dimiliki tiap pemain. Selain itu, papan ini juga mempermudah untuk menghitung jumlah token yang dimiliki, menunjukkan jumlah token sinyal maksimal yang dapat dimiliki oleh tiap pemain yaitu 5 buah, serta membantu agar token sinyal tidak berceceran atau tertukar antara pemain satu dengan yang lainnya.

- c. Dadu
Dadu yang digunakan adalah dadu standar 6 sisi dengan angka 1 sampai 6 di masing-masing sisinya. Dadu disediakan 2 buah, boleh menggunakan 1 atau 2 dadu dalam permainan, dan digunakan secara bergiliran untuk menentukan jumlah *moves* dari pemain.
- d. Pion
Pion akan mewakili tiap pemain. Berjumlah 5 buah, pion ini dapat dibedakan sesuai dengan warna tiap karakter yang ada di Kartu Karakter.
- e. Kartu Karakter
Kartu Karakter akan digunakan sesuai dengan jumlah pemain dan dibagikan kepada masing-masing pemain secara tertutup dan acak. Ada 5 karakter dengan 5 sifat yang mewakili tiap sila di Pancasila. Sifat tiap karakter tersebut dapat berfungsi sebagai efek dan kelebihan dari karakter yang dapat digunakan di sepanjang ronde permainan. Kelima karakter tersebut adalah Bintang yang suka menolong, Ranti yang suka bergaul, Beri yang suka kedamaian, Banban yang tegas, dan Kadi yang adil. Sepanjang permainan, kartu ini tidak disembunyikan dan bebas dilihat oleh semua pemain sebagai informasi publik.
- f. Kartu Aksi
Kartu Aksi mencantumkan perintah berupa kegiatan yang harus dilakukan pemain aktif saat itu juga. Kartu Aksi dapat diambil pemain aktif ketika pionnya berhenti pada petak berhalangan. Kartu ini berjumlah 20 buah dan diletakkan secara acak dalam *deck* yang sama dengan Kartu Situasi.
- g. Kartu Situasi
Kartu Situasi mencantumkan soal singkat dan sederhana tentang situasi di kehidupan sehari-hari yang harus dijawab oleh pemain aktif saat itu juga. Kartu Situasi dapat diambil pemain aktif ketika pionnya berhenti pada petak berhalangan. Kartu ini berjumlah 20 buah dan diletakkan secara acak dalam *deck* yang sama dengan Kartu Aksi.

h. Kartu Bantuan

Kartu Bantuan mencantumkan bantuan-bantuan yang dapat diambil oleh tiap pemain. Kartu Bantuan ini dapat berisikan bantuan yang membawa keuntungan maupun kerugian, sehingga pemain harus benar-benar mempertimbangkan dengan yakin untuk membelinya.

i. Token Sinyal

Token sinyal didapat bila pemain berhasil melakukan misi. Setiap pemain hanya boleh memiliki token sinyal sebanyak maksimal 5 buah, dan harus diletakkan pada papan sinyal masing-masing. Token sinyal ini dapat digunakan untuk membeli Kartu Bantuan, dan dapat dikumpulkan untuk menjadi skor di akhir permainan.

j. Buku Peraturan

Buku peraturan akan berisi tujuan permainan, karakter, komponen, persiapan permainan, cara bermain, dan akhir permainan.

5. Persiapan Permainan

Berikut ini adalah langkah-langkah yang harus dilakukan para pemain sebelum memulai permainan:

1. Letakkan papan permainan di tengah-tengah para pemain. Jumlah pemain yaitu 3-5 orang.
2. Kocok Kartu Aksi dan Kartu Situasi menjadi 1 *deck* dan letakkan di tempat yang telah disediakan pada papan permainan.
3. Kocok Kartu Bantuan dan letakkan di tempat yang telah disediakan pada papan permainan.
4. Bagikan papan sinyal kepada setiap pemain.
5. Bagikan Kartu Karakter secara tertutup dan acak pada setiap pemain, lalu boleh dibuka secara bersamaan sehingga menjadi informasi publik.
6. Siapkan pion sesuai dengan karakter yang didapat, lalu letakkan di pulau terpencil/*garis start*.
7. Siapkan dadu, boleh memakai 1 atau 2 dadu.
8. Persiapan selesai.

6. Cara Bermain

1. Salah satu pemain membacakan dengan lantang cerita tentang Kota Katuka yang ada dalam buku peraturan, khususnya bila ada pemain yang baru pertama kali bermain.
2. Pemain secara bergiliran mengocok dadu. Setiap pemain memiliki kesempatan mengocok dadu sebanyak 1 kali dalam tiap giliran.
3. Pion bergerak maju sesuai dengan angka yang tertera pada dadu.
4. Bila pion berhenti pada petak kosong, maka pemain aktif harus *tos/high five* dengan pemain di sebelah kirinya. Bila giliran sudah berganti ke pemain berikutnya dan belum melakukan *tos*, maka pemain tersebut harus mundur 1 petak dari posisi terakhirnya. Dalam hal ini pemain aktif harus menggunakan ingatannya agar tidak terlewat.
5. Bila pion berhenti pada petak berhalangan, maka pemain aktif harus mengambil 1 kartu dari *deck* Kartu Aksi Situasi. Pemain aktif harus melakukan sebuah aksi bila mendapat Kartu Aksi atau menjawab pertanyaan bila mendapat Kartu Situasi.
6. Bila pemain aktif berhasil melakukan aksi dalam Kartu Aksi, ia akan mendapat 1 token sinyal. Bila pemain aktif tidak berhasil melakukan aksi, maka ia harus kembali ke petak di posisi awal sebelum dadu dilempar.
7. Bila pemain aktif sudah menjawab pertanyaan dari Kartu Situasi, maka semua pemain harus *voting* apakah mereka setuju dengan jawaban pemain aktif atau tidak. Pemain aktif selalu setuju dengan pernyataannya sendiri, sehingga jumlah suara yang setuju akan selalu ada dengan jumlah minimal 1 suara. Bila mayoritas pemain setuju, maka semua pion pemain maju 1 petak dan pemain aktif akan mendapat 1 token sinyal. Bila mayoritas pemain tidak setuju, maka semua pion pemain pasif mundur 1 petak dan pion pemain aktif harus kembali ke petak di posisi awal sebelum dadu dilempar, serta tidak mendapat token sinyal. Akan ada 1 peluang untuk *voting* menjadi seri, yaitu saat seluruh pemain berjumlah 4 orang. Saat seri, maka tidak akan terjadi efek apa-apa dan permainan dilanjutkan, kecuali ada pemain yang berperan

sebagai karakter Banban dan mengaktifkan efeknya untuk menentukan pemenang *voting*. Untuk itu, pemain aktif sebisa mungkin menjawab pertanyaan dengan benar sehingga bisa mendapat keuntungan. Pemain pasif pun harus mengikuti *voting* dengan jujur.

8. Kartu Aksi atau Kartu Situasi yang diambil oleh pemain aktif setelah digunakan harus diletakkan di luar papan permainan sebagai *discard pile*. Bila kartu pada papan permainan habis, kocok *discard pile* dan letakkan kembali pada papan permainan.
9. Selama permainan, para pemain bebas menggunakan token sinyal yang dimilikinya untuk membeli Kartu Bantuan. Setiap Kartu Bantuan berharga 1 token sinyal. Setelah membeli, mereka harus langsung menggunakan Kartu Bantuan tersebut pada gilirannya, baik yang menguntungkan atau merugikan. Pembelian Kartu Bantuan ini hanya bisa dilakukan saat menjadi pemain aktif, dan tidak bisa ditolak atau dikembalikan bila pemain aktif tidak suka. Dalam *deck* Kartu Bantuan ini akan terdapat 1 buah Kartu Garuda Terbang. Kartu ini dapat digunakan di akhir permainan sebagai jalur cepat menuju Kota Katuka, sehingga pemiliknya berpotensi menjadi juara 2 dalam permainan ini. Dalam penggunaan Kartu Bantuan, bila bantuan berupa *moves* maju atau mundur maka pemain tidak perlu mengambil Kartu Aksi ataupun melakukan *tos* saat mendarat di petak baru. Kartu Bantuan yang diambil oleh pemain aktif setelah digunakan harus diletakkan di luar papan permainan sebagai *discard pile*. Bila kartu pada papan permainan habis, kocok *discard pile* dan letakkan kembali pada papan permainan.
10. Selama permainan, para pemain bebas menggunakan efek yang dimiliki oleh karakternya masing-masing, yaitu:
 - Bintang (suka menolong): Menggunakan Kartu Bantuan kapan saja.
 - Ranti (suka bergaul): Mendapatkan 1 token sinyal setiap kali mengajak *tos* pemain lain.
 - Beri (suka kedamaian): Mengubah Kartu Bantuan yang merugikan menjadi keuntungan.

- Banban (tegas): Menentukan pemenang hasil *voting* apabila seri.
 - Kadi (adil): Mengocok dadu sebanyak 2 kali dalam satu giliran bila mendapat angka 5.
11. Selama permainan, para pemain dapat mengumpulkan token sinyal sebanyak maksimal 5 buah atau dapat menggunakannya untuk membeli Kartu Bantuan. Token sinyal ini juga akan diakumulasikan di akhir permainan sebagai skor.
 12. Bila salah satu pemain sudah mencapai petak terakhir yaitu Kota Katuka, maka permainan dihentikan dan pemain tersebut menjadi pemenang juara 1. Pemenang juara 2 dan seterusnya ditentukan dari berapa banyak token sinyal yang dimilikinya serta penggunaan Kartu Garuda Terbang.

3.1.3.4. Konsep Visual *Interface* Desain

1. *Colour Tone*

Pada *board game* "Katuka", *tone* warna yang digunakan adalah warna-warna yang cerah sehingga menarik untuk anak-anak sebagai sasaran perancangan. Warna yang akan sering terlihat dalam *board game* ini yaitu biru, hijau, merah, dan ungu.



Gambar 3.1. Palet warna

2. *Design Type*

Tipografi yang digunakan berjenis *sans-serif*, baik untuk *headline* maupun *body text* dari konten. Penggunaan *sans-serif* dengan gaya *handwriting* memudahkan untuk dibaca, dan memberikan kesan tidak kaku. Ukuran *typeface* yang digunakan tidak terlalu kecil agar masih nyaman dibaca. *Typeface* berjenis dekoratif juga akan digunakan untuk logo dari permainan.

Pancasila

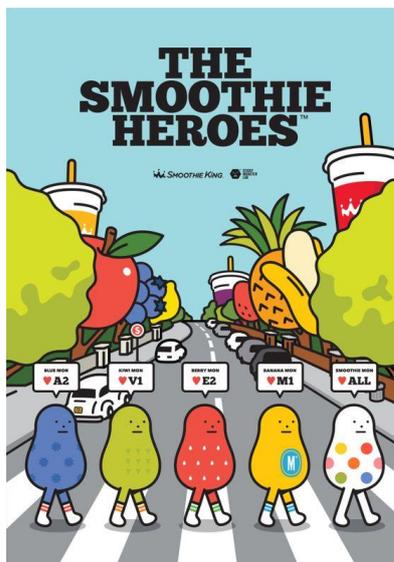
Gambar 3.2. Teen *typeface* sebagai *headline*

Pancasila

Gambar 3.3. 123Marker *typeface* sebagai *body text*

3. *Design Style*

Gaya desain yang digunakan adalah desain minimalis yang *fun* dengan warna-warna yang *solid* dan elemen yang tidak terlalu detail. *Style* yang digunakan menyesuaikan dengan sasaran perancangan yang berkesan lucu dan tidak kaku.

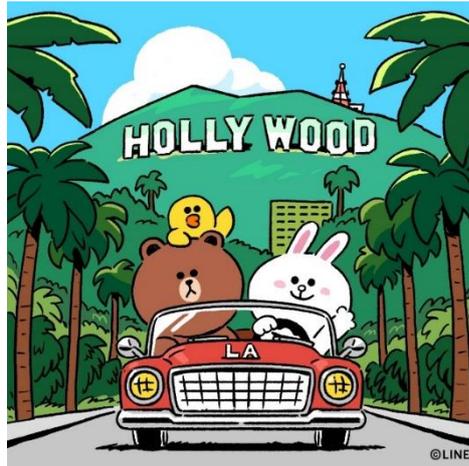


Gambar 3.4. Contoh gaya desain

Sumber: http://heraldk.com/wp-content/uploads/2014/11/20141104001257_0.jpg

4. *Illustration Visual Style*

Gaya ilustrasi yang digunakan adalah ilustrasi vektor yang sederhana, agar lebih menarik dan tetap dapat dicerna oleh anak-anak. Ilustrasi tidak terlalu detail dan menggunakan warna-warna yang *solid* agar sesuai dengan gaya desain keseluruhan.



Gambar 3.5. Contoh gaya ilustrasi

Sumber: <http://pic.linefriends.com/detail?no=2846>

5. *Page Layout Style*

Gaya *layout* yang digunakan akan sesuai dengan gaya desain yang digunakan, agar tidak membingungkan saat dilihat karena tidak terlalu banyak elemen yang ada serta memudahkan dalam mencari informasi. Dalam *layout* akan digunakan ukuran *typeface* yang mudah untuk dibaca baik untuk *headline* maupun *body text*.



Gambar 3.6. Contoh gaya *layout*

Sumber: freepik.com

3.1.3.5. *Software yang Digunakan*

Software yang digunakan dalam perancangan ini adalah Adobe Illustrator untuk menggambar vektor dan Adobe Photoshop untuk mendesain *layout*.

3.1.4. Biaya Kreatif

Tabel 3.1. Biaya Produksi *Board Game*

Komponen	Bahan	Dimensi	Jumlah	Harga Satuan	Harga Total
Papan Permainan	<i>Art carton</i>	50 x 40 cm	1	70.000	70.000
Papan Sinyal	<i>Yellow board + bontaks</i>	3,3 x 11,1 cm	5	3.000	15.000
Dadu	Akrilik	1,4 x 1,4 cm	2	2.500	5.000
Pion	Akrilik	2 x 2,5 x 1,5 cm	5	24.000	120.000
Kartu Karakter	<i>Art paper laminasi doff</i>	6,2 x 8,7 cm	5	1.500	7.500
Kartu Aksi	<i>Art paper laminasi doff</i>	6,2 x 8,7 cm	20	1.500	30.000
Kartu Situasi	<i>Art paper laminasi doff</i>	6,2 x 8,7 cm	20	1.500	30.000
Kartu Bantuan	<i>Art paper laminasi doff</i>	6,2 x 8,7 cm	30	1.500	45.000
Token Sinyal	Akrilik	2,5 x 1,5 x 0,5 cm	30	500	15.000
Buku Peraturan	<i>Art paper</i>	29,7 x 21 cm	1	6.000	6.000
Kemasan	<i>Hard box + art paper</i>	21 x 27 x 5 cm	1	50.000	50.000
Total Per Board Game					393.500

Tabel 3.2. Harga Jual *Board Game*

Biaya Produksi	Laba 20%	Biaya Produksi + Laba	Ongkos Desain 20%	Harga Jual Akhir
393.500	78.700	472.200	94.440	566.640

Dengan pembulatan, harga jual akhir per *board game* menjadi Rp570.000,-.