

3. KONSEP PERANCANGAN

3.1 Tujuan Kreatif Pembelajaran

Tujuan kreatif dari perancangan media pembelajaran *board game* ini adalah untuk membantu terutama pemula yang hendak mempelajari bahasa Jepang agar dapat menguasai bahasa Jepang tingkat dasar (JLPT N5). Tidak hanya huruf dan kosakata, pemahaman atas struktur kalimat dan *Grammar* juga merupakan aspek dasar yang penting bagi pelajar bahasa Jepang. Dengan memahami struktur kalimat dan *Grammar* bahasa Jepang, diharapkan dapat membangun fondasi atau dasar yang baik agar dapat mempermudah proses pembelajaran bahasa Jepang di tingkat selanjutnya dan apabila memungkinkan agar dapat setidaknya memahami salah satu cara kerja bahasa Jepang sehingga dapat membantu dalam proses komunikasi dengan bahasa Jepang. Selain itu, media pembelajaran *board game* ini dibuat untuk mengakomodasi kelas-kelas pembelajaran bahasa Jepang, agar pembelajaran tidak terkunci pada satu arah saja, melainkan juga dua arah di mana seseorang dapat menguji kemampuan dengan sesamanya dan saling belajar satu dengan yang lainnya.

Hal yang sangat diharapkan dari perancangan *board game* ini adalah agar dapat mempermudah pelajar pemula dalam mempelajari bahasa Jepang terutama dalam memahami struktur kalimat atau cara kerja *Grammar* dalam bahasa Jepang tingkat dasar. Apabila memungkinkan, keberadaan kosakata menggunakan huruf-huruf *Hiragana*, *Katakana*, dan *Kanji* yang juga dapat ditemukan di *board game* agar dapat membantu pengingatan pelajar akan kosakata dan huruf-huruf yang digunakan dalam bahasa Jepang. Media *board game* ini juga dirancang dengan peraturan cara bermain yang melibatkan setidaknya dua orang agar pembelajaran melibatkan interaksi bersama. Selain itu, media edukasi ini juga dirancang untuk *sustainable* sehingga pelajar dapat berkesperimen dan menambah kumpulan kosakata yang sudah ada agar *board game* tidak memakan biaya, tidak membosankan, dan bisa terus mengikuti perkembangan zaman.

3.2 Strategi Kreatif Pembelajaran

3.2.1 Topik dan Tema Pembelajaran

Media pembelajaran interaktif berbasis *board game* ini menggunakan tema bahasa Jepang dasar di mana pemilihan kosakata dan pola kalimat sehari-hari yang akan berpatok pada materi-materi berbasis resmi JLPT yang telah dinaungi oleh *Japan Foundation (JF)* dan *Japan*

Educational Exchanges and Services khususnya tingkat N5. Referensi materi akan diukur melalui beberapa buku khusus persiapan ujian JLPT, beberapa aplikasi belajar bahasa Jepang, dan sumber-sumber lainnya yang mengajarkan bahasa Jepang tingkat N5.

Fokus utama tema perancangan media *board game* ini adalah ingin menciptakan suasana belajar yang *simple, interactive, dan fun* di mana pelajar bisa bermain sambil belajar tanpa memikirkan secara langsung tentang pelajaran tersebut. Perancangan *board game* ini, diharapkan dapat merubah persepsi orang-orang tentang bahasa Jepang yang sulit dan terlalu membingungkan menjadi sebuah bahasa yang sebenarnya seru dan mudah untuk dipelajari.

Berdasarkan topik dan tema yang direncanakan, maka dipilih nama *Bunpou Ninja* sebagai nama media *board game* ini. Alasan dipilihnya nama ini adalah untuk mengangkat suasana *fun* dari *board game* ini dengan cara menampilkan seolah-olah berpetualang sebagai seorang ninja atau bersama dengan *ninja* melalui rintangan dan tantangan yang ada. Tantangan dan rintangan ini adalah perjalanan mempelajari bahasa Jepang itu sendiri, terutama dalam bidang *Grammar*. *Bunpou* adalah bahasa Jepang (文法 *bunpou*) yang berarti *Grammar* dalam bahasa Inggris atau struktur kalimat dalam bahasa Indonesia. Sedangkan *Ninja* (忍者 *Ninja*) adalah sebutan untuk seorang yang ahli dan berkemampuan dalam pertarungan di Jepang pada masa kerajaan. Proses untuk menjadi seorang *ninja*, seseorang harus mencapai tingkat keahlian yang tinggi dalam segala macam pertarungan yang membutuhkan waktu, ketekunan, dan kesabaran melalui latihan-latihan mulai dari yang paling dasar hingga yang membutuhkan kemampuan tinggi. Penulisan nama *board game* akan menggunakan bahasa Jepang, namun dalam bentuk *Romaji* agar mudah dibaca oleh semua kalangan termasuk yang baru pertama kali ingin mencoba mempelajari bahasa Jepang. Alasan lainnya memilih nama *Bunpou Ninja* ini adalah untuk menunjukkan tujuan dari media ini, yaitu untuk mengajarkan kepada para pemain tentang cara kerja *grammar* atau struktur kalimat dalam bahasa Jepang secara *fun* melalui petualangan seperti seorang *ninja*.

Perancangan *Board Game* ini akan menggunakan media kartu dan sebuah papan permainan untuk bermain dengan desain yang sederhana namun jelas sehingga pemain dapat dengan mudah memahami cara kerja permainan, selain itu juga agar pemain juga dapat belajar kosakata dengan mudah seiring proses permainan berjalan. Secara prinsip, media *board game* ini memiliki prinsip-prinsip sebagai berikut :

1. Cara bermain yang sederhana dan mudah dimengerti. Hal ini disebabkan *board game* ini akan berfokus pada pemula, sehingga peraturan dibuat mudah dan sederhana mungkin.

2. Desain/visual yang sederhana namun jelas. Minimalisme merupakan salah satu budaya Jepang yang sering disukai oleh banyak orang dari luar Jepang. Oleh karena itu, segala aspek desain *board game* ini akan menggunakan desain sederhana, namun dengan ilustrasi yang sesuai agar dapat mudah dipahami oleh pemula.
3. Menciptakan suasana permainan yang seolah-olah seperti petualangan untuk menciptakan kesan *fun* dari *board game* ini.

3.2.2 Karakteristik Target Audience

- a. Demografis
 - Siswa, Mahasiswa yang ingin atau sedang belajar bahasa Jepang
 - Usia antara 15-30 tahun
 - Pria dan Wanita
 - Kelas sosial menengah ke atas (SES B-A).
- b. Geografis
 - Berdomisili di Surabaya
 - Tempat les, kursus atau sekolah yang memiliki mata pelajaran bahasa Jepang
- c. Psikografis
 - Memiliki keinginan lebih untuk mempelajari budaya dan bahasa Jepang
 - Menyukai mempelajari hal-hal baru
 - Sudah memiliki pengetahuan / *insight* mengenai budaya dan bahasa Jepang
- d. Behavioral
 - Mengalami kebosanan atau kebingungan dalam proses pembelajaran bahasa Jepang
 - Suka mencari cara-cara baru dalam mempelajari bahasa Jepang
 - Masih terpengaruh kuat dengan cara kerja bahasa pertama mereka

3.2.3 Penyajian Konten

Pembelajaran akan berpusat kepada permainan *board game* yang akan dioptimisasikan dengan tujuan agar seseorang dapat mempelajari struktur kalimat bahasa Jepang secara dasar. Optimisasi ini dilakukan dengan cara menggunakan media kartu berisi kata atau kosakata subjek, objek, predikat, dan keterangan yang diletakkan pada tempat yang sudah disediakan dengan petunjuk warna sehingga pemain khususnya untuk pemula tidak kebingungan dalam memainkan kartu-kartu tersebut. Kartu-kartu ini akan terbagi atas kategori tertentu dengan penanda perbedaan warna sesuai dengan partikel yang dapat ditemukan dalam membentuk sebuah

kalimat yaitu Subjek, Predikat, Objek, dan Keterangan (SPOK). Konten pembelajaran yang akan digunakan dalam media *board game* ini akan berdasarkan pada materi kosakata dan *grammar* yang berasal dari berbagai sumber termasuk aplikasi-aplikasi seperti Kanji Study, Duolingo, dan lain sebagainya namun tetap berporos pada buku JLPT karya Irma Nirmala sebagai pengujinya untuk membatasi tingkat kesulitan permainan yaitu terbatas pada JLPT N5 saja. Selain itu, *board Game* akan menggunakan media kartu sebagai alat utama permainan. Pemain akan menggunakan kartu-kartu dengan kategori yang berbeda ditandai dengan pemberian warna-warna yang berbeda untuk membentuk sebuah kalimat pada tempat peletakan kartu yang akan disediakan di papan permainan yang ada. Secara sederhana, pemain hanya perlu untuk meletakkan kartu kepada tempat yang sudah disediakan di papan permainan.

3.2.4 Metode Evaluasi

Tolok ukur keberhasilan dari media *board game* ini adalah pemain mampu untuk memahami cara kerja dasar struktur kalimat dalam bahasa Jepang dengan cara bisa membentuk sebuah kalimat bahasa Jepang sederhana menggunakan rumus unsur (subjek, objek, dan keterangan) + predikat (kata kerja, kata sifat) tanpa melihat peraturan yang tersedia, referensi internet maupun kamus bahasa Jepang. Apabila memungkinkan, pemain mampu juga untuk mengingat cara baca, bentuk huruf, dan arti dari kata-kata sesuai dengan kategori SPOK nya masing-masing.

3.3 Desain Kreatif Media Pembelajaran

Konsep pembelajaran yang akan digunakan adalah konsep permainan *board game* interaktif dengan tujuan untuk membantu para pelajar bahasa Jepang untuk memahami cara kerja dasar struktur kalimat dalam bahasa Jepang, sekaligus mengingat beberapa kata-kata yang dikategorikan sebagai kata subjek, objek, predikat, dan keterangan. Konsep ini dirancang untuk meningkatkan pengalaman, minat, sekaligus ketertarikan pembelajar terhadap bahasa Jepang. Harapan terbesar terbentuknya media *board game* ini adalah agar dapat mempermudah pemula dalam mempelajari bahasa Jepang terutama dari segi struktur kalimat dasar dan juga dapat meningkatkan minat belajar dalam mempelajari bahasa Jepang.

Media pembelajaran yang dirancang akan berdasarkan pada gabungan antara sistem permainan *board game* dan penggunaan alat permainan berbasis kartu *flash card*. Sistem *board game* adalah sistem permainan yang mempunyai sebuah tema atau konsep sekaligus beberapa instrumen, peraturan, dan komponen yang dibutuhkan untuk melakukan suatu permainan

secara bersama-sama. *Flash card* merupakan kumpulan kartu berisi informasi-informasi yang dirancang untuk dihafalkan yang biasanya digunakan sebagai alat bantu belajar. Namun, pada *board game* ini, kartu digunakan sebagai alat utama agar pemain dapat memainkan permainan. Kartu akan dibagi menjadi 4 jenis dengan warna yang berbeda sesuai dengan elemen-elemen yang membentuk sebuah struktur kalimat secara dasar yaitu subjek, objek, predikat, dan keterangan.

3.3.1 Format Desain Media Pembelajaran

Board Game akan terbentuk atas 4 alas bermain berbentuk persegi panjang dan 7 *deck* kartu main dengan warna yang berbeda yang mewakili kata-kata yang dapat ditemukan dalam sebuah struktur kalimat, yaitu SPOK (Subjek, Objek, Predikat, dan Keterangan) dan 20 kepingan koin partikel yang dapat ditemukan pada struktur kalimat tingkat JLPT N5. Tema kartu yang akan diangkat akan berdasarkan kehidupan sehari-hari seperti belanja di pasar, pergi ke sekolah, dan menonton televisi di kamar. Tema akan terbatas tetap pada tingkat JLPT N5 juga sehingga tingkat kesulitan sesuai untuk kemampuan pemula. Media pendukung adalah sebuah buku petunjuk berukuran kecil untuk menjelaskan peraturan dan petunjuk dasar permainan *board game* tersebut.

Tampilan kartu akan terbagi ke dalam dua sisi yaitu depan dan belakang dengan sisi depan menggunakan background putih dengan elemennya menggunakan warna sedangkan sisi belakang menggunakan yang sama namun tata letak dan elemen yang berbeda. Setiap *deck* kartu akan dibuat per tema dengan kategorinya masing-masing sesuai dengan tema yang diangkat. Berikut adalah salah satu contoh tema “pergi ke stasiun” :



Gambar 3.1 Tampilan bagian depan kartu

Sumber : Dokumentasi Pribadi



Gambar 3.2 Tampilan bagian belakang kartu

Sumber : Dokumentasi Pribadi

3.4 Konsep Permainan

3.4.1 Komponen Permainan

- (30) Kartu Subjek
- (30) Kartu Objek
- (30) Kartu Kata Kerja
- (30) Kartu Kata Sifat
- (30) Kartu Keterangan Waktu
- (30) Kartu Keterangan Tempat
- (5x4=20) Kartu Penutup
- (5x4 =20) Koin Partikel

3.4.2 Daftar Kata

Tabel 3.1 Daftar kosa kata yang digunakan dalam *board game*

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Subjek	Kata Kerja (Predikat)	Objek	Kata Sifat
1. Saya	1. Menaiki	1. Televisi	1. Kecil
2. Ayah	2. Bertemu	2. Bahasa Jepang	2. Besar
3. Ibu	3. Berbicara	3. Apel	3. Lambat
4. Kakak Laki-Laki	4. Belajar	4. Tomat	4. Cepat
5. Kakak Perempuan	5. Makan	5. Pekerjaan Rumah	5. Murah

6. Adik Laki-Laki	6. Melihat	6. Sepeda	6. Mahal
7. Guru	7. Pergi	7. Ikan	7. Mudah
8. Murid	8. Beli	8. Taksi	8. Sulit

Tabel 3.2 Daftar kosa kata yang digunakan dalam *board game*

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Keterangan Tempat	Keterangan Waktu	Kata Penutup
1. Rumah	1. Sekarang	1. Masu
2. Sekolah	2. Malam	2. Mashita
3. Kamar	3. Kemarin	3. Masen
4. Stasiun Kereta	4. Besok	4. Masendeshita
5. Pasar	5. Hari Ini	
6. Minimarket	6. Besok Lusa	
7. Ruang Kelas	7. Pagi	
8. Taman	8. Kemarin Lusa	

3.4.3 Cara Permainan

Dalam menciptakan ekosistem permainan yang mudah dan efisien, namun juga serius maka media *board game* ini memiliki 2 jenis permainan, yaitu membuat kalimat menggunakan kartu-kartu SPOK dengan menaruh kartu-kartu tersebut pada setiap kotak yang sudah disediakan pada papan permainan masing-masing.

1) Cara permainan

Durasi : 20-40 menit atau dapat ditentukan dari para pemain sendiri

Tujuan : Mendapatkan poin sebanyak-banyaknya dalam durasi yang sudah ditentukan

- Kocok setiap *deck* kartu (kartu subjek, kartu objek, kartu predikat, kata sifat, kartu kerja, kartu aksi, kartu keterangan-keterangan) kemudian ditaruh di tengah alas permainan.
- Sebelum permainan dimulai urutan pemain dari pertama hingga terakhir ditentukan secara bebas baik dengan *gunting batu kertas* atau *hompimpa* sesuai kesepakatan bersama hingga urutan pemain telah ditentukan.

- Setelah itu, setiap pemain mengambil kartu permainan (2 kartu subjek, 2 kartu objek, 2 kartu keterangan waktu, 2 kartu keterangan tempat, 2 kartu kata sifat, 1 kartu aksi dan 3 kartu kata kerja) secara bergilir dari tumpukan kartu di tengah meja secara acak. Tidak lupa, para pemain juga disediakan 1 set partikel dengan 4 kartu penutup per pemain yang sudah disediakan yang akan digunakan para pemain sepanjang permainan berlangsung sebagai kartu pegangan tiap pemain.
 - Ronde 1 dimulai dengan pemain ke-1 mulai membuat kalimat dengan kartu-kartu yang sudah diterima berdasarkan aturan pola kalimat bahasa Jepang (SPOK, KSOP, dsb) yang tertulis di buku panduan. Setelah selesai membuat kalimat, setiap pemain harus menyetujui terlebih dahulu bahwa kalimat yang dibuat adalah benar dan masuk akal baru setelah itu pemain tersebut dapat memperoleh poin dari kalimat yang sudah dibuat.
 - Setiap kartu yang terpakai, ditaruh di samping dan dianggap sebagai kartu yang sudah *discard* dan tidak bisa dipakai lagi. Tetapi, pemain dapat mengambil kartu lagi sebanyak 3 kartu bebas dari kartu kategori apapun, namun tidak melebihi 10 kartu di tangan pemain tersebut.
 - Setelah membuat kalimat, semua pemain juga setuju dan sudah mengganti kartu-kartu *discard* dengan 3 kartu baru bebas dari kategori apapun, pemain dapat menggunakan kartu aksi. Kartu aksi yang dapat digunakan untuk menyerang pemain lain ada 3, yaitu kartu intip, kartu curi, dan kartu lempar. Setelah kartu aksi digunakan, kartu masuk ke *discard* dan tidak dapat digunakan lagi.
 - Setelah itu, dilanjutkan ke pemain ke-2, dan seterusnya hingga kembali ke giliran pemain ke-1.
 - Sampai di akhir permainan (durasi waktu sudah habis), berlaku sistem *minus* di mana jumlah kartu yang tersisa di tangan tiap pemain dianggap sebagai poin pengurangan (karena tidak digunakan). Poin pengurangan sesuai dengan poin yang bisa didapatkan dari menggunakan kartu tersebut (poin yang terlihat di kartu).
- 2) Aturan tambahan
- Dalam permainan ini, ada 4 jenis kartu aksi yang bisa dipakai oleh semua pemain mulai dari ronde ke-1.

- 1) **Kartu Intip**
Kartu ini berfungsi untuk melihat kartu 1 pemain lain secara bebas. Yang boleh melihat kartu hanya pemain yang menggunakan kartu ini dengan pemain lain yang ditunjuk.
 - 2) **Kartu Curi**
Kartu ini berfungsi untuk mencuri 1 kartu dari 1 pemain lain secara bebas (kategori apapun).
 - 3) **Kartu Lempar**
Kartu ini berfungsi untuk memindahkan 1 kartu yang tidak diinginkan oleh pemain kepada pemain lain secara bebas.
 - 4) **Kartu *Block***
Kartu ini tidak dapat digunakan untuk menyerang pemain lain karena hanya berfungsi untuk mem-*block* atau meng-*counter* pemain yang menggunakan kartu intip, kartu curi, maupun kartu lempar (semua *action card*). Setiap kartu aksi yang digunakan, kartu harus dimasukkan ke kotak *discard*.
- Setiap 1 set partikel dan 4 kartu penutup tiap pemain tidak bisa dicuri maupun dilempar. Partikel dan kartu penutup adalah elemen utama permainan dan tidak dapat dipengaruhi oleh *action card* apapun.
 - Untuk pencatatan poin, sangat disarankan agar menyiapkan sebuah kertas atau *notes* untuk mencatat poin perolehan tiap pemain tiap ronde.

3.4 Konsep Visual

a. Tone Warna

Tone warna dari media *board game* ini akan menggunakan gabungan warna gelap dan terang, terutama menggunakan warna biru dan orange agar terkesan *fun, playful*, dan nyaman dipandang mata. Sedangkan untuk *background* tetap menggunakan warna putih untuk keterbacaan yang mudah dan keperluan cetak yang sederhana.



Gambar 3.3 Palet warna utama pada desain media *board game*

Sumber : Dokumentasi Pribadi

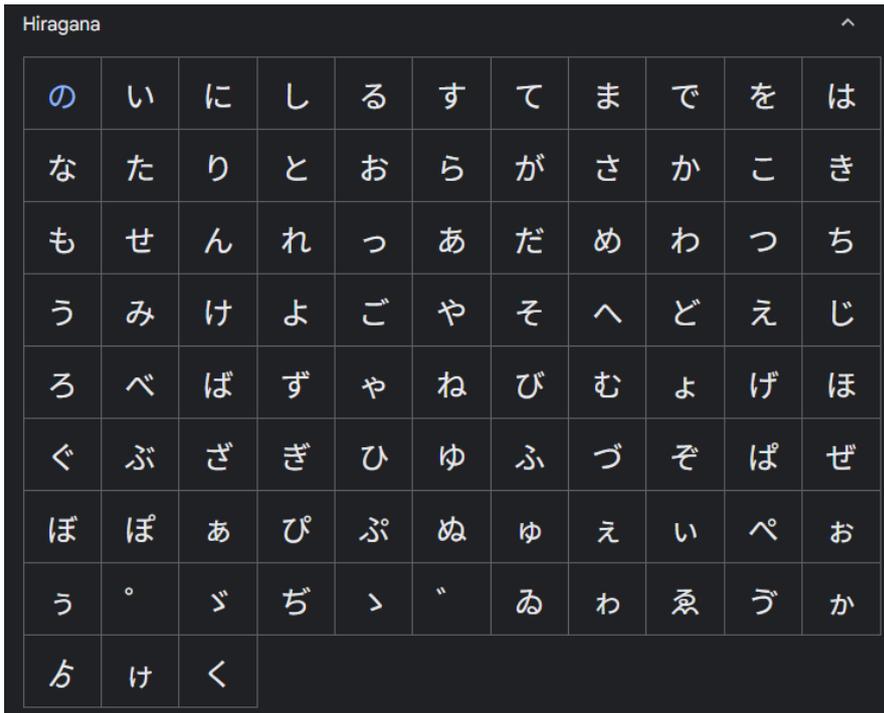
b. *Typography*

Typography yang akan digunakan dalam media *board game* ini adalah huruf-huruf Hiragana, Katakana, dan Kanji sederhana yang biasa digunakan pada media-media yang sudah ada namun dengan stroke tebal untuk meningkatkan keterbacaan. Oleh karena sedikitnya pilihan tipografi bahasa Jepang yang bisa digunakan secara komersial, maka tipografi yang akan digunakan dalam media *board game* ini adalah *Noto Sans Japanese* dengan ketebalan Black 900 untuk membantu keterbacaan dan menimbulkan kesan “playful” dari *board game* ini karena font yang tebal tidak memberikan kesan yang terlalu serius, sehingga pemain akan terasa santai dan tidak merasa sedang mempelajari bahasa Jepang.



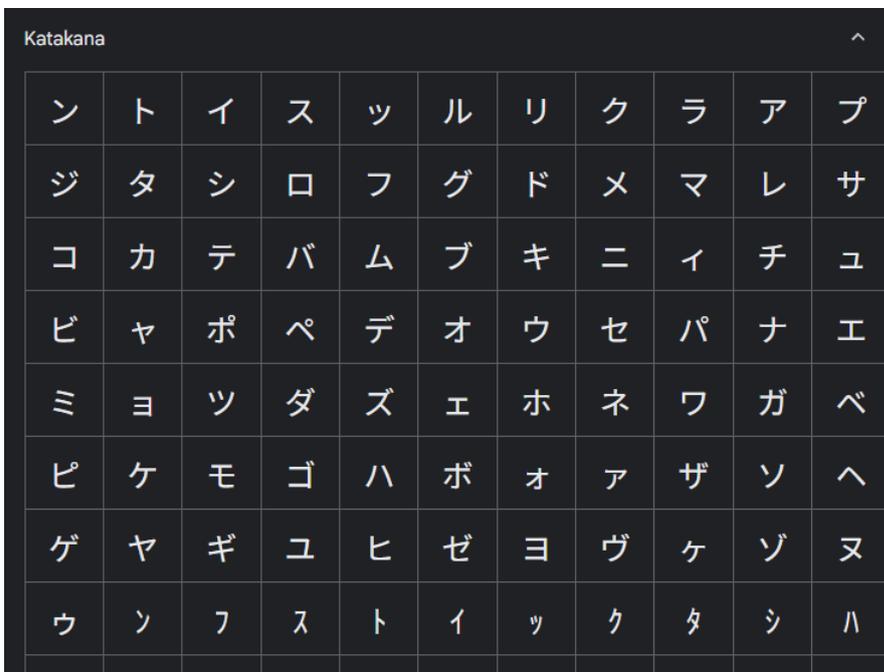
Gambar 3.4 Tampilan *font* Noto Sans Japanese kategori Black 900

Sumber : Dokumentasi Pribadi



Gambar 3.5 Tampilan huruf Hiragana pada *font* Noto Sans Japanese

Sumber : Dokumentasi Pribadi



Gambar 3.6 Tampilan huruf Katakana pada *font* Noto Sans Japanese

Sumber : Dokumentasi Pribadi

c. *Design Style*

Gaya desain yang digunakan pada media *board game* ini adalah gabungan gaya kartun vector lucu, *flat design*, dan *outline icons* yang akan menggambarkan atmosfer budaya Jepang yang minimalis dan bersih serta informasi yang jelas bersama ikon yang sesuai dengan makna tertentu.



Gambar 3.7 Referensi logo dari aplikasi Migii JLPT

Sumber : <https://play->

[lh.googleusercontent.com/U_sCzUlsDdm8T9Pv82DJustv6a0wO9Qy1tw36EAkhJ8eFfZTs-t-PeYHpdeq3sx0BUY](https://play-lh.googleusercontent.com/U_sCzUlsDdm8T9Pv82DJustv6a0wO9Qy1tw36EAkhJ8eFfZTs-t-PeYHpdeq3sx0BUY)

Gambar 3.8 Referensi desain kartu dari *board game* Kakartu : Sekata

Sumber : <https://gameathon.id/wp-content/uploads/2021/11/sekata-components.png>

Gambar 3.9 Referensi ilustrasi kartu

Sumber : <https://freedesignfile.com/upload/2019/05/Food-and-drink-outline-icons.jpg>

d. *Alat dan Perangkat Lunak*

Perangkat lunak yang digunakan dalam membuat media *board game* beserta aspek-aspek visual yang membentuknya adalah menggunakan *Adobe Illustrator* sebagai alat utama dalam *layout* dan membuat ilustrasi dengan sedikit bantuan dari *Adobe Photoshop* untuk melakukan manipulasi gambar.

3.5 Biaya Perancangan

Berikut adalah estimasi biaya yang diperlukan untuk merealisasikan perancangan media pembelajaran *Bunpou Ninja* :

Tabel 3.3 Keperluan dan biaya yang dibutuhkan dalam perancangan

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Keperluan	Biaya yang dibutuhkan
Biaya Cetak Kartu (A3 2 Sisi x 4)	Rp. 208.000
Biaya Cetak Buku Panduan (A5 x 2)	Rp. 29.600
Biaya Cetak Kemasan	Rp. 105.000
Biaya Cetak Koin Partikel (Acrylic)	Rp. 10.000 / koin (8 x 4 = Rp. 320.000)
Biaya Cetak Alas Main (Artpaper A3 310 gsm)	Rp. 15.000
Biaya Desain	Rp. 75.000
Keuntungan Penjualan	Rp. 7.400
TOTAL (Harga Jual)	Rp. 760.000