

Perancangan Board Game Hanacaraka
Sebagai Media Bantu Pembelajaran
Bahasa Jawa Siswa Sekolah Dasar Kelas 3 dan 4

Anggun Fajarizka / 3410100049

Latar Belakang

1. Kurangnya minat siswa terhadap pendidikan Bahasa Jawa terlebih lagi aksara jawa.
2. Siswa mengalami kesulitan membaca aksara jawa.
3. Sebagian besar guru menggunakan metode pengajaran umum.

Identifikasi Masalah

- Kurangnya minat siswa terhadap pendidikan Bahasa Jawa terlebih lagi pada aksara jawa.
- Semakin tinggi tingkat pendidikannya, semakin berkurang pula materi aksara jawa yang diberikan.
- Siswa hanya menganggap Aksara Jawa sebagai tiket aman untuk mendapatkan nilai Bahasa Daerah yang bagus di sekolah.
- Kurangnya ketekunan dan kejelian siswa dalam merangkai Aksara Jawa.
- Kurangnya pemahaman siswa dalam membedakan huruf-huruf yang hampir sama bentuknya.
- Siswa selalu mengalami kesulitan dalam membaca Aksara Jawa.
- Metode pembelajaran kurang variatif dan menarik.

Nilai Rata-rata

Tahun Ajaran 2013/2014												
Kelas	Nilai Rata-rata Semester 1											Nilai min.
	Agama	Pkn	BI	Mtk	IPA	IPS	Seni	Penjas	BD	BING	TIK	
1	6.80	6.70	6.90	6.42	6.83	6.83	6.50	7.00	6.37	6.83	6.71	6.37
2	7.56	8.06	7.93	7.43	7.91	7.79	7.15	7.38	7.16	7.51	7.34	7.15
3	7.50	7.69	7.57	7.48	7.71	7.63	7.30	7.44	7.52	7.33	7.44	7.33
4	7.13	6.71	6.81	6.52	6.82	6.68	6.86	7.42	6.46	6.71	6.62	6.46
5	7.62	7.39	7.39	6.98	7.32	7.28	7.40	7.40	6.92	6.90	6.53	6.98
6	7.38	7.36	7.36	7.00	7.20	6.99	7.22	7.60	6.89	6.95	7.45	6.89
rata-rata		7.33	7.25	7.32	6.97	7.30	7.20	7.07	7.37	6.89	7.04	7.01
Tahun Ajaran 2013/2014												
Kelas	Nilai Rata-rata Semester 2											Nilai min.
	Agama	Pkn	BI	Mtk	IPA	IPS	Seni	Penjas	BD	BING	TIK	
1	6.77	6.73	6.90	6.67	6.83	6.83	6.67	7.00	6.50	6.83	6.96	6.50
2	7.91	8.03	7.99	7.60	7.80	7.99	7.30	7.40	7.43	7.63	7.55	7.00
3	7.68	7.65	7.62	7.43	7.77	7.64	7.39	7.53	7.00	7.58	7.50	7.39
4	6.78	6.49	6.62	6.53	6.68	6.62	6.60	6.94	6.48	6.56	6.89	6.48
5	7.70	7.71	7.42	7.15	7.74	7.39	7.44	7.65	7.22	7.27	7.22	7.15
6	7.83	7.44	7.82	7.61	7.80	7.69	8.03	8.22	7.34	7.50	7.78	7.34
rata-rata		7.44	7.34	7.39	7.16	7.44	7.36	7.24	7.46	6.99	7.22	7.31

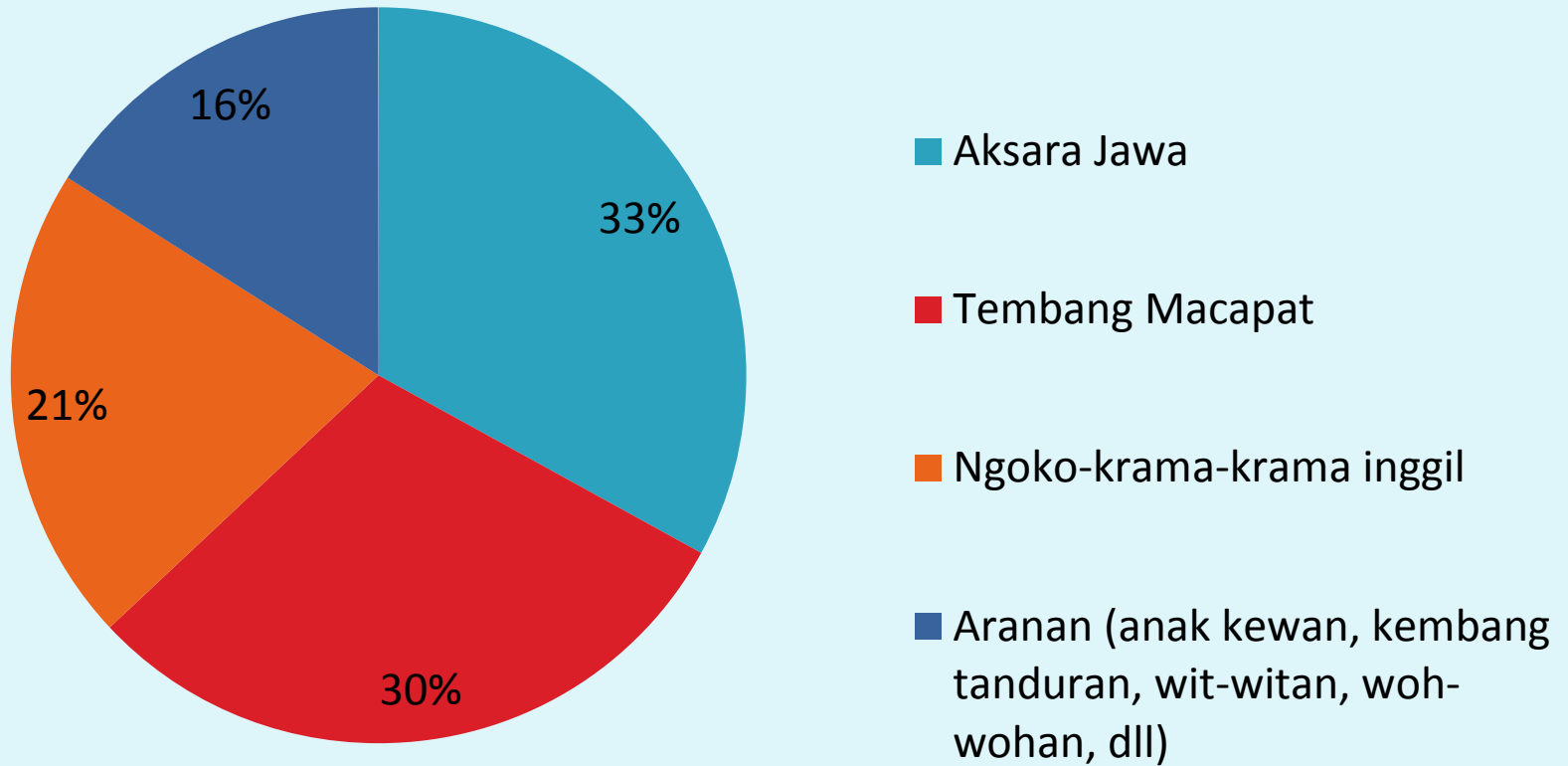
Mata Pelajaran yang Paling Disukai

No. Soal	Urutan	Mata Pelajaran								Kesimpulan	
3.		Agama	Pkn	Bi	Mat	IPA	IPS	B.Ing	BD	Urutan dari yang disuka	Mata Pelajaran
	1	58	7	6	7	12	1	5	7	1	Agama
	2	7	21	35	6	14	3	8	7	2	Bhs Indonesia
	3	13	31	24	4	7	2	3	15	3	Pkn
	4	7	17	12	2	42	8	4	6	4	IPA
	5	8	9	10	13	16	13	30	5	5	Bhs Inggris
	6	3	10	9	5	4	34	27	5	6	IPS
	7	4	3	3	46	4	21	11	7	7	Matematika
	8	0	2	1	17	1	18	12	48	8	Bhs Daerah

Mata Pelajaran yang Paling Sulit

No. Soal	Urutan	Mata Pelajaran								Kesimpulan	
4.		Agama	Pkn	Bi	Mat	IPA	IPS	B.Ing	BD	Urutan dari yang tersulit	Mata Pelajaran
	1	1	2	3	23	1	14	10	46	1	Bhs Daerah
	2	3	3	2	48	2	16	12	11	2	Matematika
	3	2	11	5	13	11	39	13	4	3	IPS
	4	9	3	10	3	15	20	37	6	4	Bhs Inggris
	5	5	14	11	1	43	8	13	7	5	IPA
	6	10	19	42	6	9	1	4	7	6	Bhs Indonesia
	7	18	30	20	2	7	0	6	14	7	Pkn
	8	52	18	7	4	12	2	5	5	8	Agama

Materi yang paling sulit dalam pelajaran Bahasa Jawa



Rumusan Masalah

*“Bagaimana merancang board game hanacaraka
Sebagai media bantu pembelajaran
Bahasa Jawa siswa sekolah dasar kelas 3 dan 4 SD ?*

Lingkup Studi

1. Jenis – jenis media pembelajaran
2. Perkembangan permainan edukatif pada anak
3. Board game, konten board game, dan elemen board game
4. Materi aksara jawa
5. Elemen visual yang meliputi studi layout, studi ilustrasi, studi penggunaan warna, dan studi tipografi
6. Studi eksisting dan referensi

Saat ini board game lebih dimanfaatkan sebagai media pembelajaran pada kegiatan belajar mengajar di sekolah ataupun pelatihan-pelatihan.

-Hira Karmachela-

Sebuah board game memiliki keunikan tersendiri dan memiliki pengaruh yang kuat terhadap perkembangan mental para pemainnya

-Indonesia Bermain-

WHY BOARD GAME ?

Anak-anak membutuhkan media belajar berupa permainan yang mengandung unsur edukasi berupa tanya jawab atau diskusi kelompok.

-Hasil kuesioner pada siswa kelas 3 dan 4 SD-

Menggunakan cara-cara tertentu seperti belajar berkelompok untuk mencari jawaban dari pertanyaan yang diberikan.

-wawancara dengan guru bahasa jawa-

Studi Eksisting 1 - Pepak

- Sari kata Bahasa Jawa.
- Konten mencakup pengetahuan bahasa, sastra, dan huruf jawa.
- Dapat digunakan semua kalangan berbagai generasi.



AKSARA JAWA

𑀓	𑀔	𑀕	𑀖	𑀗
ha	na	ca	ra	ka
𑀘	𑀙	𑀚	𑀛	𑀜
da	ta	sa	wa	la
𑀝	𑀞	𑀟	𑀠	𑀡
pa	dha	ja	ya	nya
𑀢	𑀣	𑀤	𑀥	𑀦
ma	ga	ba	tha	nga

PASANGAN

𑀓𑀔	𑀕𑀖	𑀗𑀘	𑀙𑀚	𑀛𑀜
𑀝𑀞	𑀟𑀠	𑀡𑀢	𑀣𑀤	𑀥𑀦
𑀧𑀨	𑀩𑀪	𑀫𑀬	𑀭𑀮	𑀯𑀰
𑀱𑀲	𑀳𑀴	𑀵𑀶	𑀷𑀸	𑀹𑀺

ANGKA JAWA

𑀓	𑀔	𑀕	𑀖	𑀗	𑀘	𑀙	𑀚	𑀛	𑀜
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0

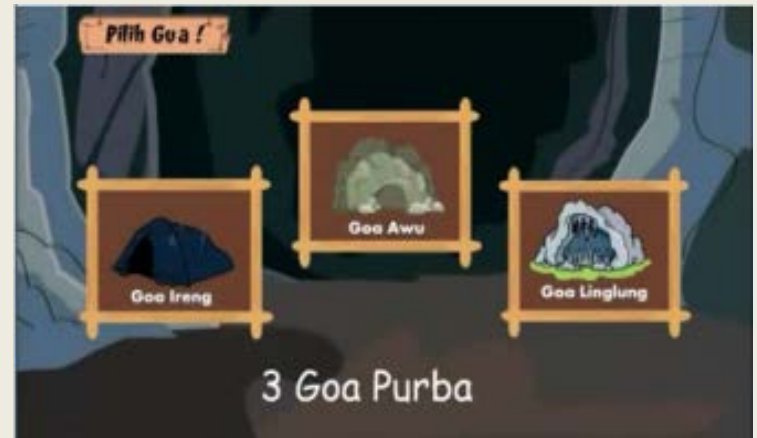
SANDHANGAN

𑀓 Wulu	= i	𑀔 Pada lungsi	= titik (.)
𑀕 Suku	= u	𑀖 Pada pangkat	
𑀗 Taling	= e	𑀘 Cakra ra	= ... ra
𑀙 Taling tarung	= o	𑀚 Cakra keret	= ... rê
𑀛 Pepet	= ê	𑀜 Cakra la	= ... la
𑀝 Layar	= r mati	𑀞 Cakra wa	= ... wa
𑀟 Wigyan	= h mati	𑀠 Pengkal	= ... ya
𑀡 Cecak	= ng mati	𑀢 pa cerek	= rê
𑀣 Pangkon	= paten	𑀤 nga lelet	= lê
𑀥 Pada lingsa	= koma (,)	𑀦 Pada adeg-adeg	

𑀧 kh	𑀨 f	𑀩 dz	𑀪 gh	𑀫 z
------	-----	------	------	-----

Studi Eksisting 2 - Goa Purba

- Video game
- Materi : aksara jawa, sandhangan, gabung.
- Menjawab pertanyaan setiap level.



Makara (Main Kuis Aksara)



Pemain : 2-4 orang
Waktu permainan: 30 menit
Usia : 6-9 tahun
Jenis board game : race game
Mekanik permainan : dice rolling, roll and move



MATERIAL

- Sebagian besar bahan art paper dan dupleks.
- Papan aksara menggunakan lapisan plastik.
- Material lain berupa jadi dengan penambahan stiker logo permainan.

VISUAL

- Ilustrasi dan sedikit teks.
- Keterangan verbal dan visual sederhana.
- Gaya ilustrasi kartun.
- Pemilihan warna cerah namun tidak mencolok.
- Penggunaan warna netral untuk tujuan jenis kelamin.

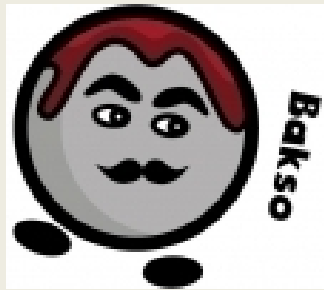
KOMPONEN

- Papan permainan dibuat dalam beberapa bagian.
- Peralatan : bidak, kartu permainan, papan tulis dan spidol.
- Kemasan kotak berbahan duplek.
- Buku panduan bergaya komik.

Jelajan (Jelajah Jajan)



Pemain : 2-4 orang
Waktu permainan: 30 menit
Usia : 6-12 tahun
Jenis board game : race game
Mekanik permainan : dice rolling,
roll and move



Metode Pengumpulan Data

PRIMER

- o Kuesioner
- o Depth Interview
 - Game developer
 - Guru kelas 3 dan 4 SD
 - Guru Bahasa Jawa

SEKUNDER

- o Studi Eksisting
- o Internet
- o Literatur



KONSEP DESAIN

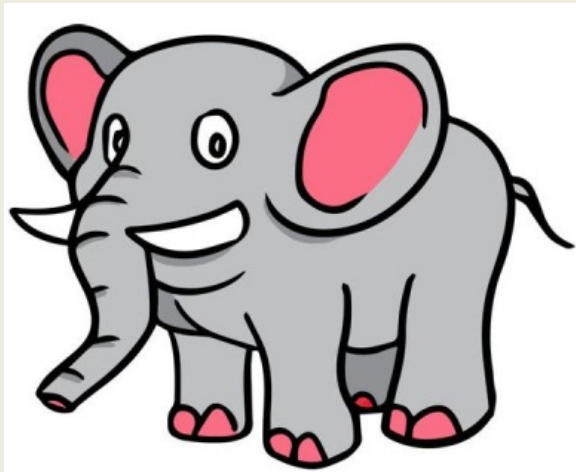


Konsep Visual

Gaya visual



- o Gaya gambar kartun
- o Pewarnaan flat dan digital



Layout

- o Dominasi Gambar dan warna
- o Sedikit teks
- o Pola alur roll and move



Pewarnaan



- o Unsur ceria dan colorfull
- o Warna cerah pendukung ilustrasi



Tipografi

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789

Font : Chinacat

- Rounded shape
- Karakter huruf sederhana

ꦱ ꦱꦺ ꦱꦶ ꦱꦺꦴ ꦱꦺꦴꦩ
ꦱꦺ ꦱꦺꦴ ꦱꦺꦴ ꦱꦺꦴ ꦱꦺꦴ
ꦱꦺ ꦱꦺ ꦱꦺ ꦱꦺ ꦱꦺꦴ
ꦱꦺ ꦱ ꦱꦺ ꦱꦺ ꦱꦺ

- Font : Hanacaraka
- Font utama

Strategi Komunikasi

Board

- Suasana pedesaan yang disesuaikan dengan asal usul aksara jawa yang berlokasi di tanah jawa
- Laju awal permainan ditandai dengan papan arah panah
- Bentuk sederhana dengan pewarnaan flat

Kartu

- Memperbanyak unsur visual
- Gaya gambar kartun dengan teknik vektor flat
- Ilustrasi sebagai daya ingat
- Pilihan ilustrasi benda-benda sekitar
- Menampilkan huruf awal kata

Pion

- Menggunakan ilustrasi karakter
- Ukuran pion sesuai ukuran tangan pengguna dan petak board
- Perbedaan warna sebagai pembeda

Dadu

- Kubus
- Desain tanpa banyak dekorasi
- Menggunakan angka untuk memudahkan membaca

Gift poin

- Sebagai sistem *reward* dan *punishment*
- Disimpan oleh setiap pemain yang bisa menjawab pertanyaan dengan benar
- Nilai :
 - +3 untuk jawaban kartu caraka (hijau)
 - +5 untuk jawaban kartu baca (ungu)
 - +7 untuk jawaban kartu tulis
- Warna sesuai kartu

Panduan Permainan

- Bahasa Indonesia
- Karakter untuk pendekatan pada pemain
- Santai, tidak memberikan kesan menggurui

Packaging

- Bentuk sederhana untuk memudahkan membuka kemasan
- Bahan kokoh dan tahan lama
- Penutup kaca untuk menarik perhatian

Konsep Teknis dan Material

- o Permainan dengan mekanisme sederhana, dengan daya saing besar
- o Konten khusus target audiens :
 - Bahan board game aman dan nyaman
 - Artwork / visual sesuai daya imajinasi target audiens
 - Batas waktu permainan
- o Penyampaian informasi aturan permainan
 - Berupa buku panduan
 - Berisi tata perlengkapan dan tata cara permainan

Konten Board Game

- BAB I Mangun Konteks
- BAB II Niteni Wujude Sandhangan Aksara Jawa
- BAB III Panganggone Sandhangan Aksara Jawa
- BAB IV Panulise Ukara Mawa Aksara Jawa

Eksekusi

Ha Na Ca Ra Ka
Da Ta Sa Wa La
Pa Dha Ja Ya Nya
Ma Ga Ba Tha Nga

////////////////////////////////////

IMPLEMENTASI DESAIN

////////////////////////////////////

Logo

Carakan = aksara jawa

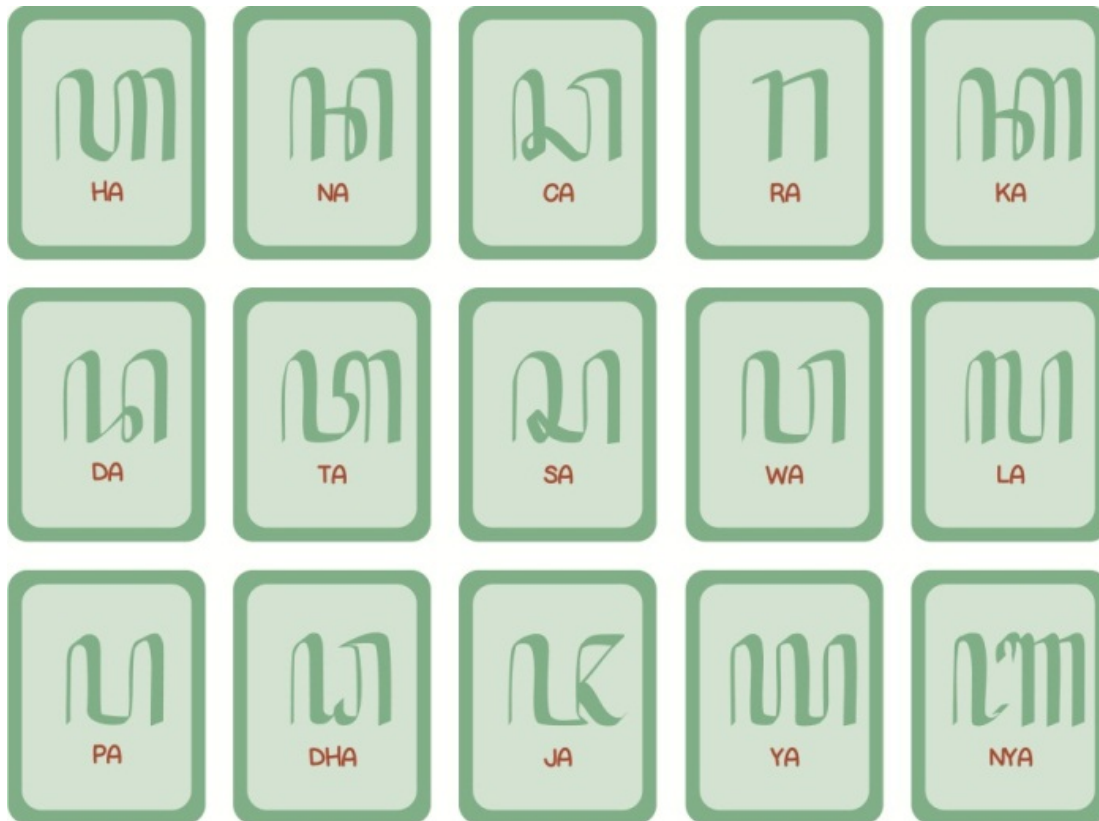


Mainboard



- Ukuran 58 x 35 cm
- Bahan karton 3 mm
- Visual pada kertas ruster

Kartu Caraka



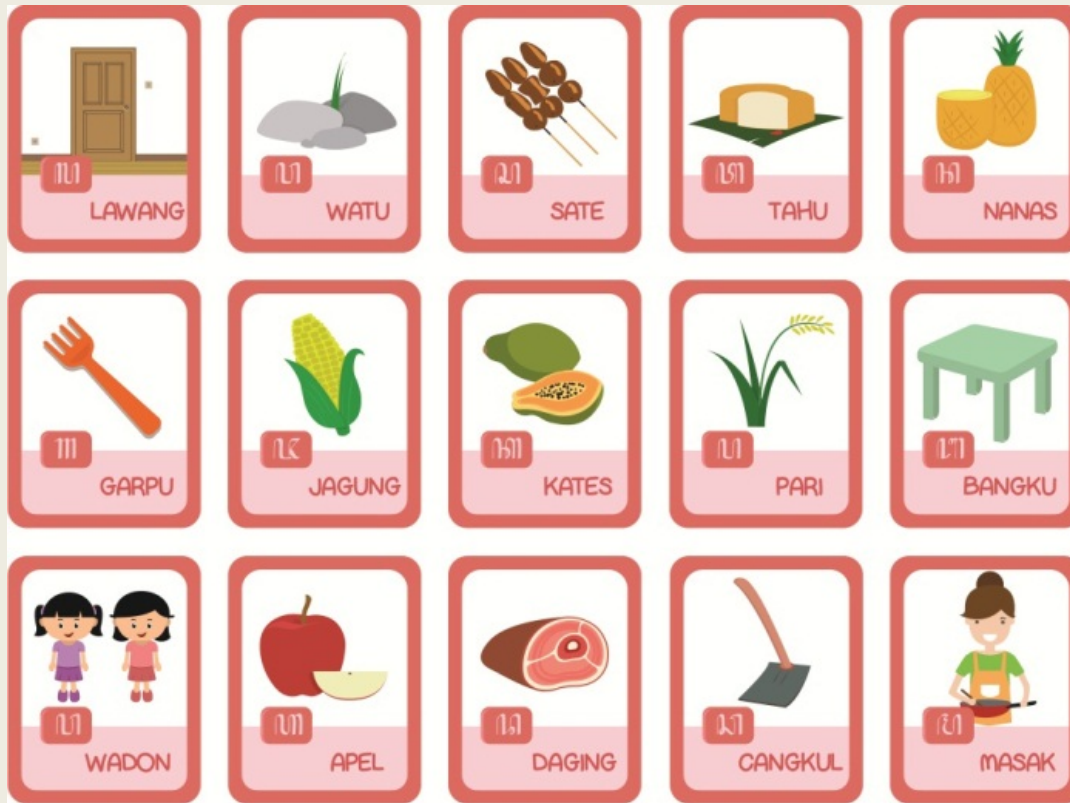
- Ukuran 7x9 cm
- Art paper 260 gsm

Kartu Baca



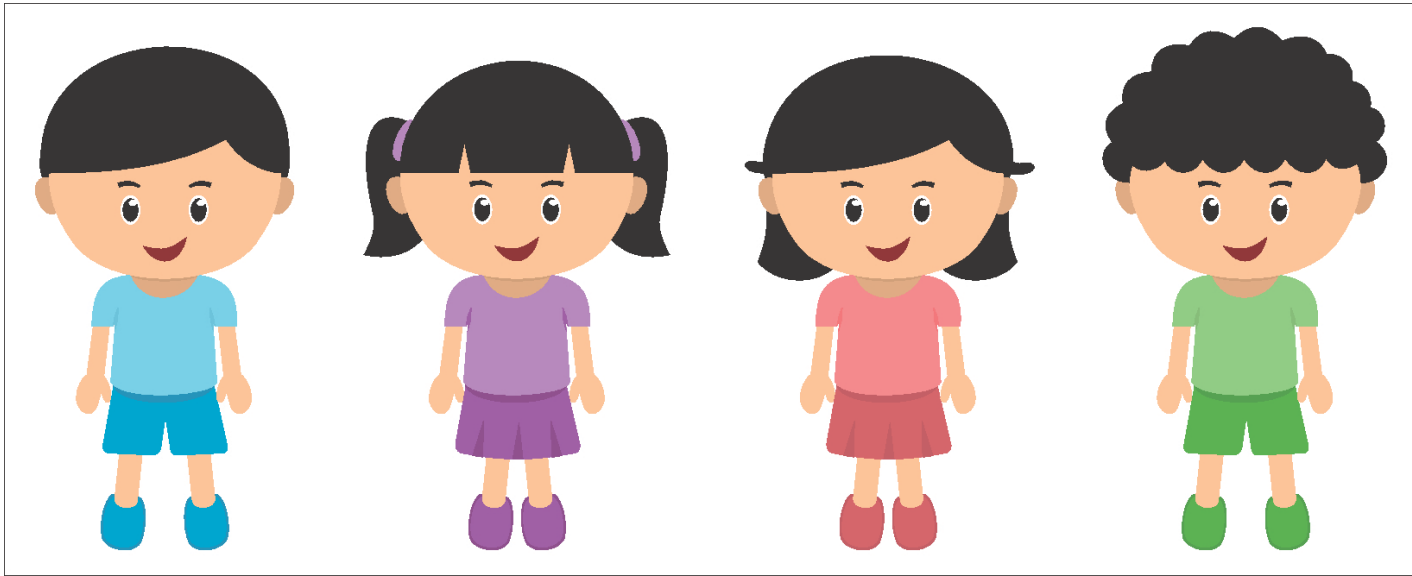
- Ukuran 7x9 cm
- Art paper 260 gsm

Kartu Tulis



- Ukuran 7x9 cm
- Art paper 260 gsm

Karakter



Caka

Hana

Caca

Ara

Pion



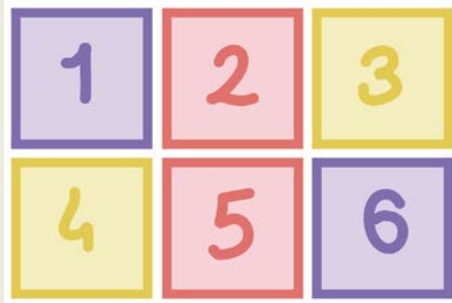
- Tinggi 6,5 cm
- Diameter 3,5 cm
- Kayu pinus

Gift poin



- Diameter 3,5 cm
- Kayu pinus

Dadu



- 3 cm per sisi
- Kayu pinus
- Grafis pada stiker



Buku Panduan



- Ukuran 14x14 cm
- Art paper 190 gsm



AKHIR PERMAINAN

Permainan berakhir apabila semua kartu telah dibuka

Jumlahkan semua poin yang sudah kamu kumpulkan selama permainan dan bandingkan dengan jumlah pemain lain

Pemain dengan jumlah poin paling banyak adalah JUARANYA



ဟ	ဟံ	ဟူ	ဟိ	ဟု	ဟုၤ
ha	hi	hu	he'	he	ho
က	ကံ	ကူ	ကိ	ကု	ကုၤ
ka	ki	ku	ke'	ke	ko
ခ	ခံ	ခူ	ခိ	ခု	ခုၤ
ca	ci	cu	ce'	ce	co
ဂ	ဂံ	ဂူ	ဂိ	ဂု	ဂုၤ
ga	gi	gu	ge'	ge	go
ဃ	ဃံ	ဃူ	ဃိ	ဃု	ဃုၤ
ya	yi	yu	ye'	ye	yo
ဇ	ဇံ	ဇူ	ဇိ	ဇု	ဇုၤ
ja	ji	ju	je'	je	jo
ဇာ	ဇာံ	ဇာူ	ဇာိ	ဇာု	ဇာုၤ
cha	chi	chu	che'	che	cho
ဇာ	ဇာံ	ဇာူ	ဇာိ	ဇာု	ဇာုၤ
cha	chi	chu	che'	che	cho



Buku Catatan



- Ukuran 19x13,5 cm
- Kertas hvs 70 gsm
- Cover art paper 190 gsm

Packaging



- Ukuran 32x38 cm
- Kayu pinus dan akrilik

Hasil Uji Coba

1. Pengamatan :

Saat instruktur membacakan peraturan permainan, sistem permainan dapat dijalankan oleh para pemain tanpa kesalahan dalam mengambil kartu sesuai warna petak.

Kesimpulan :

Pendamping pemain harus memahami terlebih dahulu isi dari buku panduan permainan dengan teliti karena pendamping merupakan pengontrol jalannya permainan.

Hasil Uji Coba

2. Pengamatan :

Pemain dapat mengikuti alur petak tanpa mengalami kesulitan. Pemain juga bisa memutuskan ketika berhenti di petak dan harus mengambil kartu yang sesuai dengan warna petak.

Kesimpulan :

Bentuk petak tetap dipertahankan. Pemain dapat menghitung laju sesuai angka pada dadu. Sistem gift poin tetap dipertahankan.

Hasil Uji Coba

3. Pengamatan :

Keterbacaan huruf pada kartu jelas, hal ini terbukti dengan lancarnya audiens membaca kata pada kartu. Sese kali pemain menanyakan bentuk aksara jawa yang sulit diingat.

Kesimpulan :

Ukuran dan jenis font yang digunakan pada kartu sudah sesuai. Pendamping harus menjelaskan ciri-ciri bentuk aksara jawa yang ditanyakan. Pemahaman materi dapat diukur dari jawaban benar pada Kartu Baca dan Kartu Tulis.

Hasil Uji Coba

4. Pengamatan :

Pemain dapat dengan mudah membaca angka dadu tanpa harus menghitung titik dadu terlebih dahulu.

5. Pengamatan :

Antusias para pemain dapat bertahan sampai bisa mengumpulkan *gift* poin sebanyak mungkin.

Kesimpulan :

Bentuk dan warna akan tetap dipertahankan. *Finishing* agar lebih dirapikan terutama pada bagian tepi dadu.

Kesimpulan :

Perlu ditambahkan jumlah kartu agar pertanyaan lebih banyak dan lebih bervariasi untuk melatih kemampuan pemain.

Hasil Uji Coba

6. Pengamatan :

Pemberian nilai pada poin hanya diberikan ketika menjawab pertanyaan dengan benar. Ketika tidak dapat menjawab maka tidak mendapatkan nilai ataupun hukuman.

Kesimpulan :

Perlu dipertahankan karena koreksi dari uji coba sebelumnya ketika pemain tidak bisa menjawab pertanyaan dan mendapat hukuman, semangat pemain menjadi menurun dan malas untuk mencoba kembali.

Kesimpulan

1. Pemain dengan mudah memahami sistem permainan
2. Tertarik untuk mencoba bermain kembali
3. Antara pemain terjadi interaksi menarik

TERIMA KASIH

