

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

Anggun Fajarizka, R. Eka Rizkiantono, S.Sn., M.Ds
Jurusan Desain Produk Industri, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)
Jl. Arief Rahman Hakim, Surabaya 60111 Indonesia
e-mail: dosen_pembimbing@prodes.its.ac.id

Abstrak— Aksara Jawa merupakan salah satu kebudayaan asli Indonesia yang patut dilestarikan. Namun seiring berjalannya waktu aksara Jawa semakin ditinggalkan. Aksara Jawa sebenarnya tidak dikatakan menghilang, hanya mengalami akulturasi, yaitu menipisnya pemahaman masyarakat akan budaya sendiri. Sebagian besar siswa di sekolah masih mengalami kesulitan dalam belajar membaca aksara Jawa karena semakin tinggi tingkat pendidikannya, semakin berkurang pula materi aksara Jawa yang diberikan. Dampak yang terjadi adalah siswa kurang paham dalam membedakan bentuk aksara Jawa sehingga mengalami kesulitan dalam membaca aksara Jawa. Tahapan pengumpulan data diperoleh langsung melalui penyebaran kuesioner kepada target audiens di Surabaya, wawancara mendalam kepada pengajar Bahasa Jawa, melakukan studi eksisting dan komparatif terhadap media pembelajaran lainnya, dan studi literatur dengan mengumpulkan berbagai data dari buku dan internet. Dengan menggunakan media pembelajaran berupa *board game* edukasi, diharapkan dapat meningkatkan minat pada aksara Jawa, meningkatkan pemahaman siswa dalam membedakan huruf-huruf yang hampir sama bentuknya, memudahkan siswa dalam belajar membaca Aksara Jawa, menimbulkan suasana belajar yang menyenangkan, serta dapat dijadikan metode belajar yang menarik dan mudah dipahami.

Kata Kunci—Aksara Jawa, *Board Game*, Media Pembelajaran.

I. PENDAHULUAN

AKSARA Jawa merupakan salah satu kebudayaan asli Indonesia yang patut dilestarikan. Sayangnya seiring berjalannya waktu aksara Jawa semakin ditinggalkan. Aksara Jawa jika dikatakan menghilang sesungguhnya tidak menghilang, hanya akulturasi, yaitu menipisnya pemahaman masyarakat akan budaya sendiri. Sejak di bangku Sekolah Dasar (SD), pihak sekolah sudah mulai mengajarkan mengenai Pendidikan Bahasa Jawa, termasuk didalamnya mempelajari aksara Jawa. Semakin tinggi tingkat pendidikannya, semakin berkurang lagi pemberian materi mengenai aksara Jawa. Parahnya lagi dari minoritas siswa yang hanya beberapa tersebut, hanya menganggap aksara Jawa sebagai tiket aman untuk mendapatkan nilai bahasa Jawa yang bagus di bangku sekolah saja tanpa ada greget untuk menggunakannya di kehidupan sehari-hari.

Berbeda dengan membaca huruf latin, membaca aksara Jawa bagi siswa adalah hal yang ditakutkan karena mayoritas siswa selalu mengalami kesulitan dalam membaca aksara Jawa.

Kesulitan siswa dalam membaca aksara Jawa berkaitan dengan permasalahan di bawah ini seperti : (1) Kurangnya pemahaman siswa dalam membedakan huruf yang satu dengan huruf yang hampir sama bentuknya, (2) Kurangnya ketekunan dan kejelian siswa dalam menyambungkan huruf dalam kata dan kalimat untuk menafsirkan tulisan dan mengubah menjadi kata yang bermakna atau kalimat yang bermakna, (3) Penggunaan media pembelajaran membaca huruf Jawa yang belum tepat.

Pada hasil riset primer berupa penyebaran kuesioner kepada 100 responden yang berasal dari siswa kelas 3 dan 4 pada beberapa sekolah dasar di Surabaya, didapat hasil bahwa Bahasa Daerah menempati posisi terakhir untuk pilihan mata pelajaran yang disukai. Di samping itu Bahasa Daerah juga menempati posisi pertama untuk mata pelajaran yang paling sulit. Responden menyatakan bahwa materi yang paling sulit pada Bahasa Jawa adalah aksara Jawa karena buku atau media belajar yang digunakan kurang menarik. Terkait dengan kasus tersebut, penelitian berlanjut pada tingkat pengetahuan target responden tentang metode pembelajaran yang digunakan. Hasil yang diperoleh adalah 57% responden tidak tertarik dengan cara pembelajaran yang didapatkan. Sebanyak 58% responden merasa kesulitan belajar aksara Jawa dengan menggunakan buku pelajaran dan pepak, dan total 55% kesulitan yang dialami responden saat menggunakan buku pelajaran dan pepak adalah penjelasan materi yang sulit dipahami. Dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa responden mengalami kesulitan belajar dengan metode pembelajaran yang selama ini digunakan.

Oleh karena itu dibutuhkan metode pembelajaran yang dapat membantu mengatasi kesulitan belajar aksara Jawa. Salah satu hal yang paling dekat dengan anak-anak adalah bermain, karena pada saat bermain anak-anak cenderung bermain secara berkelompok dari pada bermain sendiri. Melalui situasi ini dapat diciptakan sebuah media permainan yang dapat dimainkan oleh beberapa orang dalam satu permainan yang sama. Diharapkan dengan metode permainan ini dapat memberikan manfaat bagi siswa yaitu kemudahan belajar, peningkatan minat serta kemampuan siswa pada materi aksara Jawa.

II. URAIAN PENELITIAN

A. Teori Board Game

Board game merupakan salah satu jenis permainan konvensional (nondigital) yang memiliki beberapa keunggulannya tersendiri dibanding permainan digital. Berkumpulnya orang-orang di satu meja untuk bermain merupakan sebuah fenomena yang hanya dapat diciptakan oleh board game. Board game selalu menyenangkan dan seru untuk dimainkan, apalagi jika pemenangnya mendapat hadiah spesial dan yang kalah diberikan hukuman yang lucu. Namun perlu diingat bahwa tujuan utama dari board game bukanlah persaingan, melainkan mengakrabkan hubungan dan mencairkan komunikasi antar pemain. Hal-hal yang perlu diperhatikan antara lain mengidentifikasi mengenai spesifikasi permainan, mekanisme permainan, visualisasi permainan, dan estimasi waktu pengerjaan proyek.

B. Teori Warna

Teori warna merupakan suatu panduan yang dapat dipergunakan untuk menciptakan keharmonisan dalam membuat kombinasi warna. Ide-ide dapat direpresentasikan pada diagram warna, segitiga warna, dan beberapa chart yang dapat membantu seorang desainer untuk dapat mengerti tentang interaksi warna, pemilihan dan kombinasi, serta efektifitas warna tersebut.

C. Teori Ilustrasi

Ilustrasi adalah hasil visualisasi dari suatu tulisan dengan teknik menggambar, lukisan, fotografi, atau teknik seni rupa lainnya yang lebih menekankan hubungan subjek dengan tulisan yang dimaksud daripada bentuk.

D. Teori Tipografi

Tipografi merupakan representasi visual dari sebuah bentuk komunikasi verbal dan merupakan properti visual yang pokok dan efektif. Lewat kandungan nilai fungsional dan estetikanya, huruf memiliki potensi untuk menerjemahkan atmosfer-atmosfir yang tersirat dalam sebuah komunikasi verbal yang dituangkan melalui abstraksi bentuk-bentuk visual.

E. Studi Eksisting

Eksisting merupakan acuan yang akan digunakan saat proses perancangan yaitu menggunakan buku pepak basa jawa dan videogame goa purba.



Gambar 2. 2 Videogame goa purba

F. Studi Komparator

Komparator berfungsi sebagai pembanding pada media yang sama sebagai referensi eleme-elemen permainan yang dibutuhkan.



Gambar 2. 3 Boardgame Jelajan

Contoh boardgame ini dinamakan Jelajan yaitu permainan yang menyampaikan edukasi mengenai bahaya apa saja yang terkandung pada jajanan. Konsep pada permainan ini memberikan informasi mengenai kandungan berbahaya pada jajanan, akibat yang ditimbulkan dari makanan berbahaya, serta komposisi yang ada pada jajanan.

III. METODOLOGI PERANCANGAN

Jenis dan perolehan sumber data dibagi dua yaitu :

A. Data Primer

- a. Penyebaran kuesioner kepada target audiens yaitu siswa sekolah dasar kelas 3 dan 4.
- b. Wawancara mendalam dengan game developer “Karmachela Game”
- c. Wawancara mendalam kepada wali kelas 3 dan 4 SDK Santa Melania Surabaya.
- d. Wawancara mendalam dengan guru Bahasa Jawa SDN.

B. Data Sekunder

Data sekunder pada penelitian ini diperoleh dari buku, data, literatur, eksisting, komparator, dan internet yang terkait dengan objek penelitian.

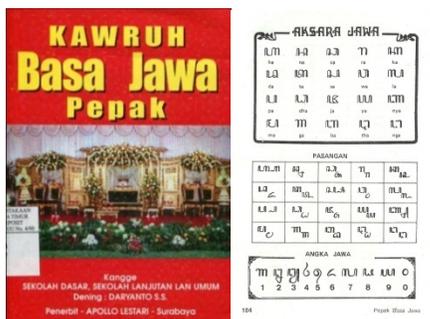
C. Strategi Komunikasi

Merancang boardgame perlu menyusun komunikasi apa yang akan dibangun.

1. Kompetisi
2. Menerapkan sistem hadiah dan hukuman
3. Pendekatan visual (konten lokal)

D. Konsep Visual

1. Gaya Visual



Gambar 2. 1 Buku pepak basa jawa

Gaya visual yang digunakan pada perancangan ini akan menggunakan gambar ilustrasi vektor. Gaya visual vektor berdasarkan studi yang disesuaikan dengan target audiens yaitu gaya gambar flat dan sederhana yang dikerjakan dengan teknik digital. Penggambaran karakter yang dieksekusi menggunakan teknik vektor dengan gaya gambar kartun akan mudah diterima audiens karena mereka menyukai hal-hal yang simpel dan mudah dipahami.



Gambar 2. 4 Contoh gaya visual vektor

2. Layout

Pola *layout* yang akan diterapkan dalam komponen *board game* adalah dominasi gambar dan warna serta sedikit teks. Hal ini untuk menyesuaikan target audiens yang menaruh perhatian lebih banyak terhadap porsi ilustrasi dan sedikit bantuan teks untuk keterangan. Selain itu pola yang digunakan untuk alur board game adalah *roll and move* yang selalu berputar mengelilingi seluruh petak hingga akhir permainan.



Gambar 2. 5 Contoh layout board game Smorgasboard dan Daily Act

3. Pewarnaan

Warna yang digunakan adalah warna-warna yang disesuaikan dengan target audiens yaitu anak-anak. Karakteristik tersebut melambangkan keceriaan sehingga susunan warna yang digunakan akan mengandung unsur ceria dan *colorfull*.



Gambar 2. 6 Contoh penggunaan warna pada board game Go Green



Gambar 2. 7 Contoh penggunaan warna ceria

5. Tipografi

Selain gaya gambar, layout, dan warna, jenis tipografi juga

dapat membentuk berbagai media yang memiliki kesan unity. Tipografi yang akan digunakan untuk perancangan ini adalah font yang memiliki kesan anak-anak dan sederhana tanpa banyak unsur dekoratif.

Penggunaan font yang utama digunakan adalah Chinacat dan Hanacaraka Normal. Kedua font tersebut paling banyak digunakan sebagai bodytext.



Gambar 2. 8 Font Chinacat



Gambar 2. 9 Font Hanacaraka Normal

Selain itu terdapat penggunaan font lain seperti Bigness dan Lettregaelle, dan yang digunakan pada subtitle masing-masing komponen permainan yang disesuaikan dengan kebutuhan.



Gambar 2. 10 Font Bigness



Gambar 2. 11 Font Lettregaelle

E. Konten Board Game

BAB I Mangun Konteks

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

BAB II Niteni Wujude Sandhangan Aksara Jawa

- Sandhangan Swara
- Sandhangan Panyigeg Wanda
- Sandhangan Wyanjana

BAB III Panganggone Sandhangan Aksara Jawa

- Sandhangan Swara
- Sandhangan Panyigeg Wanda
- Sandhangan Wyanjana

BAB IV Panulise Ukara Mawa Aksara Jawa

- Pada adeg-adeg (nulis bab anyar)
- Pada lingssa (tandha koma)
- Pada lungsi (tandha titik)
- Pangkon lan pada lingsa (tandha titik lan paten)

IV. PEMBAHASAN DESAIN

A. Sistem Permainan

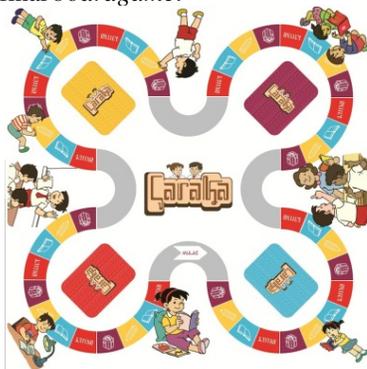
Target usia pemain adalah usia 8 – 10 tahun, namun tidak menutup kemungkinan dapat dimainkan oleh usia di atasnya. Jika permainan ini dimainkan oleh tingkatan usia yang lebih dewasa, tingkat penyelesaian masalahnya menjadi lebih mudah. Jumlah pemain yang ditetapkan adalah antara 2–4 pemain. Jumlah pemain ini mempertimbangkan dengan waktu giliran laju karena karakter anak-anak kurang sanggup untuk menunggu giliran terlalu lama jika jumlah pemainnya melebihi angka tersebut.

B. Proses Desain

Proses desain merupakan tahapan-tahapan dalam merancang *boardgame* yaitu membuat aturan permainan, menentukan komponen yang dibutuhkan, serta merancang aspek visual berupa karakter, gaya gambar, warna, dan font. Proses desain dibagi menjadi 3 tahapan utama, yaitu merancang alternatif permainan pertama hingga ketiga.

Alternatif Desain 1

Alternatif permainan ini mempunyai aturan bermain seperti monopoli namun petak-petak dibuat berdasarkan kategori kartu. Setelah melalui proses desain, berikut merupakan sebagian hasil final *boardgame*.



Gambar 4. 1 Papan permainan



Gambar 4. 2 Kategori Kartu



Gambar 4. 3 Alternatif Karakter

Berdasarkan hasil uji coba permainan, aturan *board game* ini dirasa tidak sesuai karena terlalu rumit untuk anak-anak. Mereka menyukai permainan yang simpel dan mudah. Permainan ini juga kurang mengangkat konten lokal sehingga kurang sesuai dengan sistem permainan. Oleh karena itu penulis merubah secara keseluruhan aturan bermain serta elemen visual yang ada di dalamnya.

Alternatif Desain 2

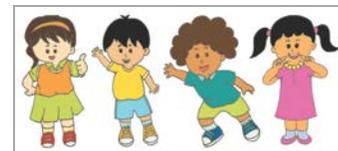
Alternatif permainan ini menggunakan aturan bermain seperti pada alternatif pertama namun teknis permainan dipermudah dengan menghilangkan unsur hukuman agar target audiens lebih bersemangat ketika bermain.



Gambar 4. 4 Papan Permainan



Gambar 4. 5 Kategori Kartu



Gambar 4. 6 Karakter

Berdasarkan hasil uji coba permainan, disimpulkan bahwa pada *board game* ini memiliki varian permainan yang dapat mencakup seluruh materi aksara jawa dengan gaya visual yang disesuaikan target audiens. Aturan permainan juga mudah diikuti oleh anak-anak. Mereka bisa menerima materi yang ada pada permainan secara perlahan.

Alternatif Desain 3

Pada alternatif ini terdapat perubahan gaya pada seluruh visualisasi elemen permainan dari alternatif sebelumnya. Hal ini bertujuan untuk menyederhanakan bentuk serta memberikan *tone* warna yang lebih menarik.



Gambar 4. 7 Papan permainan



Gambar 4. 8 Kategori Kartu



Gambar 4. 9 Karakter

Setelah aturan bermain ditentukan maka dibuatlah beberapa atribut dari *board game* yaitu logo, buku panduan, pion, dadu, dan *packaging*.

C. Final Desain

Logo Caraka yang sekaligus menjadi nama dari permainan ini diambil dari kata carakan yang artinya aksara Jawa. Visual logo didesain semenarik mungkin untuk permainan anak – anak oleh karena itu tampilan visual dipilih dengan warna yang kontras dan ceria.

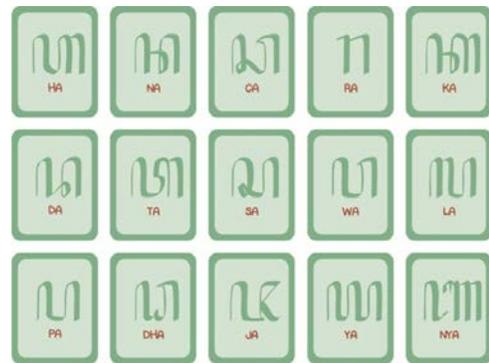


Gambar 4. 10 Final desain logo Caraka

Board utama berukuran 58x35 cm dibuat seperti alas monopoli yang dapat dilipat sehingga memudahkan ketika dimasukkan ke dalam *packaging*.



Gambar 4. 11 Final boardgame



Gambar 4. 12 Final desain kartu caraka



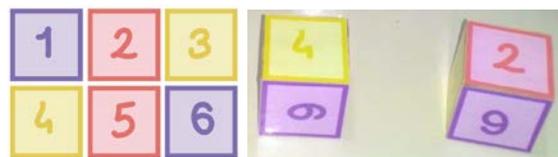
Gambar 4. 13 Final desain kartu baca



Gambar 4. 14 Final desain kartu tulis



Gambar 4. 15 Final desain karakter



Gambar 4. 16 Final desain layout dadu



Gambar 4. 17 Final desain pion



Gambar 4. 18 Final desain gift poin



Gambar 4. 19 Tampilan layout buku panduan



Gambar 4. 20 Final desain sampul buku catatan



Gambar 4. 21 Prototype packaging

V. KESIMPULAN/RINGKASAN

Setelah melakukan uji coba permainan pada setiap perubahan desain, pemain merasa puas dengan rancangan sistem permainan yang terakhir. Hal ini terlihat dari ekspresi awal mereka saat melihat *packaging board game* dengan penutup transparan lalu cepat-cepat membuka kemasan untuk mengetahui isinya. Selain itu beberapa pemain menanyakan harga dan dimana mereka dapat membelinya. *Board* yang berukuran 58x35 cm sesuai jika dimainkan bersama teman-teman terutama bila dimainkan sambil duduk di lantai. Pemain merasa tertarik ketika melihat logo karena menganggap identitas tersebut sesuai dengan usia pemain. Penggunaan warna pada output juga mampu meningkatkan ketertarikan untuk bermain. Namun ada beberapa elemen desain dengan *finishing* kurang rapi seperti pada potongan kartu. Penggunaan tipografi sesuai dengan karakter audiens, dalam segi pemilihan huruf serta ukuran dirasa sudah sesuai dengan keterbacaan. Materi aksara jawa yang disampaikan dalam permainan ini menjadi daya tarik oleh para pemain ketika pendamping mengajak bermain. Pada pemahaman materi aksara jawa terjadi perbedaan kemampuan pada setiap pemain. Pada

awalnya beberapa pemain merasa ragu untuk ikut bermain karena merasa kemampuannya pada aksara jawa masih kurang. Namun dengan adanya pendamping serta teman-teman lain yang mengajak serta akhirnya semakin banyak yang tertarik untuk mencoba. Bahkan pemain membuat tim sendiri untuk menunggu giliran putaran permainan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis A.F. mengucapkan terima kasih kepada Allah SWT atas rahmat, dan hidayah-Nya; Orang tua dan keluarga yang selalu memberikan dukungan dan doa; dosen pembimbing Tugas Akhir Bapak R. Eka Rizkiantono, S.Sn., M.Ds; dosen koordinator TA Bapak Rahmatsyam Lakoro, S.Sn., MT; Kepala Sekolah SDN Menur Pumpungan Surabaya, Kepala Sekolah SDK Santa Melania Surabaya, Game Developer Karmachela Game, selaku narasumber dan banyak pihak lagi yang tidak dapat disebutkan satu per satu dalam penyelesaian jurnal ilmiah ini. Mohon maaf apabila banyak kekurangan, semoga jurnal ini berguna untuk yang membutuhkan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Adam, E. (2010). *Fundamentals of Game Design*. USA: Pearson Education.
- [2] Asyhar, R. (2011). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada.
- [3] Baskoro, I. D. (2010). *Panduan Pengembangan dan Pendayagunaan Sumber Belajar di Lingkungan Lembaga/Program PNFI*. Bandung: Pusat Pengembangan Pendidikan Nonformal & Informasi (P2PNFI).
- [4] Danarty, D. (2010). *52 Fun Family Full Games Mudah, Murah, Menarik, Kreatif, Edukatif, Sekaligus Menyenangkan*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- [5] Gusdiansyah, R. (2009). *Teknik Cerdik Menggambar Wajah*. Jakarta: Gramedia.
- [6] Harmoko, H. (1995). *Indonesia Indah buku ke-9 : Aksara*. Jakarta: Yayasan Harapan Kita-BP Taman Mini Indonesia Indah.
- [7] Klimchuk, M. R. (2007). *Desain Kemasan Merek Produk yang Berhasil dari Konsep sampai Penjualan*. Jakarta: Erlangga.
- [8] Kusrianto, A. (2010). *Pengantar Tipografi*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- [9] Mark, W. (2005). *Text and Image*. Switzerland: AVA Publishing.
- [10] Pujiriyanto, D. (2005). *Desain Grafis Komputer*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- [11] Ruslan, S. (2008). *Layout Dasar dan Penerapannya*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- [12] Sadiman, A. (2005). *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- [13] Semiawan, C. R. (2008). *Lajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar*. Indonesia: Macanan Jaya Cemerlang.
- [14] Sihombing, D. (2001). *Tipografi Dalam Desain Gr*. Jakarta: Gramedia.
- [15] Supendi, P. d. (2007). *Fun Game*. Bandung: Niaga Swadaya.
- [16] Sutiono, R. J. (2009). *Visual Merchandising Attraction*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka.
- [17] Tedjasaputra, M. S. (2001). *Mainan, Bermain, Permainan*. Jakarta: Grasindo.
- [18] Yudha, A. (2007). *Kenapa Guru Harus Kreatif ?* Bandung: DAR! Mizan.