



TUGAS AKHIR-RD 141558

**PERANCANGAN PERMAINAN PAPAN SEBAGAI MEDIA PENDUKUNG
PEMBELAJARAN BAHASA JAWA KRAMA UNTUK ANAK SEKOLAH
DASAR KELAS 5**

**ATSILIA HASNA NABILAH
NRP 3412100090**

**Dosen Pembimbing
Senja Aprela Agustin, ST.M.Ds.
NIP. 198304102006012001**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN PRODUK INDUSTRI
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SURABAYA
2015-2016**



FINAL PROJECT-RD 141558

***DESIGNING BOARD GAME AS A SUPPORT MEDIA OF LEARNING
JAVANESE LANGUAGE FOR ELEMENTARY SCHOOL 5 CLASS***

ATSILIA HASNA NABILAH

NRP 3412100090

Lecturer

Senja Aprela Agustin, ST.M.Ds.

NIP. 198304102006012001

Visual Communication Design Study Program

Department of Industrial Product Design

Faculty of Civil Engineering and Planning

Sepuluh Nopember Institute of Technology Surabaya

2015-2016

LEMBAR PENGESAHAN

**PERANCANGAN PERMAINAN PAPAN SEBAGAI MEDIA PENDUKUNG
PEMBELAJARAN BAHASA JAWA KRAMA UNTUK
ANAK SEKOLAH DASAR KELAS 5**

TUGAS AKHIR

Disusun Untuk Memenuhi Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Teknik (S.T.)

Pada

Bidang Studi Desain Komunikasi Visual

Program Studi S-1 Jurusan Desain Produk Industri

Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh :

Atsilia Hasna Nabilah

NRP.3412100090

Surabaya, 29 Juli 2016

Periode Wisuda : 114 (September 2016)

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain Produk Industri



Ellya Zulikha, ST., M.Sn., Ph.D
NIP. 19751014 200312 2001

Disetujui,
Dosen Pembimbing

Senja Aprela Agustin, ST
NIP. 19830410 200601 2001

**Perancangan Permainan Papan Sebagai Media Pendukung
Pembelajaran Bahasa Jawa Krama Untuk
Anak Sekolah Dasar Kelas 5**

Atsilia Hasna Nabilah

NRP. 3412100090

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain Produk Industri,
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan,
Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya
Email: atsiliahasna@gmail.com

Abstrak

Bahasa Jawa merupakan kebudayaan peninggalan leluhur secara turun temurun. Bahasa Jawa terutama bahasa Jawa Krama yang dulu menjadi bahasa sehari-hari masyarakat telah memudar dengan kian menurunnya generasi penerus yang mengetahui dan menggunakan bahasa Jawa Krama sesuai “Unggah-ungguhing Basa”, khususnya siswa SD di Surabaya yang menerima bahasa Jawa sebagai salah satu muatan lokal dalam kurikulum pembelajaran. Pada masa perkembangan generasi penerus tingkat SD umumnya masih melalui tahapan antara bermain dan belajar. Menginjak usia 8-11 tahun anak-anak telah mengenal metode *games with rules* yang diterapkan pada *boardgame*.

Metode riset yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah observasi, *depth interview* dengan guru bahasa Jawa, *shadowing* serta studi literatur mendalam tentang psikologi bermain anak, kurikulum bahasa Jawa dan *boardgame*.

Media permainan papan ini anak-anak diharapkan dapat membangkitkan semangat belajar dan lebih mudah memahami bahasa Jawa Krama. Serta menjadikan *boardgame* ini sarana pelestarian dan menjaga kebudayaan bahasa daerah.

Kata kunci : media pembelajaran, *boardgame*, bahasa Jawa Krama, Pendidikan Dasar

Designing Board Game as a Support Media of Learning Javanese Language for Elementary School 5 Class

Atsilia Hasna Nabilah

NRP. 3412100090

Program Study Visual Communication Design, Industrial Design Department,

Faculty of Design and Creative Industry,

Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya

Email: Atsiliasna@gmail.com

Abstract

Javanese language is one of cultural heritage that's also a heredity to its successors. Java culture becomes an identity of Javanese community. Javanese language, especially Krama language which was main language that majorly used by people, is becoming extinct by fewer generations that know and use proper Krama language which is known as "Unggah Ungguhing Basa", especially primary student in Surabaya, only have a little time to learn Javanese Language in school because of the curriculum system. The growth of primary student is commonly do the "learn and play" method. Starting from the age of 8 until 11 years old, they'll learn "games with rules" method that applied on boardgame.

This research method that is used by the writer is observation, depth interview to Javanese language teacher, shadowing and also literature study about psychology of kid's play, Javanese education curriculum, and board game.

With this boardgame media, children is expected to uplifting learning and easier to understand Krama language . And also made boardgame to keep and conserve culture and local language.

Keyword : Education media, boardgame, Javanese krama language, elementary school

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR BAGAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	6
1.3 Rumusan Permasalahan	7
1.4 Batasan Masalah	7
1.5 Tujuan	7
1.6 Manfaat Perancangan	7
1.6.1 Manfaat Penelitian untuk penulis.....	8
1.6.2 Manfaat penelitian untuk Desain Komunikasi Visual	8
1.7 Ruang Lingkup	8
1.7.1 Output.....	9
1.7.2 Outcome	9
1.8 Metode penelitian	9
1.8.1 Pencarian data	10
1.8.2 Analisis data	10
1.9 Tahap Perancangan	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	13
2.1 Landasan Teori	13
2.2 Tinjauan tentang Pembelajaran	13
2.2.1 Definisi Belajar	13
2.2.2 Perkembangan Anak Dalam Belajar	14
2.2.3 Jenis Media Pembelajaran.....	16
2.3 Tinjauan permainan pada anak	19

2.3.1	Prinsip permainan	19
2.4	Permainan Papan	21
2.5	Media Audio Visual.....	23
2.6	Tinjauan Materi pelajaran Bahasa Jawa.....	23
2.6.1	Bahasa Jawa Krama.....	23
2.6.2	Kurikulum Bahasa Jawa di Sekolah Dasar.....	24
2.7	Tinjauan Teori Visual.....	26
2.7.1	Layout.....	26
2.7.2	Gaya Gambar.....	29
2.7.3	Warna.....	31
2.7.4	Tipografi.....	32
2.8	Studi Eksisting.....	34
2.9	Studi Komparator	38
2.9.1	Scrabble	38
2.9.2	Kloo	41
2.9.3	Ular Tangga.....	44
2.9.4	UNO	45
BAB III	METODOLOGI PERANCANGAN	121
3.1	Definisi Judul dan Sub judul.....	121
3.1.1	Definisi Judul	121
3.2	Metode Pencarian Data.....	121
3.2.1	Tahap Pengumpulan Data.....	121
3.3	Teknik sampling	122
3.3.1	Populasi	122
3.3.2	Sample responden.....	123
3.4	Jenis dan Sumber Data	123
3.4.1	Jenis Data.....	123
1.	<i>Shadowing</i>	124
3.4.2	Sumber Data	125
3.5	Metode Penelitian	128

3.6	Teknik Perancangan	129
BAB IV KONSEP DESAIN		
4.1	Gambaran Umum	131
4.1.1	Deskripsi perancangan	131
4.2	Penelusuran Masalah.....	133
4.3	Analisis target audiens.....	133
4.3.1	Segmentasi Target Audiens.....	134
4.4	Karakteristik Target Audiens.....	136
4.4.1	Analisis Hasil Penelitian	136
<i>a.</i>	<i>Shadowing</i>	136
<i>b.</i>	<i>Observasi</i>	140
<i>c.</i>	<i>Depth Interview</i>	146
4.5	Konsep Desain	149
4.5.1	Obervasi Desain Visual.....	149
4.5.2	Keyword.....	151
4.5.3	Strategi Komunikasi.....	152
4.5.4	Strategi Visual.....	153
4.5.5	Konsep Interaksi Pembelajaran.....	155
4.5.6	Produksi Media	155
4.5.7	Aspek Konten.....	158
4.6	Kriteria Desain	162
4.6.1	Aspek Visual	162
4.6.2	Layout	165
4.7	Proses Desain	169
4.7.1	Sistem Permainan.....	169
4.8	Hasil uji coba permainan	188
4.8.1	Uji coba pertama	188
4.8.2	Uji coba desain akhir.....	190
BAB V IMPLEMENTASI DESAIN.....		
5.1	Papan Bermain (papan utama)	195

5.2	Kartu Main	197
5.3	Pion	203
5.4	Reward	204
5.5	Buku peraturan	205
5.6	Packaging	206
5.7	Aplikasi suara	208
BAB VI	139
KESIMPULAN & SARAN	139
DAFTAR PUSTAKA	143
BIODATA PENULIS	145
LAMPIRAN	147

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel hasil shadowing.....	125
Tabel 3.2 Tabel Wawancara.....	127
Tabel 3.3 Tabel wawancara.....	128
Tabel 4.1 Dokumentasi pengamatan shadowing terhadap sampel target audiens	136
Tabel 4.2 Dokumentasi observasi metode permainan <i>scrabble</i>	140
Tabel 4.3 Dokumentasi observasi metode permainan ular tangga.....	141
Tabel 4.4 Dokumentasi observasi metode permainan monopoli	143
Tabel 4.5 Dokumentasi observasi metode permainan UNO	145
Tabel 4.6 Tabel kosakata wasesa	159
Tabel 4.7 Tabel Kosatakata lesan.....	160
Tabel 4.8 Tabel kosakata katrangan.....	160
Tabel 4.9 Tabel Kosakata Jejer	161

Halaman ini sengaja dikosongkan

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 bahasa sebagai identitas bangsa	1
Gambar 1.2 Buku pendukung pembelajaran bahasa jawa di toko buku	3
Gambar 1.3 Grafik pendapat siswa mengenai pelajaran bahasa Jawa	4
Gambar 2.1 media ajar melalui buku visual.....	18
Gambar 2.2 media ajar melalui media interaktif.....	18
Gambar 2.3 media ajar melalui permainan	19
Gambar 2.4 Contoh penggunaan bahasa Jawa Krama	23
Gambar 2.5 perkembangan kurikulum di Indonesia	24
Gambar 2.6 contoh prinsip desain sequence	26
Gambar 2.7 contoh prinsip desain sequence	27
Gambar 2.8 contoh prinsip desain penekanan.....	28
Gambar 2.9 contoh prinsip desain keseimbangan.....	28
Gambar 2.10 contoh prinsip desain kesatuan.....	29
Gambar 2.11 contoh gaya gambar realis.....	30
Gambar 2.12 contoh gaya gambar semi realis).....	30
Gambar 2.13 contoh gaya gambar kartun	31
Gambar 2.14 contoh <i>color harmony kids</i>	32
Gambar 2.15 contoh aplikasi font serif	33
Gambar 2.16 contoh aplikasi font sans serif	33
Gambar 2.17 contoh aplikasi font script	34
Gambar 2.18 contoh aplikasi font sdekoratif	34
Gambar 2.19 Tampilan buku Nguri-uri Basa Jawa kelas 5 SD	35
Gambar 2.20 Tampilan Konten buku NGuri-uri Basa kelas 5 SD.....	35
Gambar 2.21 Tampilan Visual buku NGuri-uri Basa kelas 5 SD	36
Gambar 2.22 Tampilan buku Wasis Basa kelas 5 SD.....	36
Gambar 2.23 Tampilan Konten buku Wasis Basa kelas 5 SD.....	37
Gambar 2.24 Tampilan Visual buku Wasis Basa kelas 5 SD	38

Gambar 2.25 permainan scrabble	39
Gambar 2.26 permainan scrabble	40
Gambar 2.27 packaging scrabble.....	40
Gambar 2.28 packaging Kloo.....	41
Gambar 2.29 konten game Kloo.....	42
Gambar 2.30 Kloo dimainkan oleh segala umur	42
Gambar 2.31 papan permainan Kloo.....	43
Gambar 2.32 cara bermain Kloo.....	43
Gambar 2.33 permainan ular tangga.....	44
Gambar 2.34 permainan kartu UNO (Sumber : www.licensingexpo.com).....	45
Gambar 3.1 kegiatan bermain scrabble di SDN kalisari II Surabaya	126
Gambar 3.2 kegiatan bermain di SDN kalisari II Surabaya	126
Gambar 3.3 kegiatan bermain UNO di SDN kompleks kenjeran II Surabaya.....	127
Gambar 4.1 Ragam visual yang digunakan dalam papan permainan.....	153
Gambar 4.2 Ragam visual yang digunakan dalam kartu permainan (1)	154
Gambar 4.3 ragam visual yang digunakan dalam kartu permainan (2).....	154
Gambar 4.4 pantone warna dengan tema anak-anak 1	163
Gambar 4.5 pantone warna dengan tema anak-anak 2	163
Gambar 4.6 pantone warna dengan tema anak-anak 3	163
Gambar 4.7 tone warna yang digunakan penulis.....	164
Gambar 4.8 tone warna yang digunakan penulis.....	165
Gambar 4.9 alternative gaya gambar (1)	166
Gambar 4.10 alternative gaya gambar (2)	166
Gambar 4.11 alternative gaya gambar (3)	167
Gambar 4.12 tipografi yang digunakan penulis font kronika.....	168
Gambar 4.13 font sebagai body text kartu.....	168
Gambar 4.14 referensi tampilan visual masyarakat Jawa (1).....	170
Gambar 4.15 referensi tampilan visual masyarakat Jawa (2).....	170
Gambar 4.16 Desain layout papan utama (1)	171
Gambar 4.17 Alternatif Desain layout papan utama (2).....	171
Gambar 4.18 Alternatif Desain layout papan utama (3).....	172

Gambar 4.19 Sketsa alternative layout kartu (1).....	173
Gambar 4.20 Sketsa alternative layout kartu (2).....	173
Gambar 4.21 Alternatif desain layout kartu digital.....	174
Gambar 4.22 Alternatif desain layout belakang kartu digital	174
Gambar 4.23 Alternatif desain pion (1)	175
Gambar 4.24 Alternatif desain pion(2)	175
Gambar 4.25 Alternatif desain pion(3)	176
Gambar 4.26 Prototype desain packaging.....	177
Gambar 4.27 desain packaging depan.....	177
Gambar 4.28 desain packaging belakang.....	178
Gambar 4.29 Alternatif desain logo	179
Gambar 4.30 Outline desain ilustrasi kartu permainan (1)	181
Gambar 4.31 Outline desain ilustrasi kartu permainan (2)	181
Gambar 4.32 Outline desain ilustrasi kartu permainan (3)	182
Gambar 4.33 Outline desain pion permainan.....	183
Gambar 4.34 coloring desain ilustrasi kartu permainan.....	183
Gambar 4.35 coloring desain pion permainan	184
Gambar 4.36 coloring desain ilustrasi papan permainan	184
Gambar 4.37 coloring desain ilustrasi kartu & papan permainan.....	185
Gambar 4.38 coloring desain ilustrasi kartu wasesa permainan	186
Gambar 4.39 coloring desain background kartu permainan	187
Gambar 4.40 coloring desain ilustrasi dan background kartu permainan	188
Gambar 4.41 proses play test desain (1)	189
Gambar 4.42 proses play test desain (2)	189
Gambar 4.43 proses play test desain (3)	189
Gambar 4.44 Proses bermain uji coba pada target audiens.....	191
Gambar 4.45 Proses bermain uji coba pada target audiens.....	191
Gambar 4.46 proses penyusunan kartu & penilaian skor pada uji coba permainan	192
Gambar 4.47 proses penyusunan kartu & penilaian skor pada uji coba permainan	192

Gambar 4.48 Pemenang dalam uji coba permainan	193
Gambar 5.1 Desain papan bermain (papan utama).....	196
Gambar 5.2 Bentuk 3D papan permainan	196
Gambar 5.3 Realisasi papan permainan utama.....	197
Gambar 5.4 Tampilan desain depan kartu <i>Jejer</i>	198
Gambar 5.5 Tampilan desain belakang kartu <i>Jejer</i>	198
Gambar 5.6 Tampilan desain depan kartu <i>Wasesa</i>	199
Gambar 5.7 Tampilan desain belakang kartu <i>Wasesa</i>	199
Gambar 5.8 Tampilan desain depan kartu <i>Lesan</i>	200
Gambar 5.9 Tampilan desain belakang kartu <i>Lesan</i>	200
Gambar 5.10 Tampilan desain depan kartu <i>Katrangan</i>	201
Gambar 5.11 Tampilan desain belakang kartu <i>Katrangan</i>	201
Gambar 5.12 Desain layout papan pembantu	202
Gambar 5.13 Realisasi Desain papan kartu	202
Gambar 5.14 Desain karakter pion	203
Gambar 5.15 realisasi Pion permainan (sumber: Nabilah, 2016	203
Gambar 5.16 Desain implementasi reward.....	204
Gambar 5.17 Desain implementasi reward.....	204
Gambar 5.18 Realisasi desain reward koin bintang dan medali.....	205
Gambar 5.19 Desain buku peraturan	206
Gambar 5.20 Desain packaging 3D	207
Gambar 5.21 Alternatif packaging (1).....	207
Gambar 5.22 Alternatif packaging (2).....	208
Gambar 5.23 Tampilan aplikasi	208
Gambar 5.24 Tampilan aplikasi	209
Gambar 5.25 Pembuka aplikasi	209
Gambar 5.26 Tampilan Aplikasi (2).....	210
Gambar 5.27 Tampilan Aplikasi (3).....	210
Gambar 5.28 Tampilan menu pilihan aplikasi.....	211
Gambar 5.29 Video animasi tutorial pada aplikasi (1).....	211
Gambar 5.30 Video animasi tutorial pada aplikasi (2).....	212

DAFTAR LAMPIRAN

DATA FAKTA DALAM LATAR BELAKANG.....	147
WEBSITE MIT EDUCATION ARCADE.....	147
HASIL NILAI UJIAN BAHASA JAWA.....	149
WEBSITE DINAS PENDIDIKAN KOTA SURABAYA.....	151
ANALISA HASIL RISET.....	153

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan suatu Negara yang kaya dengan keunikan dan keragaman budayanya dan memiliki ratusan bahasa yang tersebar di seluruh Indonesia. Dalam *Ethnologue Languages of the World*, Indonesia tercatat memiliki 726 bahasa. Dimana 719 bahasa masih digunakan oleh penuturnya, dua bahasa menjadi bahasa kedua tanpa penutur bahasa ibu (*mother tongue*) dan lima bahasa sisanya diklaim punah karena tidak ada lagi penuturnya (Lewis, 2009). Jumlah tersebut diperkirakan akan semakin berkurang apabila tidak segera dilakukan tindakan untuk mencegahnya. Kementerian Pendidikan Nasional pada tahun 2011 melalui bidang peningkatan dan pengendalian bahasa memperkirakan diakhir abad 21 ini akan hanya ada 10% saja bahasa daerah yang ada di Indonesia yang masih bisa bertahan¹.



Gambar 0.1 bahasa sebagai identitas bangsa

(Sumber : www.belantaraindonesia.org)

¹ <http://www.voaindonesia.com>

Identitas suatu bangsa terletak pada kebudayaannya termasuk bahasa yang digunakan menjadi identitas bangsa. Bahasa memiliki peran penting dalam kehidupan sosial sebagai perantara dalam berkomunikasi. Bahasa yang juga meliputi Bahasa Daerah mengandung pengertian tentang budi pekerti. Dengan visi dari pendidikan budi pekerti adalah terwujudnya pendidikan nilai moral, etika dan berfungsi untuk menumbuh kembangkan individu yang bermoral (sukastomo, 2006). Dimana setiap daerah memiliki keunikan bahasa masing-masing.

Pulau Jawa merupakan pulau yang memiliki jumlah penduduk terpadat di Indonesia (Badan Pusat Statistik , Sensus Penduduk 2010). Masyarakat yang hidup dan tinggal di pulau Jawa bisa dikatakan sebagai “Orang Jawa”. Pulau Jawa dibagi menjadi 6 provinsi yaitu provinsi Banten, Daerah Khusus Ibukota Jakarta, Jawa Barat, Jawa Tengah, Daerah Istimewa Yogyakarta, dan Jawa Timur². Masyarakat yang tinggal di daerah Jawa Tengah hingga daerah Jawa Timur memiliki kemiripan dalam kebudayaan bahasa daerahnya yaitu “Bahasa Jawa”.

Bahasa Jawa memiliki keunikan tersendiri dan merupakan kebudayaan peninggalan leluhur secara turun temurun yang diwariskan pada generasi penerusnya. Keunikan bahasa jawa terletak pada “*Unggah-Ungguhing Basa*” yang melekat pada bahasa Jawa yaitu pemakaian bahasa dan susunan bahasa yang digunakan bermacam-macam. Terdapat 3 bentuk penataan bahasa utama yaitu *ngoko* (kasar), *krama madya* (biasa), dan *krama* (alus)³. Bahasa *ngoko* digunakan ketika berbicara antara anak muda dengan anak muda atau berbicara dengan teman yang sudah akrab. Bahasa *krama madya* digunakan ketika berbicara dengan seseorang yang umurnya sama atau anak yang lebih muda kepada orang yang lebih tua. Bahasa *Krama* digunakan ketika berbicara dengan Orangtua, guru, pimpinan atau seseorang yang lebih tua⁴. Pewarisan kebudayaan ini bisa diturunkan melalui pendidikan formal dari pengajaran guru kepada murid-muridnya maupun diturunkan dalam kebiasaan atau kegiatan sehari-hari dari orang tua kepada anak-anaknya. Keunikan lain yang dimiliki oleh bahasa Jawa adalah kosakata yang

² http://id.wikipedia.org/wiki/Daftar_provinsi_di_Indonesia

³ http://www.kompasiana.com/setyanialfinuha/bahasa-sebagai-alat-komunikasi-keunikan-bahasa-jawa_54f77542a3331168648b457f

⁴ M. Abi Tofani dan G. Setyo Nugroho. Surabaya: Tatanan Anyar Pinter Basa Jawi Pepak

sangat beragam. Satu kata bisa memiliki beberapa macam kosakata yang digunakan pada situasi yang berbeda juga. Misal pada bahasa Indonesia kata “jatuh” ketika diungkapkan dengan menggunakan bahasa Jawa bisa menjadi *ceblok*, atau *nyosop* ketika posisi jatuhnya terjungkir, *jungkel* ketika posisi jatuhnya dari atas kebawah dengan kepala berada dibawah, *nggeblak* ketika posisi jatuh terbalik kebelakang dan beberapa kosakata lain yang begitu kompleks. Begitu banyak aturan-aturan yang digunakan bahasa Jawa yang menjadikan bahasa Jawa tersebut unik.

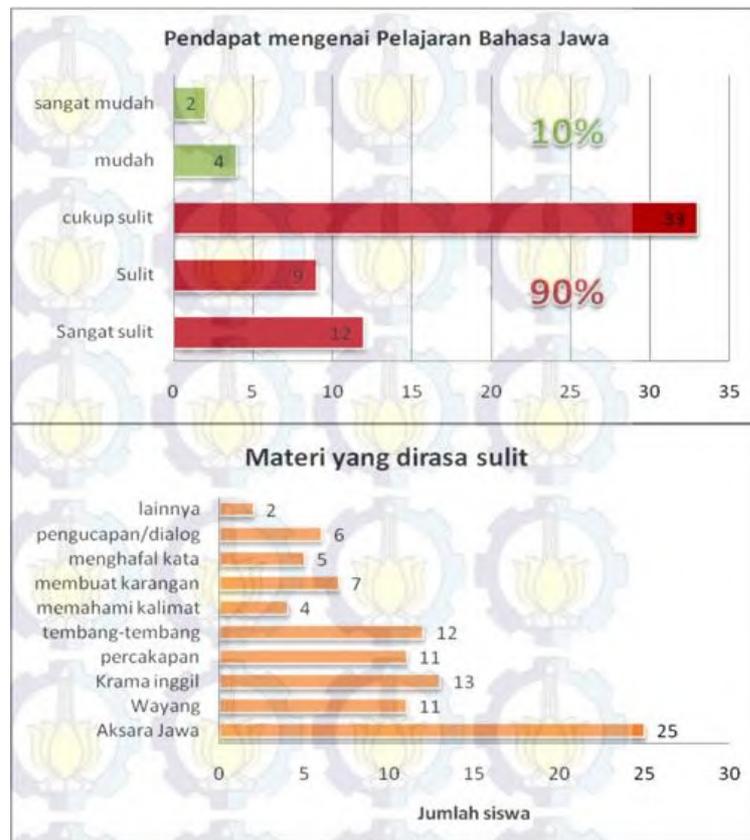


Gambar 0.2 Buku pendukung pembelajaran bahasa Jawa di toko buku
(Nabilah, 2015)

Untuk mendukung pembelajaran bahasa Jawa Krama telah diterbitkan berbagai macam buku yang dapat mendukung proses belajar bahasa Jawa Krama. Buku-buku pendukung tersebut dapat dengan mudah dijumpai di toko-toko buku dan ditarget dengan harga yang lumayan murah. Buku Pelajaran bahasa Jawa untuk anak Sekolah Dasar kini juga telah banyak dijumpai di toko buku dengan mudah. Orang tua juga dapat memilihkan buku untuk anak mereka sesuai dengan kebijakan dari sekolah masing-masing.

Namun Bahasa Jawa Krama yang dulu menjadi bahasa sehari-hari masyarakat telah memudar dengan kian menurunnya generasi penerus yang mengetahui dan menggunakan bahasa Jawa Krama. Khususnya siswa Sekolah Dasar kelas 1-6 yang menerima bahasa Jawa sebagai salah satu kurikulum dalam

pembelajarannya. Penurunan minat terhadap bahasa Jawa Krama pada generasi penerus tersebut disebabkan oleh sulitnya setiap individu dalam mempelajari bahasa Jawa Krama dan kurangnya penerapan dalam penggunaan bahasa Jawa.



Gambar 0.3 Grafik pendapat siswa mengenai pelajaran bahasa Jawa
(Sumber: jurnal sains dan pomits)

Penurunan minat belajar khususnya bahasa Jawa tersebut justru berbanding terbalik dengan kecenderungan minat bermain anak-anak yang semakin meningkat. Hal tersebut dikarenakan generasi muda sekarang mendapat banyak kemudahan dengan beragam pilihan media bermain. Secara harfiah belajar merupakan sebuah proses yang dilakukan untuk menambah ilmu dan wawasan seseorang terhadap suatu hal tertentu. Belajar juga merupakan proses melihat, mengamati, dan memahami sesuatu⁵. Sedangkan bermain diartikan sebagai suatu

⁵ Sudjana dalam Rusman, 2010, hal 1

kegiatan atau tingkah laku yang dilakukan anak secara sendirian atau berkelompok dengan menggunakan alat atau untuk mencapai tujuan tertentu⁶.



Gambar 1.4 Bermain sambil belajar secara kelompok dengan boardgame
(Sumber : www.segitiga.net)

Menurut Prof. Scot Osterweil, seorang *Creative Director MIT's Scheller Teacher Education Program* menjelaskan pemanfaatan media bermain sebagai media edukasi sangat potensial dan sedang dikembangkan oleh salah satu program di *Massachusetts Institute of Technology (MIT)*. Dengan desain yang tepat, maka permainan akan menunjang sebuah lingkungan untuk belajar secara efektif. Alasannya karena ketika sedang bermain, anak-anak akan diberi kebebasan untuk bereksplorasi, melakukan kesalahan, memerankan dari berbagai sudut pandang serta memberikan kebebasan dalam berusaha⁷. Dengan terus bereksplorasi dan belajar dari kesalahan tersebut, anak-anak akan termotivasi untuk dapat memenangkan sebuah permainan sehingga kemampuan berpikirnya akan terus terlatih.

⁶ Santoso dalam Yulianti, 2012, 7

⁷ <http://tekno.kompas.com/read/2013/12/17/1349565/Saatnya.Belajar.Bermain.Lebih.Serius>

Pendekatan yang dilakukan pada perancangan media pembelajaran ini dengan menggabungkan metode belajar dan bermain untuk dapat mendekatkan anak-anak dengan bahasa Jawa. Metode ini digunakan dengan pertimbangan keadaan anak-anak yang semakin hari lebih menyukai bermain daripada belajar. Hal tersebut akan membantu proses belajar menjadi lebih menyenangkan bagi anak-anak dengan bermain.

Perancangan media pembelajaran bahasa *Jawa Krama* ini menerapkan metode pembelajaran baru dengan menggunakan boardgame sebagai perantara belajar. Serta melakukan pendekatan belajar secara verbal dengan tambahan aplikasi suara untuk membantu proses belajar suara dengan mendengar, mengucap dan mengingat kosakata. Dengan proses penyusunan kosakata anak-anak akan belajar secara langsung penggunaan bahasa dalam kegiatan sehari-hari yang akan mereka jumpai.

1.2 Identifikasi Masalah

Dengan melihat dari latar belakang tersebut maka masalah-masalah yang dapat diidentifikasi secara umum adalah sebagai berikut :

- a. Rendahnya nilai hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran bahasa *Jawa Krama* akibat pemahaman serta efektifitas belajar yang kurang.
- b. Anggapan terhadap penggunaan bahasa *Jawa Krama* yang kuno dan terlalu tua. Karena bahasa sehari-hari yang digunakan adalah bahasa Indonesia bukan bahasa daerah.
- c. Kesulitan anak-anak dalam mempelajari bahasa *Jawa krama* serta minimnya sumber belajar yang khusus mengajarkan bahasa *Jawa Krama*.
- d. Sumber belajar bahasa Jawa Krama yang terbatas pada media buku cenderung sukar diminati oleh anak-anak
- e. Lingkungan sosial yang membangun bahasa sehari-hari anak-anak berpengaruh terbesar terhadap apa yang dilakukan anak-anak.

Terutama lingkungan keluarga terdekat yang berkomunikasi langsung setiap hari.

1.3 Rumusan Permasalahan

Bagaimana merancang sebuah media edukasi untuk membantu proses pembelajaran dan penggunaan bahasa Jawa Krama bagi siswa Sekolah Dasar berbasis permainan papan.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah disebutkan oleh penulis diatas, maka batasan masalah yang akan dikerjakan dan diselesaikan adalah sebagai berikut :

- a. Perancangan ini hanya akan membahas konten tentang bahasa Jawa Krama khususnya bagi anak-anak kelas 5 SD
- b. Output yang dihasilkan berupa satu set media *boardgame* yang terdiri dari permainan papan utama dan aplikasi pendukung pembelajaran suara.
- c. Media yang dihasilkan nantinya sebagai media pendukung pembelajaran dan tidak digunakan sebagai media utama dalam belajar dikelas.

1.5 Tujuan

Tujuan dari perancangan ini adalah untuk membantu proses belajar Bahasa Jawa siswa Sekolah Dasar kelas 5 dengan menggunakan satu set media *boardgame*.

1.6 Manfaat Perancangan

Manfaat yang diperoleh dengan adanya perancangan ini adalah sebagai berikut :

1.6.1 Manfaat Penelitian untuk penulis

Manfaat perancangan ini bagi penulis adalah sebagai media pembelajaran untuk memahami lebih mendalam tentang perancangan permainan papan sebagai media edukasi dalam ranah Desain Komunikasi Visual

1.6.2 Manfaat penelitian untuk Desain Komunikasi Visual

Bagi bidang Desain Komunikasi Visual, perancangan ini diharapkan menjadi sumber referensi penelitian dengan tema yang bersangkutan dengan permainan papan dan pembelajaran bahasa Jawa serta untuk memperkaya ilmu dan bidang Desain Komunikasi Visual.

1. Manfaat untuk Anak-anak Sekolah Dasar Kelas 5

Dengan adanya perancangan ini, manfaat yang diperoleh anak-anak Sekolah Dasar kelas adalah sebagai media pembantu dalam pembelajaran bahasa Jawa Krama serta meningkatkan kegemaran dan minat anak-anak terhadap bahasa Jawa Krama.

2. Manfaat untuk masyarakat

Manfaat perancangan ini bagi masyarakat adalah untuk membantu melestarikan bahasa Jawa Krama yang hidup menjadi bahasa keseharian dan sebagai bagian dari kebudayaan masyarakat Jawa.

3. Manfaat bagi pemerintah

Dengan adanya perancangan ini dapat membantu pemerintah untuk memberikan sebuah terobosan media pembelajaran bagi pembelajaran bahasa Jawa Krama khususnya di lingkungan kota Surabaya.

1.7 Ruang Lingkup

Ruang lingkup yang digunakan pada perancangan ini oleh penulis adalah pembelajaran bahasa Jawa Krama dengan basis permainan papan sebagai media yang dapat membantu meningkatkan minat belajar terhadap bahasa Jawa Krama anak-anak sekolah dasar kelas.

1.7.1 Output

Batasan luaran yang dihasilkan pada perancangan ini sebagai berikut:

Permainan Papan

Satu set permainan papan berbasis pembelajaran bahasa Jawa Krama dengan tema dan desain yang menarik dan interaktif.

Aplikasi

Sebuah aplikasi kamus bahasa *Jawa Krama* yang berisi kosakata pada permainan papan dan dilengkapi dengan audio untuk membantu pengucapan kosakata dalam bahasa Jawa.

1.7.2 Outcome

Pencapaian yang ingin didapat penulis pada media ini setelah target audiens menggunakan media permainan papan adalah :

- Peningkatan kemampuan berbahasa dan peningkatan kosakata Jawa Krama sehingga dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- Peningkatan nilai bahasa Jawa khususnya bidang tema bahasa Jawa Krama dalam menguraikan dan menyusun arti kata.
- Setelah target audiens bermain secara berkala dan dalam jangka waktu tertentu diharapkan nantinya dapat memahami dan menghafal seluruh kosakata bahasa Jawa yang ada pada konten permainan.

1.8 Metode penelitian

Pada perancangan ini digunakan beberapa metode penelitian yang relevan dengan perancangan media pembelajaran bahasa Jawa Krama dengan berbasis permainan papan sebagai medianya meliputi survey dan perancangan, mengumpulkan teori dan data, menganalisis data, menyimpulkan solusi, memproduksi output, uji coba output, revisi dan penyempurnaan output, evaluasi.

1.8.1 Pencarian data

a. Survey dan perancangan

Survey yang dilakukan oleh penulis dilakukan untuk mendapatkan data murni yang berkaitan dengan objek penelitian pada perancangan ini. Survey akan dilakukan pada anak-anak Sekolah Dasar kelas 1-6 yang nantinya menjadi *user* pada media pembelajaran bahasa Jawa Krama dengan menggunakan permainan papan ini.

b. Mengumpulkan teori dan data

Pada tahap pencarian teori dan data yang digunakan pada perancangan ini, penulis menggunakan teori-teori yang bersangkutan dengan pembelajaran bahasa Jawa Krama bagi anak-anak Sekolah Dasar dan juga teori untuk perancangan permainan papan yang dapat mengedukasi anak-anak Sekolah Dasar.

1.8.2 Analisis data

a. Analisa data

Tahap selanjutnya adalah menganalisis data yang telah didapatkan, kemudian penulis akan dapat menyelesaikan dengan permasalahan yang sedang dihadapi dengan perancangan ini.

b. Menyimpulkan solusi

Setelah penulis dapat memecahkan masalah yang dihadapi pada perancangan ini, maka akan didapatkan solusi yang tepat dan berhubungan dengan penyelesaian terhadap permasalahan.

1.9 Tahap Perancangan

a. Memproduksi output

Pada tahap produksi ini output yang keluar berupa sebuah permainan papan. Proses produksi dimulai dengan *sketching* desain awal hingga

hasil akhirnya. Produksi pertama dilakukan untuk satu buah sebagai *prototype* yang digunakan pada tahap uji coba output.

b. Uji coba output

Uji coba output dilakukan pada anak-anak Sekolah sebagai objek penelitian pada perancangan ini dimana objek penelitian telah dapat menggunakan media ini sebagai output yang telah jadi dan dapat digunakannya sebagaimana mestinya.

c. Revisi dan penyempurnaan output

Pada saat melalui tahap uji coba output, penulis akan mencatat beberapa kekurangan yang dihadapi objek penelitian dalam menggunakan media ini. Kemudian penulis akan melakukan tahap revisi dan penyempurnaan kekurangan yang dihadapi.

d. Evaluasi

Tahap evaluasi ini dilakukan untuk memberikan koreksi langsung terhadap media yang telah diproduksi dan telah di uji cobakan pada objek penelitian. Hasil evaluasi ini akan digunakan untuk referensi pada penelitian selanjutnya dan berkembangnya ilmu desain.

Halaman ini sengaja dikosongkan

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

Pada bab ini penulis akan mengkaji studi literatur yang berkaitan dengan pokok permasalahan pada perancangan yang akan dibahas. Literatur yang telah dikaji oleh penulis akan dijadikan dasar dalam melakukan perancangan ini.

2.2 Tinjauan tentang Pembelajaran

2.2.1 Definisi Belajar

Belajar didefinisikan dengan suatu proses yang berlangsung dan menghasilkan suatu aktivitas baru atau mengubah suatu aktivitas dan pandangan dengan melakukan latihan-latihan dan berdasarkan pengalaman-pengalaman yang telah dilakukan di sekolah, laboratorium maupun di alam terbuka.⁸

Dengan memahami definisi tentang belajar, maka suatu kegiatan proses belajar akan berakhir dengan sebuah hasil belajar. Hasil belajar merupakan akibat dari proses belajar yang berlangsung tersebut. Beberapa penjelasan proses belajar yang menjadi prinsip dalam belajar dijelaskan sebagai berikut:

a. Belajar berorientasi pada tujuan

Dengan menetapkan tujuan yang jelas, seseorang akan mudah menentukan arah dan tahapan-tahapan belajar untuk mencapai tujuan utama belajarnya tersebut.

b. Proses belajar terjadi jika dihadapkan pada sebuah masalah

Dengan menghadapi permasalahan secara langsung, seseorang akan lebih mudah belajar karena dituntut untuk memecahkan masalah. Semakin sulit *problem* yang dihadapi maka semakin keras juga usaha yang dilakukan untuk menyelesaikannya.

⁸ Djiwandono Sri Esti Wuryani, 1989. Psikologi Pendidikan, edisi revisi. Jakarta:PT Gramedia Widiasarana Indonesia

c. Belajar dengan pengertian bukan hafalan

Hafal tidak menjadi tolak ukur seseorang untuk mengerti. Karena belajar dengan pengertian memungkinkan seseorang untuk lebih mengembangkan segala hal yang sudah dipelajari dan dimengertinya. Namun jika belajar dengan menghafal, seseorang akan terbatas menggunakan hasil hafalannya saja dan kemungkinan untuk melupakan beberapa hal sangat mudah terjadi.

2.2.2 Perkembangan Anak Dalam Belajar

Dalam proses tumbuh kembang anak-anak, maka akan dilalui pula tahapan-tahapan perkembangan kemampuan anak-anak dalam mempelajari suatu hal. Beberapa teori yang telah dikemukakan oleh para ahli dibidang tumbuh kembang anak didapatkan beberapa teori yang relevan dengan penelitian ini, adapun beberapa teori yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

- **Teori Piaget**

Menurut teori yang dikemukakan oleh piaget dalam riset yang dilakukannya, ditemukan periode-periode tumbuh kembang anak-anak yang dapat dikelompokkan secara umur dengan mengamati tingkah laku dan pola belajar anak-anak⁹.

- 1) **Periode Pertama**

Pada periode pertama yang dilalui oleh anak-anak dengan *range* umur 0-2 tahun maka tahapan yang dilalui baru melalui proses pengenalan terhadap dunia baru di lingkungan sekitarnya. Anak-anak akan mulai belajar beradaptasi dengan dirinya sendiri seperti belajar untuk mengorganisasikan anggota tubuhnya. anak-anak belajar untuk menggenggam, menghisap hingga memukul untuk melatih pergerakan anggota tubuhnya. Pada periode ini disebut juga masa belajar kepandaian sensorik motorik anak.

⁹ <https://books.google.co.id/books>

2) Periode kedua

Pada periode kedua yang dilalui oleh anak-anak dengan *range* umur 2-7 tahun adalah tahapan awal proses anak-anak untuk belajar berpikir. Pada jenjang umur 2-7 tahun pola berpikir anak-anak akan dibantu dengan pengenalan symbol-simbol sebagai media perantara pengenalan anak-anak dengan lingkungan disekitarnya. Anak-anak telah dapat berpikir sendiri dengan bantuan bentuk-bentuk yang ada disekitarnya namun pola berpikir anak pada periode kedua belum sistematis dan logis. Sehingga pola berpikirnya masih tergabung dengan imajinasi dan khayalan dirinya sendiri. Pada periode kedua disebut juga tahapan belajar berpikir pra operasional.

3) Periode ketiga

Pada periode ketiga yang dilalui oleh anak-anak dengan range umur 7-11 tahun maka kemampuan berpikirnya sudah berkembang menjadi lebih sistematis dan dapat berpikir secara realistis. Anak-anak telah dapat memahami suatu masalah dengan mengacu pada objek dan juga aktivitas konkret. Pada usia 7-11 tahun anak-anak telah memasuki tahapan Sekolah Dasar dimana mereka bertemu dengan banyak teman yang memiliki latar belakang yang berbeda-beda. Maka anak-anak dapat belajar melalui *realcase* yang dihadapinya. Pada periode ini dikatakan juga dengan operasi berpikir anak secara konkret.

4) Periode keempat

Pada tahap periode keempat dengan range umur anak-anak 11 tahun-dewasa dianggap telah mencapai tahapan pola berpikir secara logis dan sistematis. Pada tahapan ini dimana pola berpikir telah dapat dikembangkan secara sistematis dan juga sesuai dengan rancangan yang telah direncanakan. Tahap periode keempat proses belajar telah dapat berlangsung dengan maksimal dengan kesesuaian umur dan menuju proses belajar yang lebih sempurna. Tahap ini disebut juga dengan operasi berpikir secara formal.

Dengan merujuk pada teori yang telah dikemukakan oleh piaget maka didapatkan kelompok umur dimana anak-anak dapat diajarkan dan ditanamkan pelestarian bahasa jawa krama se-dini mungkin yaitu pada periode ketiga atau saat umur anak-anak antara 7-11 tahun. Dimana pada tahapan umur tersebut anak-anak juga telah dapat berpikir secara realisis dan konkret sehingga lebih mudah dalam menangkap materi dalam proses belajar.

2.2.3 Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sarana atau alat yang digunakan untuk memberikan atau menyampaikan materi¹⁰. Suatu metode dalam proses belajar dapat dikatakan efektif apabila sesuai dengan tujuan, materi serta konsep belajar yang disesuaikan dengan umur target audiens. Media belajar yang tepat akan mendapatkan hasil yang sempurna juga. Tidak banyak yang menyangkal bahwa pendidikan nonformal yang diajarkan dengan perasaan senang akan dapat merangsang anak untuk dapat memahami lebih banyak tentang yang diajarkannya¹¹ (*musbikin, 2006*).

Selain dari pendidikan formal disekolah, proses belajar dapat dilakukan diluar sekolah dengan media belajar lain. Namun media yang digunakan haruslah tepat dengan usia dan perkembangan anak. Seiring dengan perkembangan media dan teknolgi telah banyak bermunculan media belajar sebagai sumber ajar yang digunakan diluar pendidikan formal sesuai dengan kriteria anak-anak.

Di era sekarang media pembelajaran telah banyak jenis dan ragamnya sesuai dengan kebutuhan dari konten materi yang disajikan. Jika ditinjau dari pengadaan media pembelajaran dapat dikelompokkan kedalam 2 jenis bagian yaitu:

¹⁰ <https://books.google.co.id/books>

¹¹ (*musbikin, 2006*)

a. media yang telah tersedia di lingkungan sekolah atau di pasaran

Jenis media ini dirancang secara khusus oleh perusahaan tertentu sesuai dengan kurikulum yang berlaku, diproduksi secara massal, dan harga yang ditawarkan relative lebih murah.

b. media *by design*

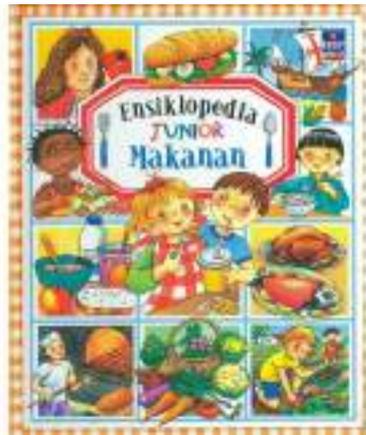
Jenis media kedua ini adalah media yang dirancang khusus oleh guru atau ahli media sesuai dengan kebutuhan bahan ajar yang diperlukan. Media ini dibentuk khusus untuk tercapainya suatu tujuan dalam belajar. Dalam proses pembuatan media ini memerlukan tenaga khusus serta biaya yang lebih mahal karena proses produksi yang dilakukan secara satuan. Namun jika dilihat dari kelebihan media ini adalah tujuan dari pembentukan media ini yang dirancang khusus sesuai dengan kebutuhan.

Kini telah banyak media pembelajaran khusus bagi anak-anak yang telah dijual dipasaran. Seiring berkembangnya jaman media pembelajarannya pun semakin berkembang dan menarik. Beberapa media pembelajaran yang telah dapat dijumpai di pasaran diantaranya seperti buku, interaktif media, dan permainan.

a. Buku Cerita

Merupakan sebuah media yang telah lama ada untuk menyampaikan informasi melalui bentuk visual serta cerita yang dikemas menjadi satu¹². Melalui gambar visual yang ada dalam buku cerita anak-anak lebih mudah untuk menerima materi belajar dengan baik.

¹² https://id.wikipedia.org/wiki/Bacaan_anak



Gambar 2.1 media ajar melalui buku visual

(Sumber : www.gamedia.com)

b. Media Interaktif

Adalah salah satu media pembelajaran yang memanfaatkan perkembangan teknologi. Pada umumnya media interaktif pembelajaran menggabungkan antara elemen visual dan suara yang dikemas menjadi satu kesatuan. Media ini juga membuat anak dapat berinteraksi langsung dengan program pembelajaran, sehingga daya tarik untuk belajar akan semakin meningkat. Pendidikan formal maupun non formal juga telah banyak menggunakan media belajar dengan menggunakan media interaktif.



Gambar 2.2 media ajar melalui media interaktif

(Sumber : www.gamedia.com)

c. Permainan

Pada media belajar permainan anak-anak selalu diterapkan dengan metode belajar sambil bermain. Dimana proses belajar akan dimasukkan dalam proses bermain sehingga anak-anak tidak akan merasa sedang belajar namun sedang bermain. Permainan disini menjadi media persuasif yang sebenarnya mengajak anak-anak untuk bermain. Media ini biasanya dikemas dengan suatu konsep tema tertentu yang digabungkan dengan isi kontennya.



Gambar 2.3 media ajar melalui permainan

(Sumber : <http://manikmaya.com/store/game/mahardika-board-game>)

2.3 Tinjauan permainan pada anak

2.3.1 Prinsip permainan

Permainan merupakan sebuah media alternatif yang dapat membantu dalam proses belajar. Namun pada sebuah permainan perlu halnya diperhatikan aspek-aspek yang membangun permainan tersebut sehingga dapat bersinergi dengan konten pembelajaran yang ingin disampaikan. Pada sebuah permainan

terdapat prinsip-prinsip yang membangun karakter serta dasar dari permainan tersebut¹³:

a. Prinsip produktivitas

Permainan yang mengedukasi harus memuat aspek produktivitas dalam mengembangkan sikap yang baik pada diri anak-anak pada saat bermain. Dimana perkembangan sikap anak tersebut akan bersifat mendidik dan mengarah pada hal yang positif.

b. Prinsip Aktifitas

Permainan yang mengedukasi juga harus dapat membuat anak-anak lebih aktif untuk bergerak dan berkembang. Pada konteks aktifitas ini sifat aktif dapat diarahkan menjadi proses berpikir maupun interaksi pada saat bermain.

c. Prinsip Efektifitas dan Efisiensi

Prinsip ini dikembangkan untuk menjadi tolak ukur permainan edukatif yang digunakan. Permainan dengan tujuan untuk ingin mencapai sebuah target tertentu. Efektif juga dapat diartikan seberapa besar dampak edukasi yang telah ditimbulkan setelah anak-anak belajar melalui media permainan tersebut. Dan efisiensi terkait dengan bahan dan material yang digunakan sesuai dengan fungsi dan tujuan pemakaian permainan.

d. Prinsip Kreatifitas

Pada saat bermain anak-anak akan dituntut untuk mengembangkan pola berpikir strategi maupun mengembangkan kemampuan dalam menyelesaikan permainan. Dalam tahap tersebut anak-anak telah melalui proses berpikir secara kreatif. Melalui permainan tersebut diharapkan anak-anak mampu merancang sesuatu yang baru dan berbeda sehingga dapat menimbulkan kepuasan pada anak.

¹³ http://www.kompasiana.com/nanda.septiana/prinsip-dan-ciri-permainan-yang-aman-untuk-anak-usia-dini_54f73ce2a333110c0f8b4605

e. Prinsip Mendidik dan Menyenangkan

Pada prinsip mendidik dan menyenangkan ini adalah hal yang paling penting diperhatikan dalam menciptakan sebuah media pembelajaran melalui permainan. Karena tujuan utama dari pembuatan media tersebut adalah mendidik dan juga menyenangkan sehingga dapat menghasilkan kegiatan yang positif dan dapat membuat perasaan senang pada diri anak-anak setelah bermain. Selain itu permainan juga akan menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

2.4 Permainan Papan

Permainan papan merupakan sebuah salah satu jenis permainan yang dimainkan diatas papan yang khas pada permainan tersebut. Permainan papan dapat menggambarkan atau menginformasikan subjek apapun. Permainan papan telah ada sejak zaman kuno. Namun dengan berkembangnya era digital sekarang telah banyak permainan papan yang diadopsi menjadi permainan digital.

Dilihat dari segi cara bermain, permainan papan dapat dikategorikan menjadi beberapa macam diantaranya: ¹⁴

a. Permainan strategi abstrak

Dimana pada strategi ini subjek permainan tidak merujuk pada aturan atau alur tertentu. Permainan ini menciptakan alur tersendiri. Contoh permainan yang dapat dijumpai pada strategi ini seperti permainan papan catur

b. Permainan papan gaya jerman

Pada strategi bermain ini lebih mementingkan faktor strategi daripada faktor keberuntungan. Sehingga pada saat proses bermain permainan ini jarang menggunakan dadu sebagai patokan.

¹⁴ https://id.wikipedia.org/wiki/Permainan_strategi_abstrak

c. Permainan papan gaya amerika

Dimana pada strategi ini berbanding terbalik dengan gaya jerman. Strategi pada permainan ini menggunakan keberuntungan sebagai patokannya sehingga pemanfaatan dadu dianggap penting.¹⁵

d. Permainan balap

Pada permainan ini kecepatan pemain yang lebih dulu mencapai garis akhir adlaah pemenangnya. Sehingga seberapa cepat dia menggerakkan pionnya menuju *finish* adalah strategi terpenting.

e. Roll and Move game

Penggunaan dadu atau alat acak angka disini menjadi satu-satunya penentu untuk menggerakkan pion pada papan permainan. Sehingga langkah yang diambil akan berdasarkan hal tersebut.

f. Permainan Trivia

Permainan dengan strategi ini memanfaatkan kartu pertanyaan yang ditujukan pada pemain. Sehingga wawasan pemain akan diuji pada permainan ini.

g. Permainan kata

Strategi pada permainan ini jelas bertujuan untuk mengembangkan kemampuan *vocabulary* pemain. Biasanya permainan mengandalkan permainan kata-kata atau penyusunan kata sebagai media permainan. Contoh strategi ini diterapkan pada permainan scrabble.

h. Permainan perang

Pada strategi permainan perang jelas bertujuan untuk berperang dengan lawan dan saling mengalahkan serta berlatih mempertahankan diri. Permainan perang telah banyak diadopsi menjadi permainan-permainan lain yang memiliki subjek konten lebih menarik.

¹⁵ <http://intisari-online.com/read/main-papan-ala-jerman-vs-amerika>

2.5 Media Audio Visual

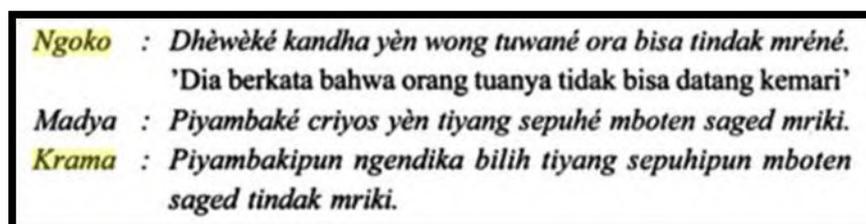
Media audio visual terbagi menjadi 2 bagian dimana terdapat media audio visual gerak dan media audio visual diam. Media audio visual diam dimana media yang penyampaian pesannya dapat diterima oleh indera pendengaran dan indera penglihatan akan tetapi gambar yang dihasilkan adalah gambar diam atau sedikit memiliki unsur gerak¹⁶. Biasanya pengaplikasian teori ini adalah pada aplikasi berbasis kamus bahasa yang memuat audio didalamnya.

2.6 Tinjauan Materi pelajaran Bahasa Jawa

2.6.1 Bahasa Jawa Krama

Tingkat tutur bahasa dinamakan dengan “Unggah-ungguhing Basa” yaitu variasi bahasa yang perbedaannya ditentukan oleh sikap pembicara kepada mitra bicara atau orang ketiga yang sedang dibicarakan. Perbedaan umur, derajat tingkat sosial, dan jarak keakraban antara pembicara dan mitra bicara akan menentukan variasi bicara yang dipilih (*Wedhawati. Tata Bahasa Jawa Mutakhir, 2006*).

Berdasarkan tingkat tuturnya bahasa Jawa Krama merupakan tingkat yang paling tinggi dan telah jarang digunakan dan ditinggalkan sekarang. Tingkat tutur bahasa Jawa Krama merupakan variasi bahasa dengan morfem dan kosakata *krama* yang digunakan untuk berkomunikasi dengan orang yang status sosialnya lebih tinggi atau dengan orang yang belum terlalu akrab. Bahasa Jawa Krama menandakan sikap yang santun dan adakanya sikap segan terhadap lawan bicaranya.



Gambar 2.4 Contoh penggunaan bahasa Jawa Krama

¹⁶ <https://books.google.co.id/books>

(Sumber : Wedhawati. Tata Bahasa Jawa Mutakhir, 2006)

2.6.2 Kurikulum Bahasa Jawa di Sekolah Dasar

Menurut peraturan Gubernur No. 19 tahun 2014¹⁷, bahasa Jawa menjadi muatan lokal yang diwajibkan bagi sekolah untuk mengadakannya. Muatan lokal setiap daerah berbeda-beda, hal tersebut disesuaikan dengan kebudayaan lokal yang berkembang pada daerah tersebut.

Perkembangan kurikulum yang terjadi di Indonesia memiliki konsep dan tujuan yang berbeda-beda. Bagan tentang perkembangan kurikulum sejak awal terbentuknya hingga kurikulum yang digunakan sekarang dijelaskan pada gambar berikut :



Gambar 2.5 perkembangan kurikulum di Indonesia

(Sumber : Dinas Pendidikan Kota Surabaya)

Kurikulum yang digunakan sekarang adalah kurikulum 2013 dengan konsep tematik yang menggabungkan beberapa mata pelajaran dengan konsep tema-tema yang mudah dipelajari oleh anak-anak. Matapelajaran yang digunakan

¹⁷ <http://www.m-edukasi.web.id/2014/07/bahasa-jawa-jatim-kurikulum-2013.html>

oleh kurikulum 2013 merupakan kumpulan kompetensi dengan lingkup materi tertentu. Materi pokok kurikulum 2013 menganut empat dimensi yang digunakan adalah sebagai berikut :

a. Kurikulum Dasar pada Kompetensi Inti Sikap Terhadap Tuhan

Anak-anak diajarkan mengenai sikap dan budi pekerti serta keyakinan terhadap Tuhan sesuai agama yang dianut masing-masing. Anak-anak diharapkan dapat mencapai kompetensi inti untuk bersikap baik dan berbudi pekerti.

b. Kurikulum Dasar pada Kompetensi Inti Sikap Terhadap diri dan Lingkungan

Anak-anak diajarkan mengenai sikap diri sendiri terhadap lingkungannya agar dapat bersikap baik dan dapat menempatkan diri di lingkungannya.

c. Kurikulum Dasar pada Kompetensi Inti Pengetahuan

Kompetensi pengetahuan yang diajarkan kepada anak-anak untuk mencapai standar kelulusan siswa. Anak-anak diajarkan pengetahuan-pengetahuan sesuai dengan kompetensi siswa.

d. Kurikulum Dasar pada kompetensi Inti Penyajian Pengetahuan

Pencapaian Kompetensi inti penyajian pengetahuan adalah penyajian keterampilan sesuai dengan kompetensi siswa. Siswa diajarkan untuk mengembangkan sisi keterampilan disamping pengembangan wawasan sosial.

Perancangan permainan papan sebagai media belajar siswa berdasarkan dengan poin kurikulum dasar pada kompetensi inti sikap terhadap diri sendiri dan lingkungannya. Anak-anak diajak untuk bermain menghadapi situasi lingkungan sekitarnya. Dengan poin kurikulum ini disesuaikan dengan tatanan permainan yang akan dikemas secara edukatif.

2.7 Tinjauan Teori Visual

2.7.1 Layout

Pada sebuah tatanan desain grafis perlu adanya layout yang mengatur tataletak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep/pesan yang dibawanya. Prinsip desain layout terdapat berbagai macam aspek yang perlu untuk diperhatikan yaitu urutan, penekanan, keseimbangan serta kesatuan dan konsistensi.¹⁸ Ke semua aspek tersebut disatukan menjadi satu untuk membangun sebuah desain dengan layout yang jelas dan keseimbangan harmoni.



Gambar 2.6 contoh prinsip desain sequence

Sumber : <https://id.pinterest.com/pin/460774605607370318/>

a. Urutan (*sequence*)

Dalam mendesain layout urutan (*sequence*) perlu adanya untuk memberikan alur bagaimana pembaca melihat desain dan membaca mulai dari urutan perhatian yang terpenting hingga paling akhir. Sehingga setiap komponennya saling mendukung dan tidak sama-sama kuat. Jika semua komponen dalam sebuah

¹⁸ Rustan, Suriyanto, S.Sn. 2008. Layout Dasar dan Penerapannya. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama hal 74-75

layout sama-sama kuat, maka pesan dalam desain tersebut sulit untuk ditangkap oleh pembaca.



Gambar 2.7 contoh prinsip desain sequence

(Sumber : <https://id.pinterest.com/pin/278378820692928595/>)

b. Penekanan (*Emphasis*)

Emphasis digunakan untuk memberikan penekanan atau menjadikan sebuah elemen menjadi pusat perhatian. Emphasis juga bias digunakan untuk membangun urutan dalam sebuah desain. ada banyak cara dalam melakukan penekanan salah satunya dengan melakukan kontras, baik warna, ukuran, posisi, bentuk, konsep yang berlawanan.



Gambar 2.8 contoh prinsip desain penekanan

(Sumber : <https://id.pinterest.com/pin/173459023124216839/>)

c. Keseimbangan (*Balance*)

Keseimbangan dalam melakukan layout desain terdapat 2 jenis yaitu seimbang simetris dan seimbang asimetris. Seimbang simetris adalah keadaan layout dimana keadaan dua sisi yang berlawanan memiliki komposisi yang sama. Seimbang simetris bisa dilakukan melalui pencerminan. Sedangkan seimbang asimetris adalah keadaan keseimbangannya lebih bersifat optis atau hanya terlihat seimbang.



Gambar 2.9 contoh prinsip desain keseimbangan

(Sumber : <https://id.pinterest.com/pin/442056519654586419/>)

d. Kesatuan

Kesatuan dari sebuah desain menjadi satu dengan konten yang bersifat nonvisual. Kesatuan dari semua keseimbangan menjadi keharmonisan agar saling berhubungan dengan komponen lainnya.



Gambar 2.10 contoh prinsip desain kesatuan

(Sumber : <https://id.pinterest.com/pin/423760646165190366/>)

2.7.2 Gaya Gambar

Gaya gambar pada sebuah desain akan mempengaruhi tampilan secara keseluruhan desain tersebut. Pemilihan gaya gambar yang tepat juga harus memperhatikan target audiens yang dituju. Dimana gaya gambar yang digemari orang dewasa dan anak-anak jelas berbeda.

a. Realis

Gaya gambar realis dengan ilustrasinya akan cenderung memberikan kemudahan bagi penikmatnya untuk mengerti penjelasan dalam sebuah gambar¹⁹. Gaya gambar realis yaitu dengan mewujudkan objek yang digambar dengan nyata dan sama persis.

¹⁹ Gumelar M.S. Art & Design principles



Gambar 2.11 contoh gaya gambar realis

(Sumber : <https://id.pinterest.com/pin/564990715726229110/>)

b. Semirealis

Gaya gambar semirealis adalah penyederhanaan dari gambar realis. Gambar semirealis masih memperhatikan dari bentuk dan proporsi objek asli.



Gambar 2.12 contoh gaya gambar semi realis)

(Sumber : <https://id.pinterest.com/pin/501307002243739682/>)

c. Kartun

Gaya gambar kartun identik dengan gambar yang dibuat menjadi lebih fantasi atau lebih menarik. Tujuan dari gaya gambar ini untuk membuat penikmatnya

lebih lucu. Gaya gambarnya dibuat lebih sederhana dan penyederhanaan proporsi. Gaya gambar ini sering digunakan untuk mengkomunikasikan informasi kepada anak-anak karena bentuk dan warnanya lebih menarik.



Gambar 2.13 contoh gaya gambar kartun

(Sumber : <https://id.pinterest.com/pin/430234570626335224/>)

2.7.3 Warna

Warna merupakan sebuah spektrum yang terdapat didalam sebuah cahaya sempurna berwarna putih yang dipancarkan sebagai bagian dari pengalaman yang ditangkap oleh indera mata. Warna berfungsi sebagai aspek penegas sesuatu yang bermakna. Dimana makna yang tersampaikan akan berbeda oleh tiap-tiap individu dan diartikan sebagai sebuah pembawa variasi pesan²⁰.

Warna memiliki kombinasi-kombinasi yang menyusunnya menjadi sebuah harmoni. Terdapat banyak macam harmoni warna yang begitu dekat dengan kehidupan anak-anak. Berikut adalah contoh-contoh harmoni warna yang disukai oleh anak-anak.

²⁰ Whelan, M. Brian. Color Harmony 2 : A Guide to Creative Color Combination. 1994. USA : Rockport Publisher. Hal 13



Gambar 2.14 contoh *color harmony kids*

(Sumber : archives.rockpaperink.com)

2.7.4 Tipografi

Tulisan merupakan salah satu elemen layout yang penting untuk diperhatikan. Selain sebagai elemen visual sebuah tulisan juga sebagai pemberi informasi tentang sebuah konten tertentu yang dibutuhkan oleh audience.

Tipografi adalah seni dalam desain tulisan atau *teks*. Seni tipografi tidak terlepas dengan jenis dan ukuran font. Untuk menentukan jenis *font* yang digunakan harus sesuai dengan kecocokan tema atau konsep desain awal. Sehingga antara tipografi dengan elemen visual lainnya menjadi sebuah kesatuan yang harmonis. Dalam menentukan tipografi juga diperlukan konsistensi dari tingkat keterbacaan tulisan.

Jika ditinjau dari bentuk hurufnya tipografi dapat diklasifikasikan menjadi 4 bagian yaitu jenis huruf serif, sans serif, script dan dekoratif. Dimana setiap masing-masing klasifikasi memiliki tampilan visual yang berbeda.

a. Serif

Jenis font serif adalah font yang memiliki kait diujung-ujung badan huruf. Font jenis ini akan terlihat lebih rumit dan formal. Berikut adalah contoh pengaplikasian jenis font serif.



Gambar 2.15 contoh aplikasi font serif
(Sumber : designshack.net)

b. Sans serif

Adalah jenis font yang tidak memiliki kait pada ujung badan huruf. Jenis font ini berkebalikan dengan jenis font serif. Penggunaan jenis font sans serif akan terlihat lebih dinamis dan modern.



Gambar 2.16 contoh aplikasi font sans serif
(Sumber : <https://www.google.co.id>)

c. Script

Jenis font script identik dengan gaya tulis tangan atau *hand writing*. Font jenis ini tampak lebih anggun dengan penyambungan setiap huruf dengan tarikan garis-garis font. Berikut adalah contoh pengaplikasian jenis font script.



Gambar 2.17 contoh aplikasi font script

(Sumber : www.smashingmagazine.com)

d. Dekoratif

Jenis font dekoratif adalah hasil dari penambahan dari elemen-elemen untuk menambah estetika pada font. Font dekoratif dibentuk dengan tujuan atau pemanfaatan pada suatu bidang tertentu. Contoh jenis font dekoratif seperti berikut.



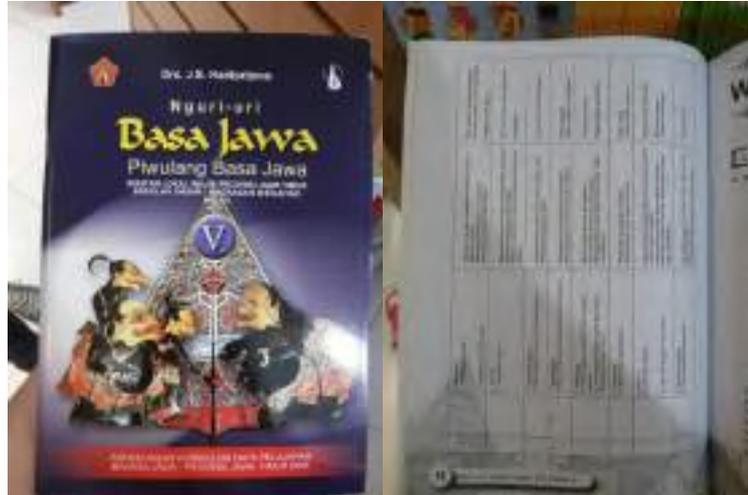
Gambar 2.18 contoh aplikasi font sdekoratif

(Sumber : <http://www.ffonts.net/Cake-Frosting-Decorative.font>)

2.8 Studi Eksisting

Studi eksisting disini adalah media-media pembelajaran bahasa Jawa yang telah ada sebelumnya dan menjadi landasan studi pada perancangan ini.

a. Buku Nguri-uri Basa Jawa Kelas 5 SD

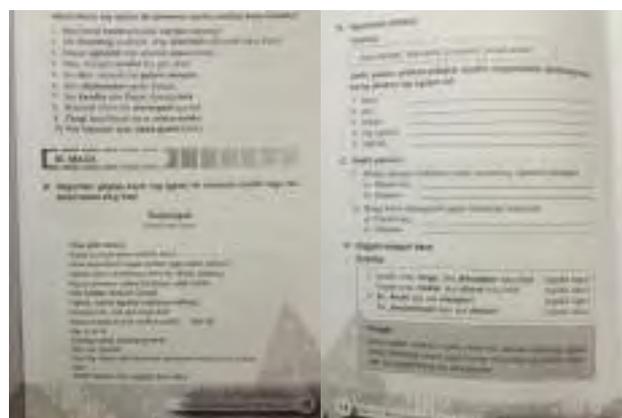


Gambar 2.19 Tampilan buku Nguri-uri Basa Jawa kelas 5 SD

Sumber : Nabilah 2015

Aspek Konten

Dalam buku nguri-uri basa Jawa konten yang disajikan untuk tema bahasa Jawa Krama kurang banyak ditampilkan. Keseluruhan konten menganut kurikulum bahasa Jawa yang berlaku pada tahun tersebut. Pemahaman terhadap bahasa Jawa Krama masih kurang ditekankan sehingga proses pembelajaran tatanan bahasa Jawa Krama kurang tersampaikan. Konten bahasa Jawa Krama disisipkan pada setiap sub bab tema sehingga pengajarannya kurang maksimal.

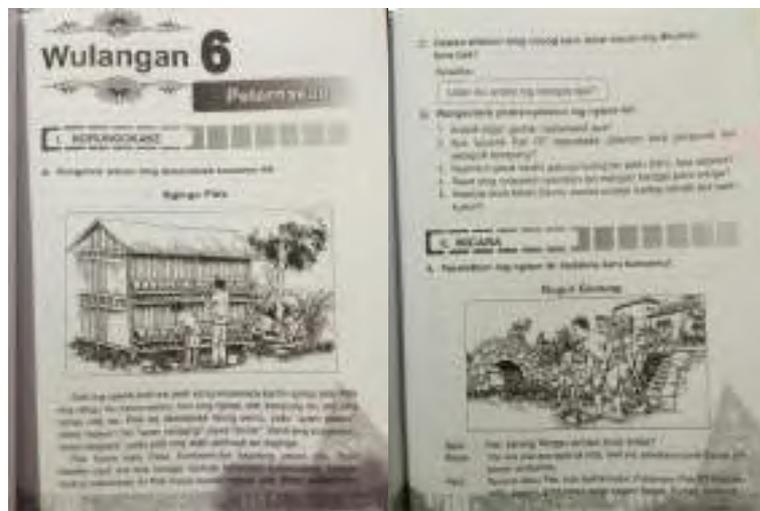


Gambar 2.20 Tampilan Konten buku NGuri-uri Basa kelas 5 SD

Sumber : Nabilah 2016

Aspek Visual

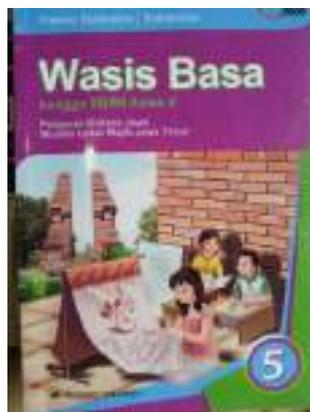
Dalam buku ini aspek visual masih belum digambarkan. Tidak ada pemahaman secara visual karena konteks buku ini adalah sebagai buku ajar formal yang menjadikan tulisan sebagai objek utama ajar. Sehingga guru harus menerangkan dengan jelas setiap baris bab pada buku ini. Bahan kertas yang digunakan juga kurang bagi target audiens buku ini dimana adalah anak kelas 5 SD. Karena bahan tersebut terlihat kusam dan tidak membangkitkan semangat belajar anak-anak.



Gambar 2.21 Tampilan Visual buku NGuri-uri Basa kelas 5 SD

Sumber : Nabilah 2016

b. Buku Wasis Basa Kelas 5 SD

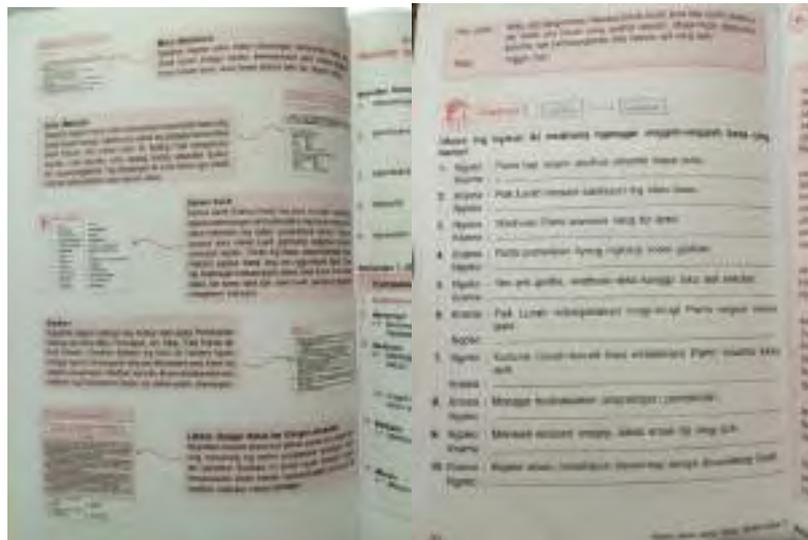


Gambar 2.22 Tampilan buku Wasis Basa kelas 5 SD

Sumber : Nabilah 2015

Aspek Konten :

Konten yang disampaikan pada buku ini menggunakan gaya bahasa yang jelas dan tersampaikan dengan baik kepada anak-anak. Namun konten bahasa Jawa Krama pada buku ini masih kurang mendalam dan jelas karena konten bahasa Jawa Krama hanya terdapat pada akhir bab buku ini. Sehingga pemahaman untuk target audiens buku ini masih kurang.

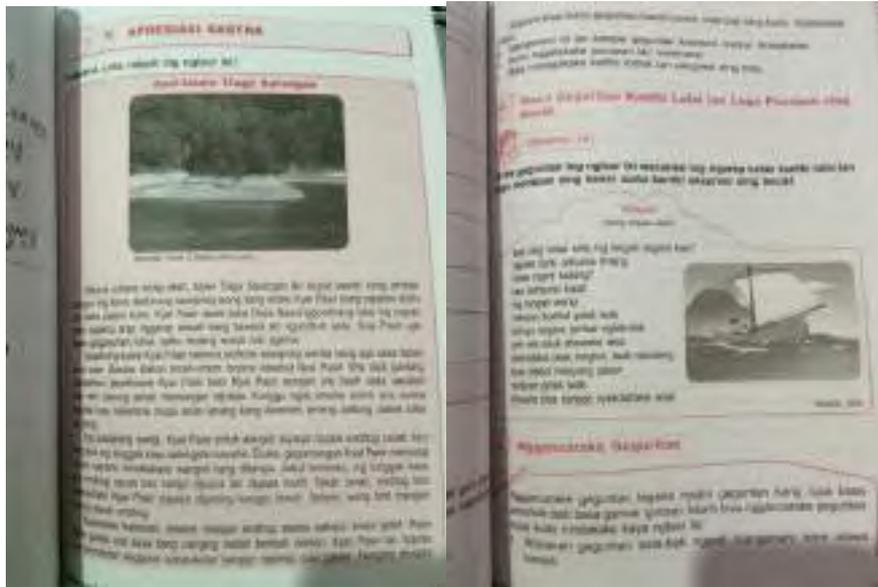


Gambar 2.23 Tampilan Konten buku Wasis Basa kelas 5 SD

Sumber : Nabilah 2016

Aspek Visual :

Buku ini kurang memperhatikan aspek visual pada isi dalam buku. Karena hanya terdapat beberapa bab saja yang memasukkan ilustrasi sebagai penjas keterangan dalam buku ini. Halaman sampul buku ini telah mengilustrasikan dengan baik tema buku. Namun pada isi halaman masih kurang ditonjolkan dari sisi desain visual karena tujuan utama diterbitkannya buku ini sebagai buku ajar formal dikelas.



Gambar 2.24 Tampilan Visual buku Wasis Basa kelas 5 SD

Sumber : Nabilah 2016

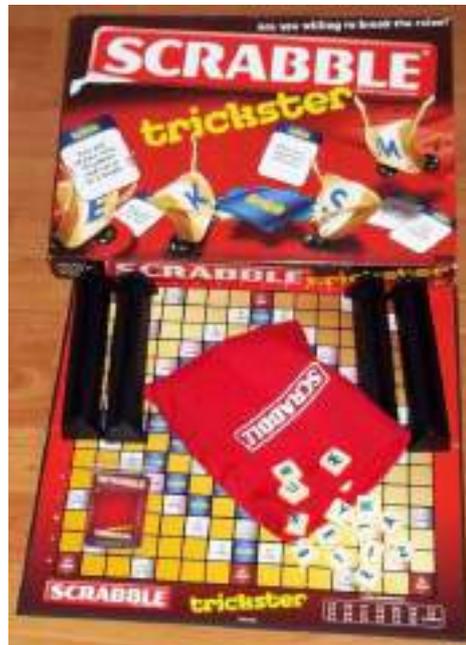
2.9 Studi Komparator

Di Indonesia permainan papan atau biasa disebut dengan *board game* telah diminati sejak lama. Telah banyak permainan papan yang menjadi incaran oleh anak-anak baik permainan papan asli Indonesia atau permainan papan dari luar Indonesia. Banyak dari permainan papan tersebut bukan berasal asli dari Indonesia namun diadaptasi menjadi permainan papan yang dekat dengan Indonesia. Beberapa boardgame yang dijadikan penulis sebagai studi eksisting memiliki *gameplay* yang berbeda dan memiliki daya tarik minat siswa Sekolah Dasar tersendiri. Berikut merupakan beberapa studi eksisting boardgame yang dijadikan oleh penulis acuan untuk penelitian ini.

2.9.1 Scrabble

Merupakan jenis permainan papan dengan tujuan menyusun kata sebanyak-banyaknya dengan poin tertentu. Setiap komponen huruf pada permainan ini memiliki jumlah poin yang berbeda-beda sesuai dengan panjang kata yang dapat disusun. Jenis permainan ini adalah termasuk permainan edukatif karena merangsang anak-anak untuk mempelajari kosakata baru. Pemain juga

dituntut untuk mengatur strategi agar dapat menyentuh garis akhir permainan terlebih dahulu.



Gambar 2.25 permainan scrabble
(Sumber : www.lelong.com.my)

Permainan scrabble dapat dimainkan 2-4 orang dengan usia pemain diatas 8 tahun. Keuntungan bermain scrabble akan dapat menambah kosakata terutama jika permainan scrabble yang dikhususkan untuk bahasa inggris. Hal tersebut sangat membantu anak-anak dalam bermain sekaligus dapat belajar. Permainan ini juga dipandu oleh bantuan kartu-kartu khusus untuk mempermudah jalannya permainan



Gambar 2.26 permainan scrabble

(Sumber : <http://spielekritik.blogspot.co.id/2011/11/rezension-scrabble-trickster.html>)

Scrabble dapat ditemukan dan dibeli di toko buku atau toko permainan dengan kelas sosial menengah keatas. Karena harga scrabble yang tidak murah dan masih banyak yang harus diimpor dari luar Indonesia. Kini scrabble telah banyak dikembangkan dengan berbagai variasi dan aturan-aturan yang baru agar dapat mengikuti perkembangan jaman.

Desain packaging scrabble berbentuk persegi dengan desain yang sederhana dan simple namun terlihat eksklusif. Bahan yang digunakan pada permainan ini juga ramah lingkungan dan mudah didaur ulang, dengan jangka waktu penyimpanan lebih dari lima tahun.



Gambar 2.27 packaging scrabble

Sumber : <http://www.gizmodo.co.uk/tag/scrabble/>

2.9.2 Kloo

Kloo merupakan sebuah produk yang menggunakan prinsip belajar bahasa dan menggunakan system permainan didalamnya. Kloo menjamin setiap penggunaannya dapat belajar bahasa 200% lebih cepat dan lebih mudah dibandingkan dengan system belajar seperti biasa. Dalam belajar bahasa dengan menggunakan permainan Kloo tidak ada menulis atau bekerja namun setiap penggunaannya hanya bermain, belajar secara *natural* dan bersenang-senang.



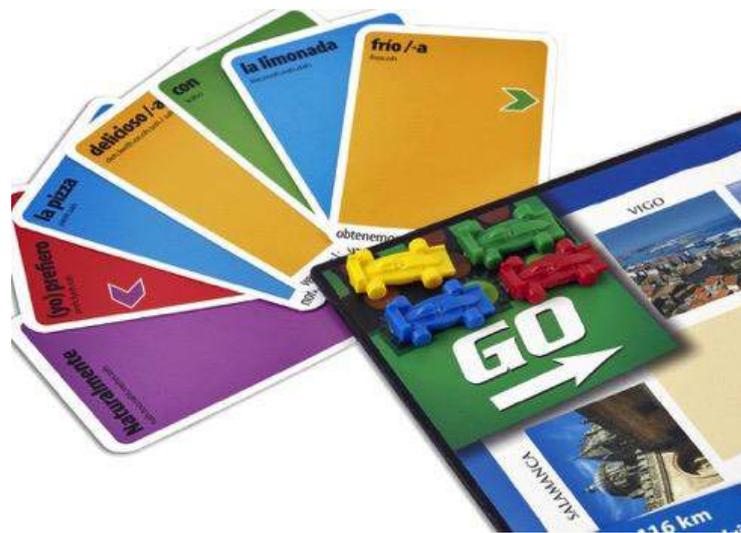
Gambar 2.28 packaging Kloo

Sumber : <http://kloogame.com>

Permainan Kloo telah dikembangkan menjadi berbagai macam bahasa yang ada di dunia seperti bahasa Perancis, bahasa Spanyol, bahasa Italia dan tentunya bahasa Inggris. Keunggulan yang ditawarkan oleh permainan ini adalah konsep :

- *Discovery learning*
- Konten dalam sebuah kartu permainannya yang mengajarkan bahasa baru dan akan terus diingat oleh memori jangka panjang seseorang

- Fun yang sangat terpenting dalam permainan sehingga sebuah permainan dapat terasa hidup. Ketika belajar dengan rasa senang juga maka informasi dan ilmu yang didapat akan jauh lebih banyak.
- *Real people* yang berarti pengguna permainan ini akan berbicara dengan pemain lainnya secara nyata tidak hanya dengan audio maupun sebuah alat
- *Generative* yang berarti mempelajari menggunakan sebuah kata untuk menyusunnya dalam sebuah kalimat. Kloo menyediakan 4 deck yang bisa digunakan oleh setiap pemain.



Gambar 2.29 konten game Kloo

Sumber : <http://kloogame.com>



Gambar 2.30 Kloo dimainkan oleh segala umur

Sumber : <http://kloogame.com>

Permainan Kloo dapat digunakan oleh anak-anak usia 7 tahun hingga dewasa usia 100 tahun. Hal tersebut merupakan sebuah point penting dan menarik bagi para pengguna permainan ini karena menyatakan bahwa permainan Kloo dapat dimainkan oleh segala kelompok umur dan mudah untuk dimainkan. Sehingga game ini juga cocok untuk digunakan oleh keluarga.



Gambar 2.31 papan permainan Kloo

Sumber : <http://kloogame.com>



Gambar 2.32 cara bermain Kloo

Sumber : <http://kloogame.com>

Cara kerja permainan ini adalah dengan mengikuti alur dari warna yang telah disediakan. Setiap *deck* kartu memiliki warna yang berbeda dengan kedudukan kata yang berbeda juga dalam sebuah kalimat. Setiap pemain akan menyusun kartu yang didapat untuk membentuk sebuah kalimat sepanjang mungkin. Dengan menyusun kata menjadi kalimat, setiap pemain akan berusaha mempelajari kata baru yang dilihatnya. Hal tersebut merupakan poin utama pada permainan ini. Desain dalam setiap deck kartu pada permainan KLOO terdapat sebuah kata utama yang terletak diatas dan sebuah kata kunci rahasia yang terletak dibawah kartu. Pemain akan berusaha mengikuti warna arah panah yang ada dan menyusunnya menjaid sebuah kalimat.

2.9.3 Ular Tangga

Merupakan sebuah permainan papan klasik yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan ini terdiri dari kotak-kotak yang memiliki jumlah tertentu dan memiliki kesamaan jumlah kotak secara vertikal maupun horizontal. Pada kotak-kotak papan terdiri dari symbol ular dan tangga, dimana symbol ular memiliki aturan pemain harus turun hingga mengarah pada kotak tertentu. Dan symbol tangga memiliki aturan yang mengharuskan pemainnya naik beberpaa tingkat hingga kotak tertentu.



Gambar 2.33 permainan ular tangga

(Sumber : www.sawee89.wordpress.com)

Ular tangga telah ada sejak tahun 1870. Setiap orang dapat dengan mudah membuat papan permainannya sendiri. Hal utama yang paling penting pada system permainan ular tangga adalah dadu atau system “roll dase”. Dadu menjadi hal utama pemain dalam menjalankan pionnya. Angka yang muncul setelah dadu dilempar menjadi jumlah angka jalan pion pemain secara bergantian.

Sistem permainan ular tangga telah banyak dikembangkan dengan menambahkan beberapa aturan baru atau memodifikasi permainan. Salah satunya juga dengan menambahkan beberapa pertanyaan pada setiap bagian kotak-kotak papan.

2.9.4 UNO

Merupakan sebuah permainan kartu yang cukup terkenal di kalangan anka-anak hingga remaja. Permainan UNO telah ada sejak lama dan memiliki arti nama dari bahasa Spanyol dan Italia yang berarti satu. Permainan kartu UNO kini telah banyak dikembangkan menjadi berbagai bentuk permainan yang lebih beragam dan tidak hanya terpaku pada bentuk permainan kartu. UNO dapat dimainkan oleh dua orang atau lebih mulai dari usia 8 tahun hingga dewasa.



Gambar 2.34 permainan kartu UNO
(Sumber : www.licensingexpo.com)

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

Penelitian dilakukan dengan pendekatan secara kualitatif dengan melakukan beberapa tahap metode penelitian. Metode penelitian dikembangkan dengan melakukan teknik yang sesuai dengan kebutuhan subjek penelitian.

3.1 Definisi Judul dan Sub judul

3.1.1 Definisi Judul

Perancangan ini berjudul “Perancangan permainan papan sebagai media pendukung pembelajaran bahasa Jawa Krama untuk anak Sekolah Dasar kelas 5”. Aspek-aspek yang akan ditelusuri adalah merancang permainan papan yang dapat mengedukasi anak-anak kelas 5 SD dalam belajar bahasa Jawa Krama sehingga pemahaman dalam berbicara bahasa Jawa Krama dapat meningkat. Serta mewujudkan pelestarian budaya Bahasa Jawa sebagai warisan budaya daerah.

3.2 Metode Pencarian Data

Pencarian data yang dilakukan oleh penulis dilakukan melalui tahapan-tahapan mulai pengumpulan data hingga melalui proses pengambilan keputusan.

3.2.1 Tahap Pengumpulan Data

Proses pengumpulan data dilakukan oleh penulis dengan melalui beberapa proses yaitu :

a. Studi lapangan

Penulis melakukan observasi langsung pada lokasi subjek perancangan yaitu Sekolah Dasar Negeri di Surabaya. Data yang didapatkan berupa nilai hasil belajar siswa Sekolah Dasar Negeri di Surabaya pada mata pelajaran bahasa Jawa. Kemudian nilai hasil belajar yang didapatkan dijadikan sebagai dasar awal langkah penulis melakukan penelitian selanjutnya. Penulis juga melakukan survey terhadap kegiatan belajar mengajar bahasa Jawa di beberapa Sekolah Dasar Negeri Surabaya yang dijadikan sample target audiens.

b. Studi komparatif

Penulis juga membandingkan konten dengan media-media yang telah ada sebelumnya dengan komparator serta membandingkan keunggulan lainnya yang telah dimiliki oleh kompetitor.

c. Studi literatur

Pada tahap studi literatur penulis menggunakan beberapa sumber literatur sebagai sumber pengambilan informasi penting dan sumber data terpercaya seperti buku, berita televisi, majalah, *website*.

Pada data sekunder penulis memperoleh informasi penting yang dijadikan sebagai data pendukung pada perancangan ini. Data sekunder didapatkan melalui beberapa sumber literature dan juga sumber informasi elektronik dari dinas pendidikan kota Surabaya. Hal tersebut terkait dengan kurikulum yang diberlakukan untuk tahun ini dan juga aturan-aturan yang telah diperbaharui.

3.3 Teknik sampling

3.3.1 Populasi

Pada perancangan permainan papan sebagai media pendukung pembelajaran bahasa Jawa menggunakan target audiens anak-anak Sekolah Dasar dengan *range* kelas diatas 5 SD.

a. Segmentasi geografis

Secara geografis target audiens pada perancangan ini adalah anak-anak Sekolah Dasar di Surabaya. Sehingga secara geografis dapat dikatakan segmentasi yang dituju adalah anak-anak SD yang tinggal di daerah perkotaan dengan bahasa Jawa sebagai bahasa Daerahnya.

b. Segmentasi demografis

Secara Demografis target audiensnya adalah anak Sekolah Dasar diatas kelas 5 karena pengajaran tentang “Unggah-ungguhing Basa” terutama bahasa Jawa Krama mulai diajarkan sejak kelas 5 SD. Anak-anak dengan segmentasi diatas kelas 5 biasanya menerima uang saku rata-rata Rp. 10.000-15.000 per hari.

c. Segmentasi psikografis

Secara psikografis anak-anak kelas 5 SD keatas memiliki sifat aktif dan serba ingin tahu terhadap hal-hal baru. Anak-anak kelas 5 SD telah dapat berpikir secara logis dan dapat menyelesaikan masalahnya sendiri.

3.3.2 Sample responden

Sample responden yang digunakan oleh penulis untuk memenuhi kriteria populasi dari target audiens dipilih dari SDN Kalisari II Surabaya, SDN Kaliasin I Surabaya, SDN Komplek Kenjeran II Surabaya dan SDN Lidah Kulon II Surabaya. Semua lokasi Sekolah Dasar Negeri tersebut diambil kurang lebih 40 siswa kelas 5 sebagai sample responden penelitian.

3.4 Jenis dan Sumber Data

3.4.1 Jenis Data

A. Data Primer

Merupakan data yang didapatkan langsung oleh penulis sebagai informasi penelitian dari narasumber yang berangkutan.

1. Shadowing

Teknik shadowing dilakukan oleh penulis dengan objek penelitian seorang siswa kelas 5 SD. Teknik ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kebiasaan bermain dan belajar siswa kelas 5 SD dan mengetahui bagaimana lingkungan bermainnya.

2. Observasi

Metode penelitian yang dilakukan penulis secara contextual inquiry dengan melakukan observasi langsung dan menguji cobakan boardgame yang telah ada sebelumnya. Tujuan dilakukannya metode ini untuk meneliti kebiasaan bermain siswa kelas 5 SD terhadap boardgame yang diujicobakan. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui respon siswa kelas 5 SD terhadap permainan yang telah ada. Respon yang didapatkan mengenai keunggulan dan kelemahan boardgame ini nantinya dijadikan oleh penulis sebagai bahan penelitian perancangan boardgame.

3. Depth Interview

Penulis juga melakukan *depth interview* dengan guru Bahasa Jawa sebagai stakeholder dari pembelajaran bahasa Jawa Krama untuk anak Sekolah Dasar. Guru Bahasa Jawa memiliki peran penting terhadap proses belajar mengajar dan sebagai pengambil keputusan mengenai kurikulum bahasa Jawa yang digunakan di Sekolah. Proses *depth interview* dilakukan juga untuk mengetahui metode belajar yang digunakan dan harapan guru terhadap metode belajar yang lebih menunjang hasil belajar siswa lebih maksimal.

4. Wawancara

Pencarian informasi dilakukan penulis dengan melakukan wawancara singkat pada beberapa siswa Sekolah Dasar Negeri Surabaya. Wawancara dilakukan untuk mengetahui lebih dalam dan menggali informasi kegemaran anak-anak

sekarang dan yang menjadi *trend* untuk saat ini. Hal tersebut akan membantu penulis dalam merancang penelitian sesuai dengan pasar target audiens.

B. Data Sekunder

1. Sumber literature dan jurnal dengan teori yang relevan dan terkait penelitian ini.
2. Data dari media informasi baik internet, televise atau sumber lainnya.
3. Studi eksisting dan studi komparator dari berbagai media

3.4.2 Sumber Data

A. Data primer

1. Shadowing

	Nama : Herlyn Kurnia Ningsih
	Kelas : 5 SD
	Sekolah : SDN Jajar Tunggal I Surabaya
	Hobi : bermain tablet dan menonton TV
profil sample shadowing	

Tabel 3.1 Tabel hasil shadowing

(Nabilah 2015)

2. Observasi

Penelitian dengan ujicoba boargame dilakukan dengan mengambil *sample* Sekolah Dasar Negeri kaliasin I Surabaya, Sekolah Dasar Negeri Kalisari II Surabaya dan Sekolah Dasar Negeri Komplek Kenjeran II Surabaya.



Gambar 3.1 kegiatan bermain scrabble di SDN kalisari II Surabaya
(Nabilah, 2016)



Gambar 3.2 kegiatan bermain di SDN kalisari II Surabaya
(Nabilah, 2016)



Gambar 3.3 kegiatan bermain UNO di SDN komplek kenjeran II Surabaya
(Nabilah, 2016)

3. Wawancara

Proses wawancara dilakukan terhadap siswa-siswi sekolah dasar kelas 5 sebagai sampel target audiens.

	Nama : Septa
	Kelas : 5 SD
	Sekolah : SDN Kalisari II Surabaya
	Hobi : main sepeda

Gambar 3.6 profil sample target audiens
(Nabilah, 2016)

Tabel 3.2 Tabel Wawancara

Sumber: Nabilah(2016)

	Nama : Intan Ayu
	Kelas : 5 SD
	Sekolah : SDN Kalisari II Surabaya
<p>Gambar 3.7 profil sample target audiens (Nabilah, 2016)</p>	

Tabel 3.3 Tabel wawancara

Sumber: Nabilah,(2016)

B. Data Sekunder

1. Data dari buku panduan pepak basa Jawa tentang unggah-ungguhing basa serta berbagai buku panduan tentang tata cara bahasa jawa serta buku tentang edukasi bermain.
2. Internet sebagai media pencari studi komparator dan referensi visual
3. Jurnal dan literature lain yang menjadi panduan dalam teori pendukung perancangan ini
4. Media eksisting yang diperoleh melalui took buku maupun kepemilikan pribadi
5. Silabus pembelajaran tentang *unggah-ungguhing basa* yang dijadikan referensi dalam penyusunan konten bahasa *Jawa krama* perancangan ini.

3.5 Metode Penelitian

Perancangan ini menggunakan beberapa metode penelitian yang relevan dengan subjek penelitian antara lain :

- 1) Tahap Identifikasi Masalah

Setelah dilakukan tahap pengumpulan data awal didapatkan identifikasi masalah bahwa terhambatnya proses belajar bahasa Jawa Krama target audiens kelas 5 SD disebabkan karena kurangnya media belajar dan sumber ajar bagi guru dalam mengajarkan. Dengan hasil identifikasi masalah tersebut muncul alasan terhadap perlunya dilakukan perancangan ini.

2) Analisa Masalah

Hasil dari identifikasi masalah tersebut akan dikaji lebih dalam untuk melalui proses analisa masalah. Berbagai analisa masalah yang muncul kemudian menjadi bahan untuk dilakukannya penelitian lebih lanjut dan mendapatkan solusi desain yang tepat pada perancangan ini.

3) Tahap pengambilan keputusan

Pada tahap ini dimana segala keputusan yang diambil akan menentukan hasil akhir desain yang akan dilakukan oleh penulis.

3.6 Teknik Perancangan

Proses perancangan ini mengacu pada hasil penelitian yang di tulis dalam karya ilmiah ini dimana hasil penelitian didapatkan dari berbagai sumber data yang akan dijadikan acuan dalam merancang media ini.

3.6.1 Konsep Desain

Sebelum melakukan proses desain, maka ditentukan terlebih dahulu problematika yang akan diangkat yaitu rendahnya nilai bahasa Jawa siswa Sekolah Dasar, penurunan penggunaan bahasa Jawa dalam kehidupan sehari-hari dan dibutuhkannya media bermain yang edukatif untuk menyelesaikan permasalahan belajar bahasa Jawa pada anak-anak. Setelah itu mengidektifikasi target audiens yang akan disasar dengan berdasarkan penelitian AIO dan proses observasi.

3.6.2 Kriteria Desain

3.6.2.1 Penentuan Variabel Desain

a. Layout

Membantu dalam tingkat keterbacaan yang lebih mudah dan memperjelas alur jalannya permainan. Layout yang tepat dan sesuai dengan umur dari target audiens harus dapat mempengaruhi minat anak-anak dalam bermain sehingga dapat membangkitkan minat untuk belajar juga.

b. Gaya Gambar

Gaya gambar yang mudah diterima oleh target audiens. Pemilihan karakteristik juga diperhatikan agar pesan dapat terkomunikasikan dengan baik melalui ilustrasi maupun foto yang digunakan. Gaya gambar anak-anak akan cenderung pada gambar yang lebih sederhana namun terkesan penuh dan ramai.

c. Warna

Warna yang harmonis dan dapat membangkitkan semangat belajar akan mempengaruhi suasana hati anak-anak. Pengaruh emosi saat bermain juga bisa ditenangkan melalui tampilan warna yang lebih dingin namun tetap terkesan ceria.

d. Tipografi

Jenis huruf yang digunakan menjadi hal terpenting dalam sebuah permainan berbasis kata sebagai konten utama. Karena tingkat keterbacaan bagi target audiens harus sangat jelas dan mudah. Penggunaan jenis huruf sans serif menjadi dominan agar tingkat keterbacaan huruf menjadi mudah.

BAB IV

KONSEP DESAIN

4.1 Gambaran Umum

Pemakaian bahasa Jawa Krama sebagai bahasa daerah khas masyarakat Jawa di kehidupan sehari-hari era sekarang sangat kurang dirasakannya, terlebih oleh anak-anak yang baru awal melalui proses belajar mengenal bahasa Jawa Krama sebagai budaya dan kelestarian daerah. Tahap pembelajaran bahasa Jawa Krama diberikan kepada siswa-siswa Sekolah Dasar melalui pengajaran oleh guru profesional. Namun dengan keterbatasan waktu dan media yang digunakan, mengakibatkan kurang tersampainya materi dengan baik. Untuk dapat mengenal dan mempelajari bahasa Jawa Krama lebih dekat anak-anak perlu mendapatkan pengalaman yang berbeda secara visual dan audio dengan pengalaman belajar di sekolah. Hal tersebut untuk menghindari kebosanan yang dialami anak-anak selama proses belajar.

4.1.1 Deskripsi perancangan

Konten pembelajaran bahasa Jawa Krama yang telah ada dengan eksisting media sebelumnya masih kurang diminati oleh anak-anak. Dengan menggunakan rancangan metode pembelajaran baru sesuai dengan ketertarikan dan minat anak-anak tentunya menjadi jalan alternatif membantu proses belajar. Perancangan boardgame ini menggunakan variabel yang menjelaskan tentang kosakata bahasa Jawa Krama dan penyusunan kata-kata menjadi kalimat yang kompleks. Dengan tambahan elemen audio sebagai unsur pendukung yang penting dalam mempelajari sebuah bahasa atau verbal.

Sampel responden yang digunakan oleh penulis adalah siswa-siswi SDN Komplek Kenjeran II Surabaya, SDN Kalisari II Surabaya dan SDN Kaliasin I

Surabaya dimana sekolah-sekolah tersebut mewakili Sekolah Dasar Negeri di Surabaya yang mengajarkan bahasa Jawa sebagai mata pelajaran wajib bagi siswanya. Selain itu masih rendahnya tingkat keberhasilan pelajaran bahasa Jawa Krama di lingkungan kota Surabaya. Metode pengajaran satu arah yang digunakan oleh sekolah dengan konsep penceritaan dan pengulasan materi oleh guru didepan kelas menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan penyampaian materi. Selain itu media yang mendukung serta keterbatasan waktu juga menjadi faktor penghambatnya.

Tingginya minat bermain pada anak-anak berbanding terbalik dengan minat belajar menjadikan alasan bagi penulis dalam melakukan perancangan ini. Diperlukannya media pendukung yang dapat berjalan beriringan dengan minat bermain anak-anak untuk mampu mengajarkan tentang pembelajaran bahasa Jawa Krama yang dikemas dengan lebih menarik. Sehingga akan dapat membuat pengalaman yang berbeda saat belajar bahasa Jawa Krama. Media boardgame yang dapat berjalan sesuai dengan karakteristik anak-anak akan dapat membantu penyampaian konten informasi pembelajaran. Dengan konsep belajar bersama secara berkelompok dan pemanfaatan media pendukung yang lebih menyenangkan dengan unsur visual dan audio menjadi satu membuat target audiens dapat lebih mudah menyerap dan mempelajari bahasa Jawa Krama.

Pada perancangan permainan papan bahasa Jawa Krama terdapat aspek-aspek yang perlu diperhatikan untuk dapat menjadikan sebuah media yang lebih mengedukasi dan menghibur. Diataranya aspek yang perlu diperhatikan adalah konsep permainan yang meliputi bagaimana jalannya permainan untuk dapat memuat konten-konten materi pelajaran secara ringkas dan efektif. Selain itu tujuan yang akan dicapai setelah media ini digunakan juga penting untuk diperhatikan. Diluar dari sistim permainan terdapat aspek lain yaitu komponen-komponen pendukung permainan serta tampilan visual. Dimana tampilan visual tersebut menjadi hal utama yang menjelaskan konten materi yang dimuat dalam permainan. Aspek visual tersebut terkait dengan gaya gambar yang digunakan sebagai ilustrasi utama pembelajaran bahasa, layout permainan, tone warna dan

tipografi dengan tema KONSEP yang diangkat dan dimunculkan pada desain visual boardgame ini.

4.2 Penelusuran Masalah

Pengajaran dengan kurikulum sekarang untuk siswa Sekolah Dasar mengalokasikan waktu sebanyak 2 jam untuk mata pelajaran bahasa Jawa. Keterbatasan guru dalam mengajarkan siswa-siswi mata pelajaran bahasa Jawa khususnya konten Jawa Krama yang membutuhkan kemampuan verbal serta latihan menjadikan penyampaian materi yang kurang maksimal. Rendahnya pencapaian nilai bahasa Jawa Krama yang didapat siswa menjadi dampak dari kurangnya pencapaian pengajar serta menjadi penyebab kurangnya pengetahuan dan penerapan bahasa Jawa Krama dalam kehidupan sehari-hari anak.

Media pembelajaran dengan konten bahasa Jawa khususnya materi bahasa Jawa krama dirasa masih sangat kurang. Pembelajaran bahasa Jawa Krama tidak cukup dilakukan hanya melalui pengajaran satu arah didalam kelas. Perlu dilakukan latihan yang meliputi praktek bagi anak-anak agar dapat memahami dan mempelajari setiap kosakata dengan benar. Anak-anak juga perlu menghafal kata-kata bahasa Jawa Krama yang jelas berbeda dengan bahasa Indonesia yang digunakan sebagai bahasa sehari-hari.

Untuk menunjang keterbatasan media edukasi yang telah ada tersebut dan menyelesaikan masalah tersebut dari sesi desain, maka diperlukan sebuah media pembelajaran bahasa Jawa Krama yang dikemas berbeda melalui permainan dengan materi konten tersebut.

4.3 Analisis target audiens

Berdasarkan dengan hasil penelitian yang diperoleh penulis, maka didapatkan hasil kriteria target audiens dari responden siswa-siswi Sekolah Dasar sebagai berikut :

Responden lebih gemar melakukan hal bersama termasuk bermain dan belajar bersama teman dibandingkan dengan aktivitas yang dilakukan sendirian.

Responden sering menghabiskan waktu luang setelah pulang sekolah untuk menonton televisi dan bermain game di gadget kemudian baru beristirahat karena merasa lelah dan bosan setelah belajar disekolah selama lebih dari 6 jam.

Kegiatan belajar secara berkelompok ketika malam bersama teman yang jarak rumahnya berdekatan menjadi pilihan untuk menyelesaikan pekerjaan rumah bersama karena mereka dapat saling membantu pelajaran yang sulit.

Film kartun yang digemari responden perempuan adalah film Sofia yang lebih menonjolkan sosok seorang puteri cantik yang berkarakter ceria sedangkan untuk responden laki-laki lebih gemar dengan film kartun boboboi yang mengedepankan kekuatan imajinasi seorang anak laki-laki.

Kegiatan bermain yang lebih sering dimainkan para responden adalah game-game atau permainan dengan basis strategi yang berusaha untuk mengalahkan lawan.

4.3.1 Segmentasi Target Audiens

a. Segmentasi Geografis

Masyarakat kota Surabaya, khususnya anak-anak Sekolah Dasar yang mendapatkan pengajaran mata pelajaran bahasa Jawa sebagai kelestarian bahasa daerahnya.

Segmentasi Demografis

Gender: laki-laki dan perempuan

Usia : 11-12 tahun

Kelas : 5-6 SD

Uang saku: rata-rata Rp. 10.000 per hari

b. Segmentasi Psikografis

- Anak-anak yang aktif dalam beraktifitas
- Anak-anak serba ingin tahu dengan hal baru yang dilihat
- Pola berpikir yang telah logis dan kreatif dalam menghadapi sebuah masalah

- Dapat menyelesaikan masalahnya sendiri dengan usaha yang dimampu
- Menghabiskan waktu dengan teman lebih menyenangkan disbanding menghabiskan waktu sendirian
- Tingkat sosialisasi yang tinggi dan senang membuat kelompok-kelompok kecil
- Menggunakan bahasa Indonesia dan bahasa Suroboyoan sebagai bahasa sehari-hari karena pengaruh dari lingkungan sekitar dan peran orangtua
- Unggah-unggah terhadap kedudukan kehormatan yang masih rancu seperti menyamakan berbicara bersama teman sebaya maupun dengan orang yang lebih tua
- Menghabiskan waktu diluar jam sekolah dengan bermain untuk menghilangkan kebosanan dan rasa lelah belajar di sekolah

Segmentasi geografis yang digunakan penulis adalah siswa-siswi Sekolah Dasar di Surabaya sesuai dengan latar belakang masalah yang diangkat. Secara demografis segmentasi yang digunakan adalah laki-laki maupun perempuan yang sedang menempuh pendidikan kelas 5 SD maupun diatasna. Hal tersebut dikarenakan konten materi pelajaran bahasa Jawa Krama diajarkan lebih kompleks mulai kelas 5 SD (11 tahun keatas). Pengambilan segmentasi target audiens dengan *range* usia tersebut juga dengan memperhatikan dari segi perkembangan motorik anak-anak. Dimana anak-anak kelas 5 SD telah dapat diajak untuk berpikir lebih rasional dan logis serta memahami sebuah permasalahan. Sedangkan jika range umur maupun kelas dibawah tersebut masih terbatas dengan pola bermain yang lebih mudah dan cenderung konstan.

Target audiens dengan usia tersebut telah dapat terlibat dalam sebuah permainan yang lebih kompleks dan bisa membagi maupun mengatur strategi kelompoknya.

4.4 Karakteristik Target Audiens

Responden anak-anak yang akan menjadi target audiens dari perancangan ini setelah dilakukan penelitian memiliki karakteristik yang kurang dapat menggunakan bahasa Jawa Krama sebagai bahasa Daerah setempat walaupun telah mendapatkan mata pelajaran bahasa Jawa sejak awal masuk Sekolah Dasar. Mayoritas dari target audiens juga kurang bisa membedakan cara berbicara bersama teman sebaya atau dengan orang yang lebih tua dikarenakan kurangnya latihan dan juga pengetahuan mereka. Target audiens pada perancangan ini memiliki karakter yang aktif bergerak dan bermain karena pada usia ini anak-anak kecenderungan bermain memang akan lebih besar.

4.4.1 Analisis Hasil Penelitian

a. *Shadowing*

Penulis melakukan proses *shadowing* dengan sampel seorang siswa kelas 5 SD sebagai target audiens studi. Selama melakukan *shadowing* penulis mencatat dan mengamati segala kegiatan yang dilakukan oleh sampel *shadowing*. Penulis juga mendokumentasikan kegiatan sampel *shadowing* yang dilakukan selama beberapa hari dengan mengambil gambar berupa foto dan video sebagai bukti pelaksanaan riset dan memudahkan proses analisa data yang didapatkan.

Selama proses *shadowing* berlangsung penulis juga tidak memberikan komentar ataupun sanggahan terhadap kegiatan-kegiatan yang dilakukan guna mendapatkan data asli kegiatan sampel target audiens seperti hari-hari biasa.

Tabel 4.1 Dokumentasi pengamatan *shadowing* terhadap sampel target audiens

Shadowing	
Dokumentasi	

	<div style="text-align: center;">  <p>(a)</p>  <p>(b) (c)</p> </div> <p style="text-align: center;">Gambar 4.1 (a) (b) (c) Proses shadowing target audiens (Sumber : Nabilah 2015)</p>
Pengamatan	<p>Hasil pengamatan :</p> <p>Dengan hasil pengamatan yang didapatkan tersebut penulis melakukan analisa kembali guna memperoleh hasil riset yang lebih matang.</p> <p>Hasil analisa :</p> <p>a. Kehidupan sosial</p> <p>Anak-anak melalui masa bermain bersama teman secara berkelompok-kelompok. Teman adalah partner bermain yang menyenangkan bagi anak karena mereka bisa saling bertukar pikiran dan membiicarakan hal yang sama-sama disukai. Lingkungan pergaulan juga mempengaruhi kebiasaan anak karena teman bisa memberikan dampak positif maupun dampak negatif yang berpengaruh.</p> <p>b. Media penghibur</p>

Kegemaran anak menonton TV berangkat dari kebiasaan yang di lakukan oleh lingkungan terdekat yaitu keluarga. Keluarga memiliki peran penting yang mempengaruhi tumbuh kembang anak-anak. Kemudian TV menjadi dampak buruk bagi anak-anak apabila penggunaannya tidak di batasi karena anak akan terbiasa mencotuh apa yang mereka lihat. Peran orangtua dalam mengontrol anak menikmati TV harus diperhatikan dengan benar agar tidak membuat anak merasa ketergantungan.

c. Pola belajar

Anak usia Sekolah Dasar menggunakan waktu belajar malam hari untuk mempersiapkan PR maupun ujian yang akan ditempuh esok hari. Waktu malam dipilih karena pada saat itu anak sudah menyelesaikan segala kegiatan seperti mengaji maupun istirahat yang cukup. Sehingga anak memiliki energi yang cukup untuk belajar. Disamping itu pada saat malam hari orang tua telah pulang dari bekerja sehingga pengawasan pada saat anak belajar lebih mudah. Orang tua juga membiasakan anaknya belajar malam untuk mempersiapkan pelajaran esok pagi.

Beberapa karakteristik yang ditemukan pada sampel target audiens saat penulis melakukan shadowing adalah dampak *Game* menjadi media penghibur bagi anak-anak untuk melepas penat sepulang sekolah. Kemudahan anak-anak dalam mendapatkan serta mengoperasikan gadget tidak lepas dari pengawasan orangrua. Saat anak sedang menonton TV sambil bermain *game* di *gadget*, sebenarnya anak tersebut lelah dan bosan dengan media TV, karena mereka telah dikenalkan dengan TV sejak kecil. TV hanya memberikan hiburan dengan konsep

satu arah tanpa ada *feedback* respon yang diharapkan, sehingga kecenderungan anak-anak pada generasi sekarang mulai meninggalkan TV. Sedangkan anak menyukai hal yang bersifat menghibur dan menyenangkan dengan melibatkan dirinya di dalam hal tersebut. Pada periode usia 7-11 tahun anak memasuki dalam tahap aktif bergerak dan berpikir, sehingga hal-hal baru akan dirasa lebih seru dan menyenangkan bagi anak. Pengaruh buruk dari gadget bisa dialihkan menjadi sebuah kegiatan yang positif jika berada pada pengawasan orangtua dengan baik. Dimana peran serta orangtua dalam mengawasi aktifitas maupun barang-barang pribadi anak akan berpengaruh juga pada pola belajar dan bermain.

Kecenderungan untuk bermain gadget membuat anak-anak menjadi lebih lamban dalam berinteraksi sosial secara langsung. Hal tersebut tentu memberikan dampak buruk terhadap tumbuh kembang kehidupan sosialnya. Anak-anak menjadi cenderung lebih pendiam dan lebih malu. Tentunya sejak dini anak-anak perlu diajarkan tentang keberanian dan melatih kepercayaan diri di depan umum sebagai bekal dewasa kelak. Pengajaran pelatihan dapat dilakukan dengan banyak cara sesuai dengan kepribadian anak dan keterampilan orangtua.

Pola belajar anak-anak yang cenderung mengerjakan PR yang diberikan oleh guru di sekolah membuat ketergantungan belajar. Anak-anak hanya terfokus belajar adalah mengerjakan PR bukan timbul dari dalam diri sendiri karena pada dasarnya anak-anak kurang menyukai belajar tanpa ada penyemangat atau yang membuat anak-anak tertarik. Pada hasil ini penulis menyatukan kebiasaan pola belajar yang kurang baik dengan kegemaran bermain yang berbanding terbalik untuk memaksimalkan hasil belajar.

Penulis melihat kecenderungan anak-anak yang lebih pendiam dan pemalu akibat dari dampak game pada gadget dan kebiasaan pola belajar yang kurang baik sebagai landasan penelitian pada perancangan ini. Kebiasaan pola belajar dan bermain yang kurang baik dapat digunakan sebagai tolak ukur perancangan media yang akan dibuat penulis pada permasalahan tersebut.

b. Observasi

Metode penelitian dengan melakukan observasi langsung terhadap subjek penelitian di lingkungan sekolah. Penulis mengujicobakan beberapa studi eksisting boardgame yang memiliki gameplay yang berbeda. Pada proses observasi penulis mengamati perilaku siswa kelas 5 SD ketika bermain dan kecenderungan minat siswa.

Macam boargame yang diujicobakan adalah Scrabble, ular tangga, UNO, dan monopoli. Keempat permainan dimainkan oleh siswa secara berkelompok sesuai dengan aturan yang ditentukan. Siswa diberikan waktu 40 menit untuk bermain dan menyelesaikan misi yang ditargetkan.

Tabel 4.2 Dokumentasi observasi metode permainan *scrabble*

NO	Variabel	Hasil
1.	Analisa	Uji coba scrabble dilakukan pada kelompok siswa kelas 5 SD di tiga Sekolah Dasar Negeri dengan jumlah maksimal 4 orang. Terdiri dari siswa perempuan dan laki-laki. Berikut merupakan hasil analisa yang di amati penulis setelah melakukan observasi ujicoba boargame.
2.	Minat anak bermain	<ul style="list-style-type: none"> • Target audiens laki-laki dan perempuan telah mengenal scrabble sebelumnya namun tidak pernah memainkan sebelumnya • Target audiens perempuan lebih antusias saat bermain scrabble dibandingkan dengan target audiens laki-laki • Target audiens laki-laki kurang berminat dengan permainan yang membutuhkan ketelitian
3.	Pola bermain	<ul style="list-style-type: none"> • Target audiens tidak memahami cara bermain karena tidka pernah memainkan sebelumnya • Peraturan yang ditampilkan pada memainkan scrabble

		<p>menggunakan bahasa pengantar bahasa inggris sehingga susah bagi anak-anak untuk memahaminya khususnya bagi siswa kelas 5 SD</p> <ul style="list-style-type: none"> • Target audiens tidak memperhatikan detail aturan permainan yang telah dicetak dipapan karena hubungan aturan yang terlalu rumit • Pola penyusunan kosakata siswa kelas 5 SD masih sangat terbatas dengan bahasa inggris • Permainan scrabble membuat anak-anak lebih bekerja menggunakan pola pikir untuk menyusun kata dan melatih eksplorasi kosakata
4.	Dokumentasi	 <p>Gambar 4.2 proses bermain scrabble siswa SDN Komplek Kenjeran II Surabaya Sumber : Nabilah, 2016</p>

Tabel 4.3 Dokumentasi observasi metode permainan ular tangga

NO	Variabel	Hasil
1.	Analisa	Ujicoba ular tangga dilakukan pada kelompok siswa kelas

		<p>5 SD di 3 Sekolah Dasar Negeri Surabaya yang berbeda dengan jumlah pemain maksimal hingga 8 orang. Kelompok bermain ular tangga terdiri dari siswa laki-laki dan siswa perempuan. Hasil analisa riset yang dilakukan penulis setelah mengujicobakan permainan ular tangga adalah sebagai berikut.</p>
2.	Minat anak bermain	<ul style="list-style-type: none"> • Antusias target audiens saat awal permainan ular tangga sangat tinggi karena permainan papan ini telah populer dan begitu mudah untuk dimainkan • Target audiens laki-laki dan perempuan telah banyak mengenal jenis permainan ular tangga dan pernah memainkannya • Target audiens laki-laki dan perempuan kelas 5 SD dengan mudah menyelesaikan permainan hingga akhir permainan
3.	Pola bermain	<ul style="list-style-type: none"> • Hal utama pada permainan ular tangga terletak pada dadu yang dilempar sehingga angka yang muncul akan menentukan langkah pemain • Target audiens terjebak dengan pola ular dan tangga yang ada pada papan permainan karena jalannya tidak bisa ditebak • Untuk siswa kelas 5 SD pola bermain ular tangga cukup mudah dan kurang tantangan karena pola jalan permainan yang statis • Jumlah pemain ular tangga yang terlalu banyak lebih dari 5 orang membuat permainan menjadi lebih seru dan ramai

4.	Dokumentasi	 <p data-bbox="683 750 1273 896">Gambar 4.3 proses bermain ular tangga siswa SDN Komplek Kenjeran II Surabaya Sumber : Nabilah, 2016</p>
----	-------------	--

Tabel 4.4 Dokumentasi observasi metode permainan monopoli

NO	Variabel	Hasil
1.	Analisa	Uji coba permainan papan monopoly dilakukan pada siswa kelas 5 SD di tiga Sekolah Dasar Negeri Surabaya yang berbeda dengan kelompok berjumlah maksimal 5 orang. Dimana empat orang akan menjadi pemain utama dan satu orang menjadi penjaga bank. Kelompok bermain monopoly terdiri dari siswa laki-laki dan perempuan. Hasil analisa riset terhadap permainan monopoly adalah sebagai berikut.
2.	Minat anak bermain	<ul style="list-style-type: none"> • Target audiens laki-laki dan perempuan memiliki antusias yang tinggi terhadap permainan monopoly • Permainan monopoly telah populer dikalangan siswa kelas 5 SD • Target audiens perempuan memiliki ketertarikan yang

		lebih terhadap permainan monopoly
3.	Pola bermain	<ul style="list-style-type: none"> • Persiapan awal permainan dilakukan dengan tepat untuk membagi rata tahap persiapan • Setiap pemain memiliki strategi masing-masing dalam bermain karena komponen yang dimainkan sangat banyak • Peran dadu menjadi hal yang penting juga untuk menentukan langkah yang diambil selanjutnya • Terdapat territorial khusus yang akan memasukkan pemain kedalam jebakan pada permainan • Peraturan yang menggunakan bahasa pengantar dengan bahasa Indonesia menjadikan siswa mudah untuk memahaminya • Kartu-kartu territorial wilayah yang cukup banyak tidak menjadikan pemain bingung karena informasi yang ditampilkan dengan sangat jelas • Keberadaan pemain sebagai penjaga bank akan memudahkan pemain utama untuk mengelola kegiatan ekonomi yang terjaid selama permainan berlangsung • Pemain utama berlomba untuk membangun wilayah yang telah dibelinya agar daya sewa yang ditarik menjadi tinggi bagi pemain lainnya • Dibutuhkan waktu yang lama bagi pemain utnuk dapat menyelesaikan permainan monopoly dan menentukan pemenangnya • Permainan monopoly menjadi lebih seru karena berjalan dinamis karena keberuntungan yang diperoleh pemain masing-masing

4.	Dokumentasi	 <p style="text-align: center;">Gambar 4.4 proses bermain siswa kelas 5 SDN Kalisari II Surabaya Sumber : Nabilah, 2016</p>
----	-------------	---

Tabel 4.5 Dokumentasi observasi metode permainan UNO

NO	Variabel	Hasil
1.	Analisa	Ujicoba permainan kartu UNO dilakukan pada siswa kelas 5 SD di tiga sekolah yang berbeda. Permainan kartu UNO dimainkan oleh 5 orang hingga 7 orang saat riset dilakukan. Berikut adalah analisa hasil riset oleh penulis.
2.	Minat anak bermain	<ul style="list-style-type: none"> • Target audiens laki-laki dan perempuan memiliki antusias yang tinggi terhadap permainan UNO • Target audiens laki-laki lebih tertarik dengan permainan UNO dibandingkan dengan permainan lainnya • Target audiens siswa kelas 5 SD telah mengenal permainan ini dan pernah memainkannya
3.	Pola bermain	<ul style="list-style-type: none"> • Pola permainan kartu UNO mudah dipahami oleh anak-anak kelas 5 SD • Siswa laki-laki lebih berperan dalam mengajarkan

		<p>permainan UNO kepada teman-teman yang lain</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pencocokan warna dan angka lebih simpel dan mudah dibandingkan dengan permainan yang lain • Permainan UNO memiliki ciri khas dengan penjumlahan angka yang tertera pada kartu sehingga pemain harus mengatur strategi untuk merencanakan jalan • Kartu UNO bisa diaminikan untuk beberapa model cara bermain dan siswa kelas 5 mengetahui kurang lebih dua cara bermain • Pola bermain yang mudah dan ringkas menjadi daya tarik bagi calon pemain UNO
4.	Dokumentasi	 <p>Gambar 4.5 proses bermain UNO siswa kelas 5 SDN Kalisari II Surabaya</p> <p>Sumber : Nabilah, 2016</p>

c. *Depth Interview*

Proses *depth interview* telah dilakukan penulis untuk mendapatkan sumber informasi yang akurat dari sudut pandang *stakeholder*. Hasil informasi yang

didapatkan oleh penulis dari proses *depth interview* telah didokumentasikan dalam bentuk video dan foto.

Hasil *depth interview* :

1. Nilai bahasa Jawa siswa Sekolah Dasar khususnya di SDN Lidah Kulon I Surabaya masih sangat kurang dan rata-rata berada dibawah SKL.
2. Fokus belajar bahasa Jawa di Sekolah Dasar kurang diperhatikan. Beberapa kendala yang ditemui di SDN Lidah Kulon I ini contohnya seperti guru bahasa Jawa di SD yang juga sebagai Wali Kelas yang bukan memiliki latar belakang pendidikan bahasa Jawa secara mendalam. Hal tersebut kerap menyulitkan guru untuk mengajarkan bahasa Jawa melalui buku pedoman yang digunakan oleh tiap sekolah. Kendala lainnya adalah jam belajar yang terbatas setiap minggunya. Karena bahasa Jawa merupakan muatan lokal maka jumlah jam pelajaran dibatasi hanya 2 jam maksimal setiap minggunya.
3. Kurangnya penerapan ilmu yang didapatkan disekolah oleh murid-murid SD terhadap kehidupan sehari-harinya juga menjadi hambatan pada proses pembelajaran bahasa Jawa. Karena anak-anak tidak terbiasa menggunakannya sehingga hanya melalui tahap belajar dan mengingat. Anak-anak tidak melalui tahapan eksplorasi secara mendalam untuk belajar dari kesalahan-kesalahan yang dilakukan.
4. Pembelajaran bahasa Jawa selama maksimal 2 jam per minggu telah dilakukan guru-guru bahasa Jawa dengan maksimal. Terkadang kekurangan juga terjadi pada anak-anak yang enggan dan tidak mau mempelajari lebih dalam pelajaran yang telah diajarkan. Kecenderungan anak-anak untuk malas belajar bahasa Jawa lumayan tinggi.

Dengan informasi yang telah didapatkan tersebut penulis menganalisa hasil *depth interview* mengenai kendala maupun kegiatan proses belajar mengajar bahasa Jawa khususnya kelas 5 SD dengan menyusun pada bagan berikut :



Bagan 4.1 bagan pengelompokan hasil depth interview

Sumber : Nabilah, 2015

Hasil analisa menjelaskan bahwa nilai siswa yang masih rendah dibawah SKL disebabkan oleh faktor-faktor dari diri siswa itu sendiri baik lingkungan maupun kemampuan dan juga faktor dari proses mengajar yang meliputi guru dan media ajar.

Pada kendala yang dihadapi guru selama mengajarkan bahasa Jawa terbagi menjadi dua kategori, dimana kategori internal lebih cenderung pada persiapan sekolah untuk mengajar atau bisa dilihat dari kesiapan kurikulum yang berlaku. Faktor keterbatasan waktu menjadi hal yang sangat berpengaruh karena dengan waktu belajar hanya sebanyak 2 jam selama satu minggu, proses belajar dan penyerapan ilmu sangat kurang. Ditambah dengan faktor eksternal yaitu media yang digunakan untuk mengajar. Keterbatasan media hanya menggunakan buku juga dirasa sulit oleh guru karena tidak semua guru bahasa Jawa Sekolah Dasar menguasai ilmu tersebut, sehingga keberagaman media ajar bahasa Jawa bisa menjadi alternatif baru dalam mengajar. Dimana proses belajar yang diharapkan tidak hanya terbatas pada satu arah atau guru mengajar secara konvensional. Namun sudah melibatkan siswa dan menjadi proses belajar yang lebih aktif.

Jika dilihat dari faktor internal siswa yang memadai namun dari segi lingkungan sekitar yang kurang mendukung siswa untuk mengembangkan diri dengan bahasa Jawa, hasil yang didapat masih kurang maksimal. Hal tersebut dikarenakan siswa kurang mengasah potensi yang sebenarnya dimiliki. Sedangkan jika dari faktor internal siswa pada batas standart namun faktor eksternal sangat mendukung anak untuk berkembang dan mengasah kemampuan terus menerus, hasil yang didapat akan jauh lebih baik. Hal tersebut dikarenakan anak akan belajar melalui tahap proses berpikir, mencoba dan mengulangi dari kesalahan yang telah dilakukan.

4.5 Konsep Desain

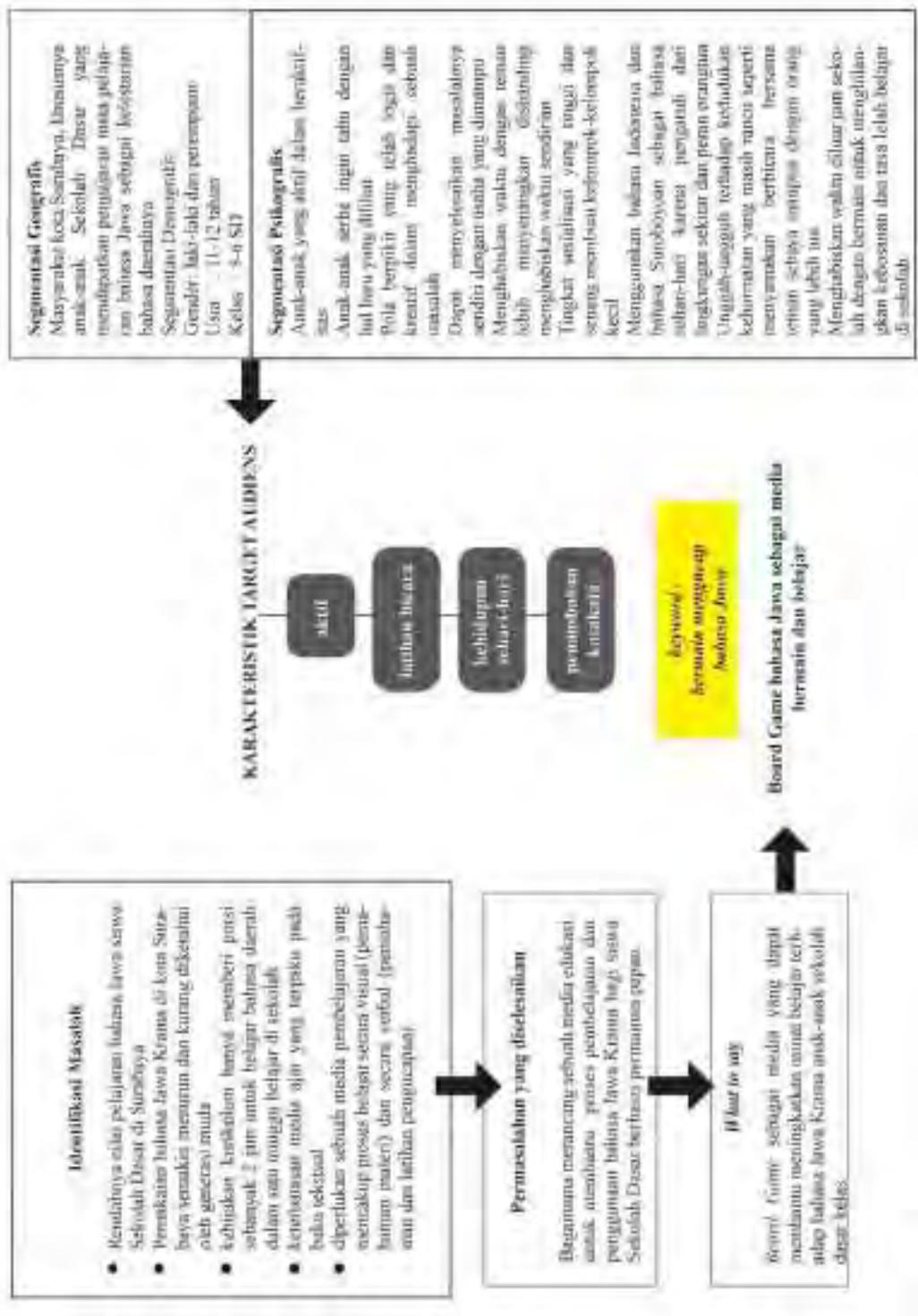
4.5.1 Observasi Desain Visual

Hasil dari observasi yang dilakukan penulis untuk mengetahui selera karakteristik visual target audiens yaitu sebagai berikut :

- Jenis karakter tokoh kartun yang digemari dengan tampilan visual yang khas dan menampilkan sosok karakter anak-anak yang kuat dan tangguh serta memiliki kekuatan dalam diri masing-masing sebagai contoh panutan

- Gaya gambar yang digemari oleh anak-anak adalah gaya gambar dengan aliran semi realis namun masih terlihat sisi anak-anak dengan penambahan outline sebagai penegas gambar
- Tone warna yang dipilih adalah warna-warna terang yang berpadu-padan dan menggambarkan keceriaan
- Responden menyukai jenis font yang tampak jelas dengan tingkat keterbacaan mudah seperti jenis font arial

4.5.2 Keyword



Bagan 4.2 4.7 keyword (Sumber : Nabilah, 2016)

a. Strategi Media

Boardgame dipilih sebagai media pendukung pembelajaran bahasa Jawa Krama ini dimaksudkan untuk lebih menarik minat dan lebih mudah untuk mengenalkan bahasa Jawa Krama kepada target audiens. Selain itu dimana media edukasi eksisting yang menyajikan materi konten bahasa Jawa Krama masih sangat terbatas. Hal tersebut membuat peluang bagi penulis untuk merancang media edukasi berupa boardgame sebagai strategi media yang digunakan.

Penggunaan media boardgame dengan memperhatikan aspek visual dan audio sebagai penunjang pembelajaran bahasa secara verbal membuat media edukasi ini menjadi pengalaman baru bagi anak-anak dalam belajar dan bermain. Selain dari segi konten dan materi permainan, desain boardgame ini dikemas secara *compact* dan *portable*. Dimana desain papan permainan menjadi satu dengan bentuk packaging yang dapat *mobile* dibawa kemana-mana. Serta ukuran yang sesuai dengan perbandingan ukuran besar dan tinggi target audiens menjadikan model permainan ini akan mudah dibawa dan disimpan anak-anak.

b. audio pendukung

Konsep pembelajaran bahasa secara verbal diperlukan kemampuan untuk mengingat serta mendengar untuk dapat mengaplikasikannya di kehidupan sehari-hari. Maka dari itu penambahan aspek audio sebagai elemen pendukung menjadi salah satu strategi media yang berbeda.

4.5.3 Strategi Komunikasi

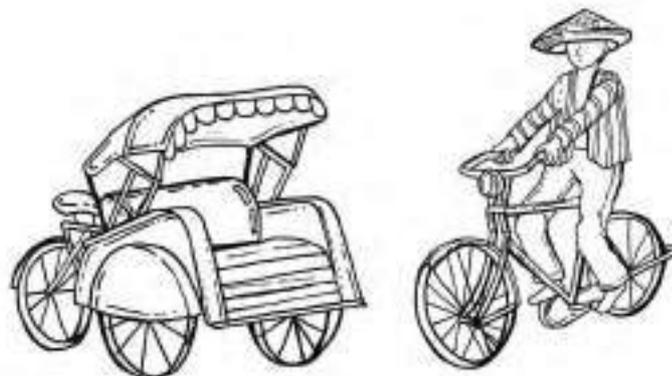
Target audiens yang dituju dimana adalah anak-anak usia 11-12 tahun telah dapat berkomunikasi dan berdiskusi dengan baik serta jelas. Pendekatan yang dilakukan penulis pada media ini dengan menerapkan system komunikasi dengan menggunakan 2 bahasa, yaitu bahasa Jawa Krama dan bahasa Indonesia sebagai penjelas. Hal tersebut dilakukan untuk dapat memudahkan penyampaian informasi yang dimaksud dan juga mengajak anak-anak untuk dapat masuk ke dalam dunia permainan bahasa Jawa Krama.

Pemanfaatan kartu pada permainan ini sebagai alat komunikasi yang akan menyampaikan konten materi kepada pemain. Sehingga pemain akan dapat mengikuti alur permainan dengan mengikuti keterangan dan informasi yang diberikan pada kartu. Dalam satu buah deck kartu terdapat sebuah informasi kata yang juga divisualkan dengan ilustrasi sebagai elemen pendukung pemahaman kosakata. Dalam satu set permainan terdapat 4 buah deck kartu kosakata bahasa Jawa Krama dan satu deck soal yang berisi pemahaman dan penerapan bahasa Jawa Krama dalam kehidupan sehari-hari.

4.5.4 Strategi Visual

Dalam sebuah penyusunan suatu kalimat, anak-anak harus dapat memahami dengan benar apa arti dari sebuah kosakata tersebut. Untuk bisa menerjemahkan kosakata bahasa Jawa Krama maka dibantu dengan pemahaman secara visual.

Kosakata bahasa Jawa Krama yang terdengar asing oleh anak-anak menjadi lebih menyenangkan dengan ilustrasi pendukung. Gaya visual yang digunakan mengacu pada tema konten serta hasil dari riset tentang visual terhadap target audiens. Beberapa gambar ilustrasi yang digunakan dalam permainan ini mengadaptasi dari visual kehidupan sehari-hari masyarakat Jawa yang digabungkan dengan keadaan masyarakat era sekarang.



Gambar 4.1 Ragam visual yang digunakan dalam papan permainan

(Sumber : Nabilah, 2016)



Gambar 4.2 Ragam visual yang digunakan dalam kartu permainan (1)

(Sumber : Nabilah, 2016)



Gambar 4.3 ragam visual yang digunakan dalam kartu permainan (2)

(Sumber : Nabilah, 2016)

4.5.5 Konsep Interaksi Pembelajaran

Pada permainan ini akan terdapat aspek visual dan audio yang digabungkan menjadi satu untuk dapat menyajikan konten materi bahasa Jawa Krama. Melalui visual akan menyampaikan gambaran kata bahasa Jawa Krama dan dengan audio anak-anak akan belajar pelafalan bahasa Jawa Krama yang benar.

- a. Aspek visual diperoleh melalui kartu-kartu yang terdapat ilustrasi pendukung didalamnya. Serta gaya visual yang dapat membawa suasana anak-anak masuk kedalam kehidupan masyarakat Jawa.
- b. Aspek audio didapatkan melalui aplikasi suara yang berisi deretan kosakata-kosakata bahasa Jawa Krama yang dapat didengarkan ketika pemain sedang bermain untuk mengetahui cara pengucapan kata yang benar.

4.5.6 Produksi Media

Pada tahap proses produksi boardgame membutuhkan waktu kurang lebih 2 minggu. Dengan estimasi waktu tersebut semua desain dan bahan telah tersedia. Proses cutting papan serta kotak packaging dapat diselesaikan dalam waktu 2 -3 hari hingga proses pelapisan stiker desain. kemudian pengerjaan audio dan proses perangkaian alat membutuhkan waktu kurang lebih satu minggu untuk siap digunakan. Untuk estimasi proses cetak pion dan kartu dapat selesai dalam waktu 1 hari melalui digital printing. Kemudian untuk perangkaian produk secara keseluruhan membutuhkan waktu 1-2 hari. Berikut merupakan penjabaran produksi media untuk setiap detail elemen.

a. papan bermain (papan utama)

Ukuran desain papan bermain adalah 40x40 cm dengan garis potong ditengah yang akan membagi papan menjadi 2 bagian. Hal tersebut dilakukan untuk mengefisiensi papan agar dapat dilipat dan masuk dalam packaging menjadi satu bagian. Ketebalan papan yang digunakan 0,4 mm dengan pertimbangan kekuatan dan berat bahan.

Bahan yang digunakan untuk papan bermain adalah PVC Foam Board yang ramah lingkungan sangat ringan. pemilihan bahan ini memperhitungkan rancangan desain yang mengharuskan papan dapat menjadi *knock down* dengan packaging. Bahan papan permainan dilapis dengan stiker bontax yang telah di laminasi. Pemilihan penggunaan stiker bontax karena hasil cetak yang dapat lebih detail dan tajam dibandingkan dengan stiker outdoor. Untuk mengantisipasi terhadap air atau goresan maka papan dengan stiker tersebut akan dilapis dengan laminasi canvas untuk tetap menjaga desain dan ketahanan papan. Laminasi canvas akan membuat tekstur yang berbeda pada permukaan papan namun tetap memperlihatkan ketajaman dan detail desainnya.

Untuk satu papan ukuran 40x40 cm membutuhkan dua lembar cetak A3 dengan garis potong desain di tengah. Dimana masing-masing lembaran cetak akan dilaminasi dengan canvas.

b. Kartu Main

Pada satu set permainan papan ini terdapat 4 deck kartu main kosakata dan tambahan 1 deck kartu soal dan cerita. Setiap kartu berbentuk persegi panjang berukuran 4x10 cm dengan sudut *rounded*. Ukuran tersebut telah disesuaikan dengan elemen yang akan dimasukkan seperti ilustrasi dan kosakata bahasa Jawa Krama, juga ada elemen lain yang membantu jalannya permainan

Bahan kartu yang digunakan adalah artpaper 260 dengan cetak digital indigo untuk memunculkan warna agar lebih cerah dan detail tampak jelas. Untuk ujung cutting kartu menggunakan alat pemotong sehingga hasilnya dapat rapih.

c. Pion

Batas pemain dalam satu kali putaran main adalah 4 orang. Dalam permainan ini juga disediakan 4 buah pion dengan karakter yang berbeda-beda. Karakter yang ditampilkan adalah gambaran dari anak-anak Jawa yang ceria.

Ukuran pion dengan tinggi 6 cm sehingga desain yang detail harus bisa tetap ditampilkan. Penulis memilih pion dengan output 2 dimensi dengan pertimbangan tetap mempertahankan detail desain karakter anak-anak. Bahan

yang digunakan adalah papan MDF dengan teknik cutting dan penempelan stiker untuk lapisan luar.

d. Reward

Pada setiap misi yang berhasil diselesaikan oleh para pemain, maka akan diberikan dua buah reward berbentuk bintang dengan logo permainan. Ukuran reward disesuaikan dengan efisiensi bahan dengan ketebalan 0.3 mm. Bahan yang digunakan adalah papan MDF yang ringan dan melalui proses cutting serta dilapis dengan stiker bontax.

Pada akhir permainan pemain yang berhasil meraih skor tertinggi juga akan mendapatkan medali yang akan diperebutkan oleh setiap pemain.

e. Aplikasi Audio

Setiap pemilik permainan akan mendapatkan kartu akses untuk mendapatkan aplikasi suara. Kartu akses akan memuat kode unik yang berbeda-beda setiap permainan. Aplikasi ini dapat didownload oleh setiap pemilik papan permainan dengan memasukkan kode uniknya.

f. Kemasan

Satu set papan permainan dikemas dalam sebuah kotak yang menjadi kesatuan sebagai papan permainan juga. Kotak berukuran 40x20 cm dengan ketebalan 8 cm dapat dengan mudah dibawa oleh anak-anak sendiri dan mudah untuk disimpah. Dalam setiap sisi dibawah papan terdapat tempat penyimpanan sehingga komponen-komponen permainan akan disimpan menjadi satu. Bahan untuk packaging sekaligus alas papan permainan adalah papan MDF dengan ketebalan 0.9 mm yang dilapis dengan stiker bontax serta kaminasi canvas.

Selain kotak kemasan utama permainan ini nantinya juga akan dikemas dalam kemasan yang lebih sederhana dan kecil untuk membuat varian produk yang lain. Sehingga terdapat 2 kemasan lain berukuran 15x11 cm yang akan memuat masing-masing 2 jenis kartu.

g. Buku Panduan

Pada setiap satu set permainan akan terdapat satu buah buku panduan yang memuat tata cara permainan dan memandu jalannya permainan dari awal hingga akhir. Sehingga setiap pemain dapat mengikuti petunjuk dengan mudah dan bahasa yang digunakan juga lugas untuk target audiens. Spesifikasi ukuran buku A6 105x148 mm untuk efisiensi tempat dan pemakaian sehingga ukurannya didesain lebih kecil.

h. Papan kartu

Merupakan papan yang didapatkan oleh setiap pemain untuk membantu proses penyusunan kartu. Papan ini didesain dari potongan PVC yang di laminasi dengan stiker untuk merapikan bentuknya. Spesifikasi ukuran papan kartu adalah 35x12,5 cm.

4.5.7 Aspek Konten

Konten pada perancangan media pembelajaran bahasa Jawa krama di bagi menjadi 2 bab atau kelompok untuk memudahkan proses dalam belajar serta mengatur alur permainan. Berikut adalah secara keseluruhan konten yang akan di munculkan pada boardgame

a. Pengenalan kosakata bahasa Jawa Krama

Kosakata dibagi menjadi 4 bagian yaitu jejer, wasesa, lesan, dan katrangan. Kosakata yang digunakan pada boardgame adalah tentang kejadian sehari-hari masyarakat sesuai dengan temakurikulum yang berlaku saat ini. Keempat konten dalam kosakata disusun untuk dapat menjadi sebuah kalimat yang benar.

Tabel 4.6 Tabel kosakata wasesa

<i>angsal</i>	mendapat	entuk	angsal
<i>keecalan</i>	kehilang	ilang	keecalan
<i>kejawahan</i>	kehujanan	kodanan	kejawahan
<i>kundur</i>	pulang	mulih	mantuk
<i>madosi</i>	mencari	golek	pados
<i>maos</i>	membaca	maca	maos
<i>maringi</i>	memberi	menehi	nyukani
<i>mriksani</i>	melihat	deleng	ningali
<i>mundhut</i>	membeli	tuku	tumbas
<i>ngampil</i>	pinjam	nyilih	nyambut
<i>ngasta</i>	membawa	nggawa	nggawa
<i>ngasta damel</i>	bekerja	nyambut gawe	nyambut damel
<i>ngendika</i>	bicara	wicara	wicanten
<i>ngerantosi</i>	menunggu	ngenteni	ngentosi
<i>nyerat</i>	nulis	nulis	nyerat
<i>nyuwun</i>	minta	jaluk	nedhi
<i>sadean</i>	berjualan	dodolan	sadean
<i>sare</i>	tidur	turu	tilem
<i>siram</i>	mandi	adus	adus
<i>gerah</i>	sakit	loro	gerah
<i>tindak</i>	jalan	mlaku	mlampah
<i>nambani</i>	mengobati	nambani	nambani
<i>ngginda</i>	pijat	pijet	pijet
<i>wungu</i>	bangun	melek	melek

Tabel 4.7 Tabel Kosatakata lesan

baju, pakaian	klambi	rasukan	<i>ageman</i>
piring	ajang	ajang	<i>ambeng</i>
uang	dhuwit	yatra	<i>arta</i>
undangan	ulem-ulem	ulem-ulem	<i>atur-atur</i>
kertas	dluwang	dlacak	<i>dlacang</i>
gula	gula	gendhis	<i>gendhis</i>
leher	gulu	gulu	<i>jangga</i>
lutut	dhengkul	dhengkul	<i>jengku</i>
koran	koran	layang kabar	<i>layang kabar</i>
surat	layang	serat	<i>nawala</i>
punggung	geger	geger	<i>pengkeran</i>
jari-jari	driji	driji	<i>racikan</i>
wayang	wayang	ringgit	<i>ringgit</i>
telapak kaki	delamakan	delamakan	<i>samparan</i>
bunga	kembang	sekar	<i>sekar</i>
payung	payung	payung	<i>songsong</i>
telur	endhog	tigan	<i>tigan</i>
air	banyu	banyu	<i>toya</i>
beras	beras	uwos	<i>uwos</i>
gigi	untu	untu	<i>waja</i>

Tabel 4.8 Tabel kosakata katrangan

besok	sesok	benjing	<i>benjing</i>
malam	bengi	dalu	<i>dalu</i>
desa	desa	dhusun	<i>dhusun</i>
pagi	esuk	enjing	<i>enjing</i>
rumah	<i>griya</i>	<i>griya</i>	<i>griya</i>

selatan	<i>kidul</i>	<i>kidul</i>	<i>kidul</i>
barat	<i>kulon</i>	<i>kulon</i>	<i>kulon</i>
dalam	jeru	lebet	<i>lebet</i>
sungai	kali	lepen	<i>lepen</i>
utara	<i>lor</i>	<i>lor</i>	<i>lor</i>
ke sana	rana	mrika	<i>mrika</i>
ke sini	rene	mriki	<i>mriki</i>
dibawah	isor,ngisor	ngandhap	<i>ngandhap</i>
depan	ngarep	ngajeng	<i>ngarsa</i>
kebun	pekarangan	pekawisan	<i>pekawisan</i>
pasar	pasar	peken	<i>peken</i>
dahulu	dhisik	riyin	<i>rumiyin</i>
siang	awan	awan	<i>siyang</i>
sore	<i>sore</i>	<i>sonten</i>	<i>sonten</i>
timur	<i>wetan</i>	<i>wetan</i>	<i>wetan</i>

Tabel 4.9 Tabel Kosakata Jejer

bapak
bu endang
bu guru
bu narti
budhe
eyang kakung
eyang putri
ibu
mas anas
mas darto
mas jarwo
mbak lastri
mbak siti

mbak yuni
pak guru
pak joko
pak lurah
pak rudi
pak tarno
pakdhe

a. Penceritaan kembali

Adalah hasil dari penyusunan dari kosakata-kosakata yang telah dapat disusun oleh pemain dan diceritakan kembali kepada seluruh pemain sehingga pemain dapat memahami penggunaan kata dalam sebuah kalimat penuh. Hal tersebut juga akan melatih kepercayaan diri pemain untuk mengucapkan bahasa *Jawa Krama* didepan pemain lain.

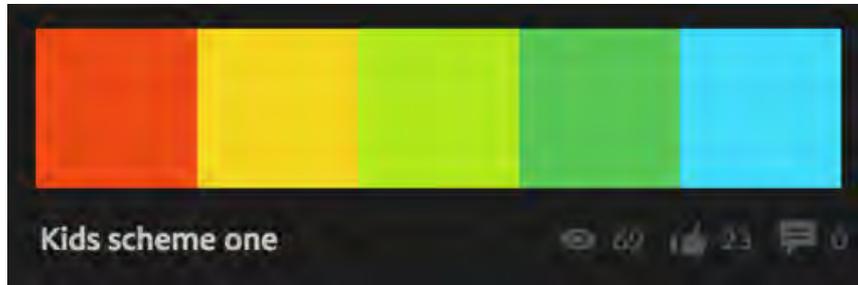
4.6 Kriteria Desain

4.6.1 Aspek Visual

A. Warna

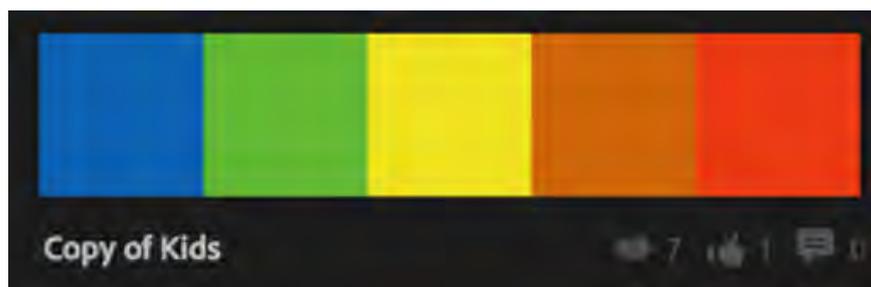
Desain warna yang digunakan pada sebuah permainan papan sangat penting untuk diperhatikan. Karena warna dapat membangun karakteristik suasana yang diinginkan sehingga pesan yang akan disampaikan dapat tersalurkan dengan baik dan tepat. Dengan berdasarkan pada studi literatur tentang karakteristik anak-anak dan psikologi warna yang mempengaruhinya dan juga hasil riset terhadap berbagai jenis hiburan yang digemari anak-anak penulis memilih warna-warna yang terang dan kontras pada perancangan ini. Warna *down to earth* juga ditambahkan dan dikombinasikan untuk menonjolkan sisi etnik budaya Jawa yang cenderung menggunakan tone warna coklat. Karakteristik warna ini digunakan dan disesuaikan dengan konsep tema yang diangkat penulis.

Berikut merupakan desain pantone warna acuan yang digunakan oleh penulis pada perancangan ini :



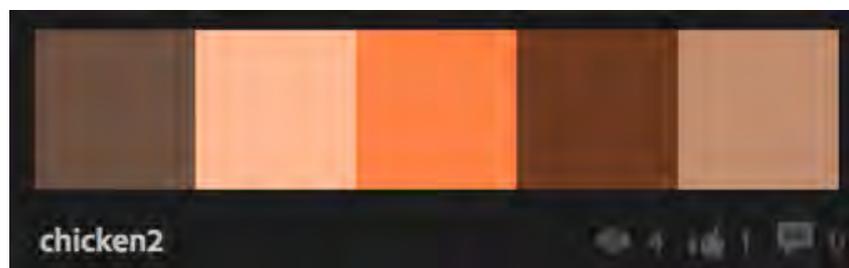
Gambar 4.4 pantone warna dengan tema anak-anak 1

Sumber : <https://color.adobe.com/explore/>



Gambar 4.5 pantone warna dengan tema anak-anak 2

Sumber : <https://color.adobe.com/explore/>



Gambar 4.6 pantone warna dengan tema anak-anak 3

Sumber : <https://color.adobe.com/explore/>

Setelah mendapat warna dasar yang akan digunakan penulis mengolah pantone warna yang ada menjadi warna-warna yang identik dengan tema “Bahasa Jawa” pada konten boardgame ini. Dengan penambahan aksesoris warna cenderung coklat penulis mendapat padanan warna yang akan diaplikasikan pada boardgame ini seperti berikut :

	C : 11% M : 100% Y : 99% K : 2%		C : 4% M : 17% Y : 87% K : 0%		C : 30% M : 73% Y : 99% K : 25%
	C : 0% M : 82% Y : 187% K : 0%		C : 11% M : 9% Y : 73% K : 0%		C : 23% M : 44% Y : 90% K : 4%
	C : 0% M : 65% Y : 88% K : 0%		C : 39% M : 10% Y : 100% K : 0%		C : 7% M : 17% Y : 51% K : 0%
	C : 0% M : 46% Y : 96% K : 0%		C : 51% M : 7% Y : 100% K : 0%		C : 0% M : 44% Y : 31% K : 0%
	C : 0% M : 34% Y : 100% K : 0%		C : 25% M : 29% Y : 99% K : 1%		C : 0% M : 63% Y : 26% K : 0%
	C : 0% M : 8% Y : 18% K : 0%		C : 22% M : 50% Y : 99% K : 4%		C : 0% M : 78% Y : 24% K : 0%

Gambar 4.7 tone warna yang digunakan penulis

Sumber : Nabilah, 2015

	C : 7 % M : 95 % Y : 37 % K : 0 %		C : 77 % M : 4 % Y : 147 % K : 0 %		C : 36 % M : 71 % Y : 87 % K : 37 %
	C : 18 % M : 64 % Y : 43 % K : 2 %		C : 11 % M : 9 % Y : 73 % K : 0 %		C : 175 % M : 68 % Y : 67 % K : 90 %
	C : 28 % M : 62 % Y : 51 % K : 6 %		C : 64 % M : 0 % Y : 40 % K : 0 %		
	C : 42 % M : 66 % Y : 31 % K : 14 %		C : 28 % M : 58 % Y : 85 % K : 12 %		
	C : 58 % M : 16 % Y : 31 % K : 0 %		C : 30 % M : 68 % Y : 85 % K : 21 %		
	C : 85 % M : 40 % Y : 32 % K : 5 %		C : 44 % M : 55 % Y : 62 % K : 20 %		

Gambar 4.8 tone warna yang digunakan penulis

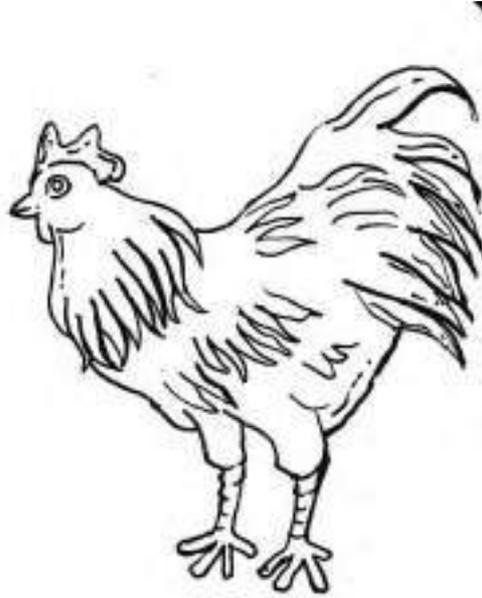
Sumber : Nabilah, 2015

Warna-warna diatas akan muncul pada desain boardgame yang dirancang baik dari segi konten permainan dan kemasan produk.

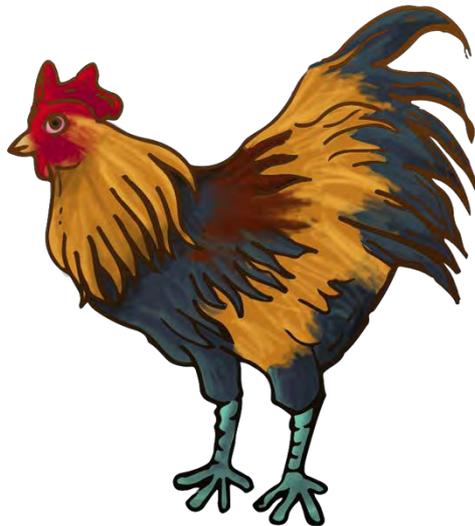
4.6.2 Layout

- **Gaya gambar**

Gaya gambar yang digunakan penulis pada perancangan ini adalah gaya gambar kartun yang dilakukan dengan teknik *sketching* secara manual untuk kemudian masuk pada tahap digitalisasi. Setelah masuk melalui proses digitalisasi sketsa akan masuk tahap perawarnaan dengan teknik *digital coloring*.



Gambar 4.9 alternative gaya gambar (1)
(Sumber : Nabilah, 2015)



Gambar 4.10 alternative gaya gambar (2)
(Sumber : Nabilah, 2016)



Gambar 4.11 alternative gaya gambar (3)

(Sumber : Nabilah, 2016)

Dengan menggunakan konsep visual yang menonjolkan sisi etnik budaya, penulis memvisualkan konten dengan ilustrasi yang lebih semirealis untuk memudahkan target audiens memahami gambar dan merasakan keunikan etnik budaya khas Jawa pada saat bermain. Penulis juga menambahkan ornamen-ornamen pendukung desain untuk menonjolkan sisi etnik budaya khas Jawa.

- **Tipografi**

Desain tipografi yang digunakan oleh penulis pada perancangan ini menjadi elemen penting yang mendukung keberhasilan boardgame. Dimana tipografi pada desain boardgame ini akan memuat konten-konten utama. Desain yang cocok digunakan adalah jenis font yang tampak lugas dan jelas dengan tingkat keterbacaan yang mudah. Jenis font juga disesuaikan dengan berdasarkan kesukaan anak-anak pada saat melakukan riset.

Penulis menggunakan dan mengkombinasikan jenis font serif dan sans serif. Jenis font serif digunakan untuk menampilkan sisi etnik budaya khas Jawa yang penuh dengan ornament, dan font sans serif juga digunakan untuk memudahkan tingkat keterbacaan anak-anak. Selain itu font sans serif menampilkan sisi kedinamisan anak-anak yang lebih modern. Kedua jenis font tersebut dikombinasi untuk menghasilkan desain tipografi yang cocok digunakan pada perancangan ini.



Gambar 4.12 tipografi yang digunakan penulis font kronika

Sumber : Nabilah, 2016



Gambar 4.13 font sebagai body text kartu

Sumber : Nabilah, 2016

4.7 Proses Desain

4.7.1 Sistem Permainan

Pada permainan ini nantinya system permainan merupakan hal penting yang menentukan cara penyampaian konten materi dengan baik. Struktur alur permainan dibuat menjadi lebih mudah agar materi dapat tersampaikan dan diserap dengan baik. Target audiens dengan usia 11-12 tahun belum mengetahui banyak jenis sitem permainan yang rumit, sehingga penulis merancang desain system permainan yang telah umum digunakan.

Setiap satu set permainan akan dimainkan antara 2-4 orang pemain. Setiap pemain akan menyusun kartu kosakata hingga dapat menjadi kalimat dan mengartikan kata tersebut kedalam bahasa Indonesia. Untuk dapat memainkan permainan ini diperlukan konsentrasi dan sekaligus dapat mempelajari lebih banyak kosakata bahas Jawa Krama serta penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari.

A. Skenario

Cerita yang digambarkan pada permainan ini adalah tentang 4 orang anak-anak yang sedang menjelajahi sebuah desa bernama Banda Jawa. Mereka sedang mencari harta yang merupakan kekayaan bahasa daerah pulau Jawa. Dalam melakukan misi selama berada di desa Banda Jawa, 4 orang pemain akan banyak bertemu dengan warga desa yang sedang beraktifitas sehari-hari. Pemain juga akan merasakan atmosphere yang diberikan pada permainan ini melalui audio yang mengeluarkan suara dengan menggunakan bahasa Jawa. Ketika anak-anak telah dapat melalui misi-misi yang diberikan maka dapat dikatakan bahwa permainan telah berakhir.

B. Tema

Secara tampilan visual boardgame ini mengadaptasi dari kehidupan masyarakat sehari-hari yang dekat dengan anak-anak sebagai target audiens. Kemudian dikombinasikan dengan gaya ilustrasi yang diminati anak-anak yang cenderung

lebih sederhana. Namun ilustrasi pada boardgame ini tetap menonjolkan sisi khas kebudayaan jawa yang timbul dari warna-warnanya.



Gambar 4.14 referensi tampilan visual masyarakat Jawa (1)

Sumber : <https://www.instagram.com/revocr/>



Gambar 4.15 referensi tampilan visual masyarakat Jawa (2)

Sumber :

<http://travel.kompas.com/read/2013/08/03/1438076/Bonokeling.Kearifan.Lokal.Jawa.Kuno>

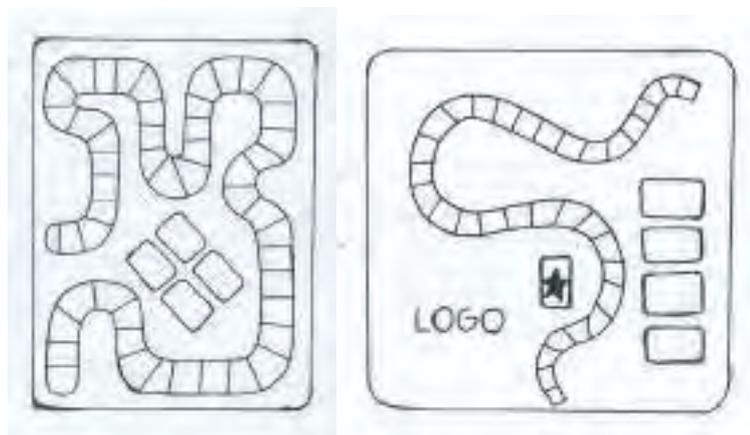
c. **Komponen**

Komponen pada permainan ini terdiri dari papan utama yang menjadi satu kesatuan dengan kotak packaging dengan ukuran 40x40 cm, kartu permainan yang terdiri dari 4 deck kartu berbeda, dan 1 deck kartu soal dengan ukuran kartu 7x10 cm. Kemudian jumlah pion ada 4 buah dengan karakter yang berbeda, dan

reward berupa koin bintang dan medali. Berikut merupakan penjelasan tentang komponen yang terlibat pada permainan ini.

- Papan utama

Dengan adanya papan utama sebagai hal terpenting pada permainan ini. Karena jalannya permainan akan berlangsung diatas papan permainan. Penulis membagi setiap kotak papan untuk alur jalan dengan menambahkan misi yang berbeda-beda. Seperti misi untuk menyelesaikan kartu soal, dan misi untuk menukar kartu dengan kartu lawan yang lain.



Gambar 4.16 Desain layout papan utama (1)

(Sumber : Nabilah, 2016)



Gambar 4.17 Alternatif Desain layout papan utama (2)

(Sumber : Nabilah, 2016)



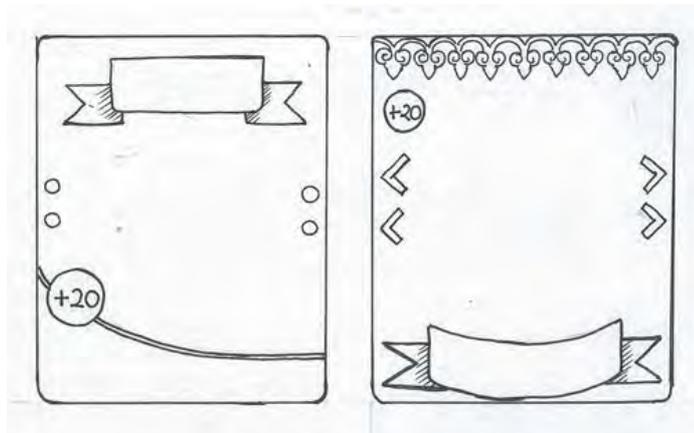
Gambar 4.18 Alternatif Desain layout papan utama (3)

(Sumber : Nabilah, 2016)

- Kartu permainan

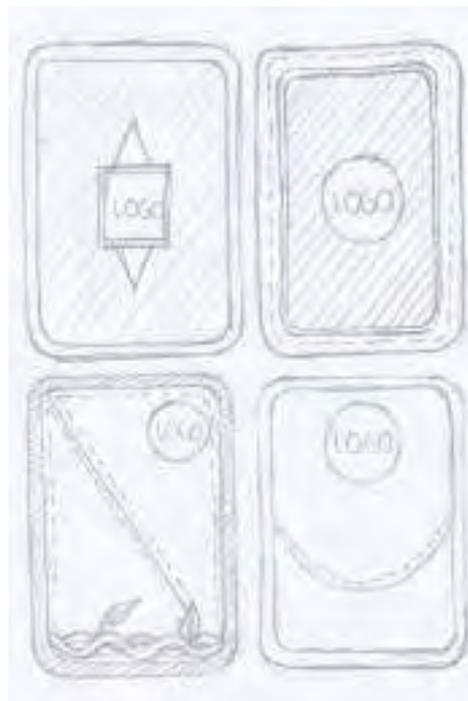
Terdiri dari 4 deck kartu yang berbeda sesuai dengan komponen penyusun sebuah kalimat. Yaitu pertama deck kartu jejer yang terdiri dari gambaran masyarakat Jawa, deck kartu wasesa yang menggambarkan kegiatan atau kata kerja, deck kartu lesan yang menggambarkan tentang objek-objek yang berhubungan dengan kata kerja pada deck sebelumnya dan yang keempat adalah deck katrangan yang terdiri dari keterangan waktu atau keterangan tempat.

Selain keempat deck kartu utama terdapat juga deck kartu soal dan cerita yang berhubungan komponen audio untuk membantu proses belajar secara verbal.



Gambar 4.19 Sketsa alternative layout kartu (1)

(Sumber : Nabilah, 2016)

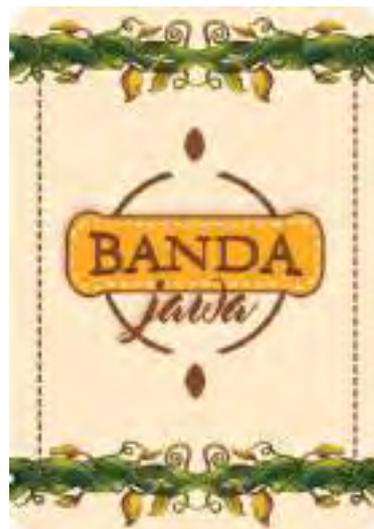


Gambar 4.20 Sketsa alternative layout kartu (2)

(Sumber : Nabilah, 2016)



Gambar 4.21 Alternatif desain layout kartu digital
(Sumber : Nabilah, 2016)



Gambar 4.22 Alternatif desain layout belakang kartu digital
(Sumber : Nabilah, 2016)

- Pion

Sebagai komponen penting untuk menandai setiap pemain. Pion digambarkan dengan visual karakter anak-anak Jawa yang ceria. Setiap pion memiliki bentuk karakter yang berbeda sehingga anak-anak dapat memilih pion karakter sesuai dengan keinginannya.



Gambar 4.23 Alternatif desain pion (1)

(Sumber : Nabilah, 2016)



Gambar 4.24 Alternatif desain pion(2)

(Sumber : Nabilah, 2016)



Gambar 4.25 Alternatif desain pion(3)

(Sumber : Nabilah, 2016)

- Reward

Pada permainan ini diperlukan sebuah reward atau hadiah yang dibagikan kepada pemain yang berhasil mencapai titik poin tertentu sebagai penyemangat bermain. Reward pada permainan ini adalah sebuah tanda bahwa pemain tersebut mendapatkan tambahan akumulasi skor yang akan dihitung pada akhir putaran main. Semakin banyak hadiah yang didapatkan maka semakin banyak skor yang akan dikumpulkan juga.

Reward dibedakan penulis menjadi 2 jenis yaitu hadiah kecil pada saat permainan berlangsung dan hadiah pada akhir permainan. Kedua hadiah harus menunjukkan kelebihan sebagai tanda reward yang didapatkan pemain agar pemain dapat menunjukkan rasa bangga telah berhasil meraih hadiah.

- Packaging

Pada permainan ini packaging juga digunakan sebagai alas papan bermain dan menjadi satu kesatuan. Desain yang *compact* membuat packaging dan papan utama menjadi lebih efisien. Packaging juga sekaligus menjadi tempat untuk menyimpan komponen lain seperti audio, kartu dan pion.



Gambar 4.26 Prototype desain packaging
(Sumber : Nabilah, 2016)



Gambar 4.27 desain packaging depan
(Sumber : Nabilah, 2016)



Gambar 4.28 desain packaging belakang

(Sumber : Nabilah, 2016)

- Logo

Logo memiliki makna sebagai judul dari sebuah permainan. Desain logo permainan ini mengalami perubahan-perubahan seiring dengan berkembangnya desain menuju lebih baik. Hingga terbentuklah desain akhir dengan nama “Tembung Jowo” yang memiliki makna sebuah rangkaian kata-kata Jawa dengan tambahan slogan “seri dolanan” untuk menunjukkan bahwa produk ini adalah sebuah permainan. Berikut adalah perkembangan desain logo permainan papan ini.



Gambar 4.29 Alternatif desain logo

(Sumber : Nabilah, 2016)

C. Mekanisme

Cara kerja pada permainan ini adalah sebagai berikut :

- Pertama pemain akan ditentukan jumlah pemainnya dengan aturan minimal 2 orang dan maksimal 4 orang. Kemudian setiap pemain akan memilih pion masing-masing sesuai dengan karakter yang diinginkan dan meletakkan pion diujung awal permainan.
- Persiapan permainan dengan mengeluarkan setiap komponen dari box dan diletakkan disebelah kotak permainan.
- Setiap pemain akan mendapatkan papan bermain yang berfungsi untuk meanaruh kartu main. Kemudian setiap pemain akan dibagikan masing-masing 1 kartu untuk setiap decknya

- Pemain akan mulai menyusun kartu sesuai dengan urutan warna kartu.
- Untuk menentukan giliran maju maka setiap pemain akan melakukan suit terlebih dahulu.
- Pemain yang bermain pertama akan menyusun kartu semampu yang dikuasai kemudian menyusun kata menjadi sebuah kalimat.
- Setelah kartu dapat tersusun dengan sesuai kartu akan dapat diklaim agar mendapatkan giliran untuk melangkahkan pion. Kemudian pemain juga harus mengartikan kata tersebut untuk diterjemahkan dalam bahasa Indonesia agar pemain dapat memahami benar setiap kosakata yang disusunnya. Jika ada kata yang salah diartikan maka kartu tersebut harus ditutup dan hangus sehingga tidak bisa dimainkan kembali.
- Jika pemain berada pada kotak pertanyaan maka pemain berhak mendapatkan kartu soal dan menjawab.
- Jika salah satu pemain berada pada kotak hukuman maka setiap pemain wajib menukarkan kartu yang dimilikinya untuk ditukarkan dengan pemain lainnya secara bergiliran.

D. Aspek Visual

Ilustrasi gaya gambar yang digunakan menggunakan gaya semirealis dengan outline manual yang dikombinasikan dengan teknik pewarnaan digital untuk mendapatkan hasil yang lebih modern dan dapat diterima oleh anak-anak. Penyederhanaan gambar juga menjadi pertimbangan agar ilustrasi dapat menyampaikan pesan dengan baik. Berikut adalah proses *outline* hingga *coloring*.



Gambar 4.30 Outline desain ilustrasi kartu permainan (1)

Sumber : Nabilah 2016



Gambar 4.31 Outline desain ilustrasi kartu permainan (2)

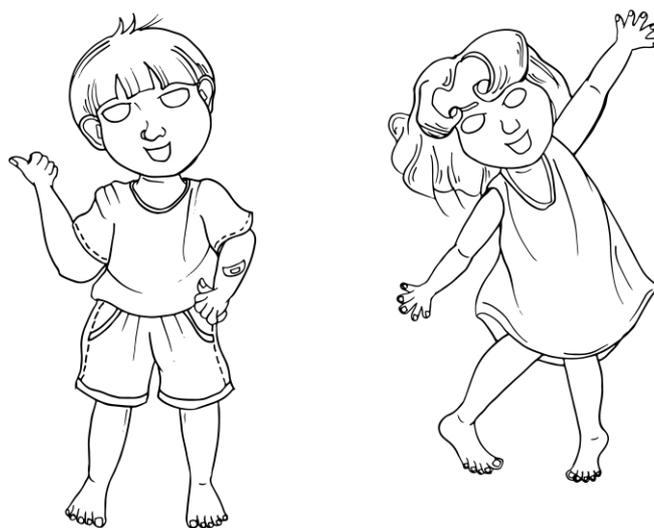
Sumber : Nabilah 2016



Gambar 4.32 Outline desain ilustrasi kartu permainan (3)

Sumber : Nabilah 2016

Desain ilustrasi kegiatan pada kartu dibedakan menjadi 2 bagian yaitu bagian kegiatan yang dilakukan dan bagian kepala, hal tersebut dilakukan penulis untuk membuat proporsi desain karakter yang tetap sama dan konstan.



Gambar 4.33 Outline desain pion permainan

Sumber : Nabilah 2016



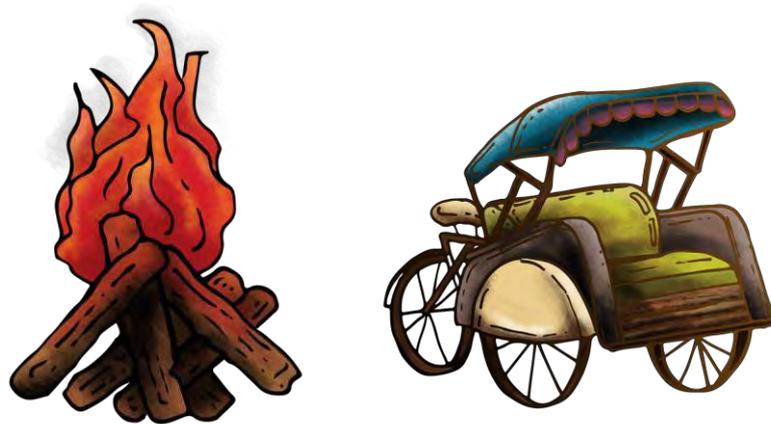
Gambar 4.34 coloring desain ilustrasi kartu permainan

Sumber : Nabilah 2016



Gambar 4.35 coloring desain pion permainan

Sumber : Nabilah 2016



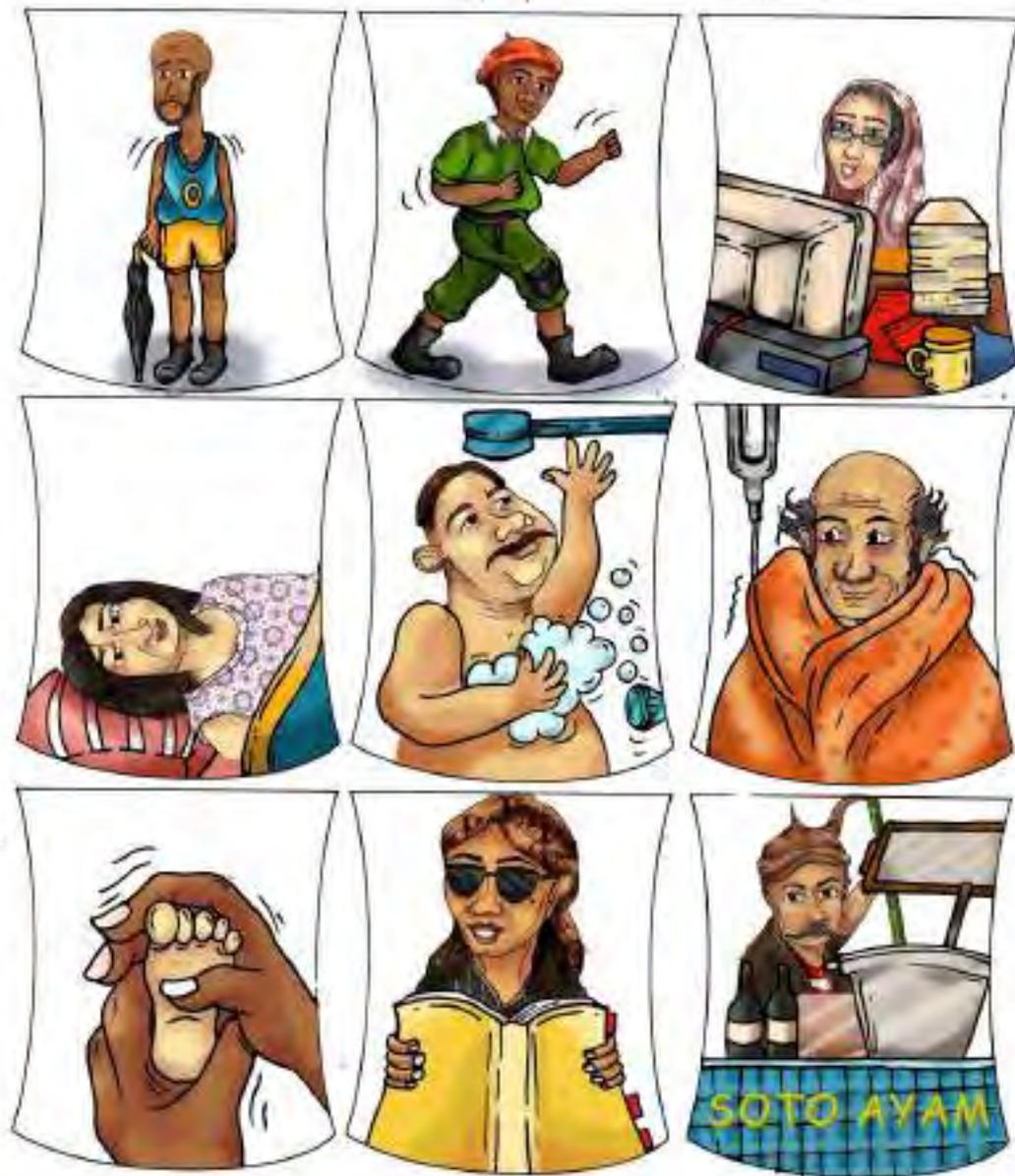
Gambar 4.36 coloring desain ilustrasi papan permainan

Sumber : Nabilah 2016



Gambar 4.37 coloring desain ilustrasi kartu & papan permainan

Sumber : Nabilah 2016



Gambar 4.38 coloring desain ilustrasi kartu wasesa permainan

Sumber : Nabilah 2016



Gambar 4.39 coloring desain background kartu permainan

Sumber : Nabilah 2016

Setiap ilustrasi jenis kartu wasesa atau kartu katrangan ditambahkan background untuk memperjelas suasana atau waktu kegiatan terjadi.



Gambar 4.40 coloring desain ilustrasi dan background kartu permainan

Sumber : Nabilah 2016

4.8 Hasil uji coba permainan

4.8.1 Uji coba pertama

Play test awal telah dilakukan untuk mengetahui seberapa jauh permainan papan ini dapat berjalan dan diterima oleh anak-anak. Prototype permainan menggunakan sebagian hasil desain yang telah dilakukan penulis. Bahan komponen permainan masih belum menggunakan bahan yang sebenarnya. Tujuan dari ujicoba ini untuk mengetahui bagaimana target audiens dapat menerima bagian konten serta tatacara main dan gaya ilustrasi pada desain kartu. Setelah ujicoba dilakukan penulis masih harus melakukan revisi desain serta mekanisme bermain yang lebih efisien.

NO	GAMBAR	KETERANGAN
1	 <p data-bbox="448 792 963 898">Gambar 4.41 proses play test desain (1) (Sumber : Nabilah, 2016)</p>	<p data-bbox="1027 416 1369 674">Proses bermain ketika mengurutkan bagian kartu anak-anak masih bingung dengan keterbacaan layout kartu</p>
2	 <p data-bbox="448 1294 963 1400">Gambar 4.42 proses play test desain (2) (Sumber : Nabilah, 2016)</p>	<p data-bbox="1027 925 1369 1182">Penulis masih memandu selama jalannya permainan karena anak-anak kesulitan dengan tata cara mainnya</p>
3	 <p data-bbox="448 1796 963 1901">Gambar 4.43 proses play test desain (3) (Sumber : Nabilah, 2016)</p>	<p data-bbox="1027 1417 1369 1720">Komponen permainan yang masih menggunakan material prototype kurang cocok digunakan oleh anak-anak</p>

Hasil uji coba :

- Ketika permainan berlangsung anak-anak masih merasa bingung untuk mengurutkan bagian kartu walaupun telah membaca peraturan atau buku petunjuk sebelum bermain. Sehingga dirasa perlu adanya tambahan papan pada setiap pemain yang membantu untuk menyusun kalimat.
- Informasi pada kartu tetap memerlukan padanan bahasa Indonesia untuk membantu, karena anak-anak rata-rata masih belum paham dengan kosakata bahasa Jawa.
- Buku panduan sangat diperlukan ketika memulai permainan sebagai modul pengenalan dan pendukung jalannya permainan.
- Desain gaya gambar pada kartu telah disukai anak-anak, namun warna yang digunakan kurang cerah dan mencolok untuk menarik perhatian. Sehingga poin utama dari kartu yang dilihat oleh anak-anak adalah tulisan bahasa Jawa saja.
- Pengucapan kosakata pada kartu masih sering mengalami kesalahan oleh anak-anak saat bermain. Anak-anak kurang paham dengan cara membaca kata bahasa Jawa tanpa adanya contoh. Sehingga masih perlu adanya sebuah media pendukung untuk membantu contoh pengucapan yang benar.

4.8.2 Uji coba desain akhir

Pada bagian akhir proses desain penulis kembali melakukan ujicoba kepada target audiens. Tujuan dari uji coba akhir ini untuk melihat hasil perbaikan desain dan konten permainan pada uji coba yang pertama serta mengujicobakan permainan papan ini dengan material desain dan ukuran yang sebenarnya. Penulis mengamati proses bermain dari mulai anak-anak mendapatkan permainan ini hingga terakhir proses bermain dan penyimpanan. Beberapa hal yang menjadi catatan dalam ujicoba dijelaskan sebagai berikut.

NO	GAMBAR	KETERANGAN
1	 <p data-bbox="429 958 986 1032">Gambar 4.44 Proses bermain uji coba pada target audiens</p> <p data-bbox="560 1059 855 1093">Sumber: Nabilah,2016</p>	<p data-bbox="1031 405 1366 943">Proses awal permainan pada saat penulis menjelaskan tentang permainan Tembung Jowo beserta komponen yang digunakan. Anak-anak begitu antusias dan serius mendengarkan penjelasan.</p>
2	 <p data-bbox="429 1697 986 1771">Gambar 4.45 Proses bermain uji coba pada target audiens</p> <p data-bbox="560 1798 855 1832">Sumber: Nabilah,2016</p>	<p data-bbox="1031 1149 1350 1462">Proses bermain dimulai ketika anak-anak mencoba menjalankan pion dan memahami jalur pada papan permainan.</p>

3	 <p>Gambar 4.46 proses penyusunan kartu & penilaian skor pada uji coba permainan</p> <p>Sumber: Nabilah,2016</p>	<p>Anak-anak menyusun kartu pada papan kartu tanpa ada hambatan. Pada saat penyesuaian kartu pembagian warna pada kartu memudahkan anak-anak untuk menyusun kartu.</p>
4	 <p>Gambar 4.47 proses penyusunan kartu & penilaian skor pada uji coba permainan</p> <p>Sumber: Nabilah,2016</p>	<p>Pemilihan pion yang digunakan bermain oleh anak-anak disesuaikan dengan <i>gender</i> masing-masing.</p>

5	 <p data-bbox="453 936 963 1010">Gambar 4.48 Pemenang dalam uji coba permainan</p> <p data-bbox="560 1037 855 1070">Sumber: Nabilah,2016</p>	<p data-bbox="1031 309 1326 678">Pemenang pada permainan mendapatkan medali sebagai tanda kemenangan dan digunakan main pada putaran selanjutnya.</p>
---	---	---

Hasil uji coba:

- Proses persiapan awal permainan berjalan lancar sesuai dengan rancangan penulis. Namun peletakan modul permainan yang berada dibagian paling bawah menjadi kurang terlihat dan kurang dimengerti fungsinya. Penulis sebagai pengawas permainan masih mengingatkan fungsi buku panduan bermain. Sehingga peletakan buku panduan pada awal permainan perlu diperhatikan.
- Pemilihan pion pada komponen bermain dipilih anak-anak berdasarkan dengan *gender* masing-masing anak, sehingga keterbatasan jumlah pemain laki-laki dan perempuan masing-masing terbatas hanya 2 pemain.
- Jumlah kartu yang dibagikan terbatas masing-masing kelompok 2 buah menjadikan anak-anak lebih fokus untuk memahami arti kosakata dan penyusunannya. Sehingga tujuan agar pemahaman terhadap bahasa Jawa menjadi lebih tersampaikan.

- Mekanisme permainan dapat dipahami dengan jelas oleh anak-anak karena tatacara bermain yang digunakan mudah. Dengan membaca buku petunjuk permainan dan video tutorial animasi anak-anak telah dapat menjalankan permainan dengan sekali percobaan.
- Pengucapan kosakata sebagai bagian dari mekanisme bermain masih sering dilupakan anak-anak. Hal tersebut karena fokus pemain berada pada penyusunan kartu. Sehingga beberapa kali penulis masih harus mengingatkan proses pengucapan kalimat.
- Aplikasi suara yang bisa diakses oleh setiap pemain sangat membantu anak-anak untuk mengucapkan kosakata bahasa Jawa dengan benar. Sehingga proses bermain ini tetap dapat berjalan tanpa pendampingan dan pengajaran oleh orang dewasa. Namun teknis aplikasi yang masih belum sempurna menjadi kendala pada saat penggunaan. Masih terdapat beberapa *error* pada kosakata yang tidak dapat diputar suaranya.

BAB V

IMPLEMENTASI DESAIN

5.1 Papan Bermain (papan utama)

Papan bermain pada permainan ini tepat berada didalam packaging luar. Sehingga pada saat kotak packaging dibuka maka boardgame dapat langsung dimainkan. Ukuran total papan yang digunakan adalah 40x40 cm jika dibuka dan menjadi 40x20 cm jika dilipat kembali. Bahan alas yang digunakan adalah PVC foam board yang cukup tebal untuk menopang komponen lain saat permainan berlangsung dan dilapis dengan stiker bontax laminasi canvas untuk menjaga keawetan desain.

Desain ilustrasi papan permainan menceritakan sebuah desa “JOWO” yang memiliki jalur masuk desa yang berbeda warna namun tetap dengan jumlah deck permainan yang sama. Ilustrasi didominasi dengan warna coklat untuk menguatkan kesan visual Jowo. Alur yang terpakai juga dibuat meliuk dan memutar agar memberikan kesan yang lebih dinamis dan tidak membosankan. Berikut adalah hasil desain papan utama yang digunakan.



Gambar 5.1 Desain papan bermain (papan utama)

(Nabilah, 2016)

Pada gambar 5.2 adalah bentuk papan permainan 3D dimana ketika dibuka papan bermain memiliki ketebalan. Ruang kosong dibawah papan bermain digunakan sebagai tempat penyimpanan komponen permainan ketika telah selesai digunakan dan akan disimpan. Bentuk papan yang persegi akan memudahkan pemain untuk membagi daerah bermain dan juga tempat duduk saat bermain. Sehingga setiap pemain dapat duduk di setiap bagian sisi kotak bermain.



Gambar 5.2 Bentuk 3D papan permainan

(Sumber : Nabilah, 2016)



Gambar 5.3 Realisasi papan permainan utama

(Sumber : Nabilah, 2016)

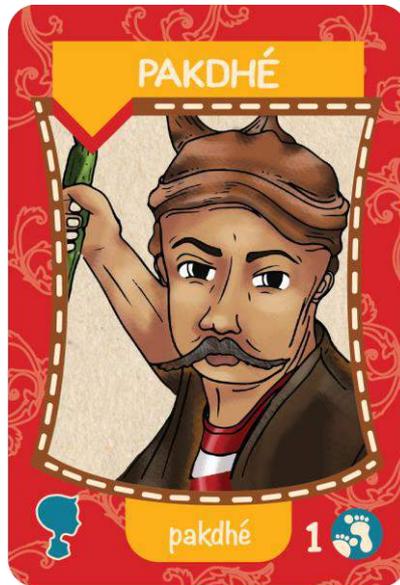
5.2 Kartu Main

Pada permainan ini kartu main menjadi komponen paling penting karena sebagai media untuk menyampaikan konten materi bahasa Jawa Krama secara langsung. Layout dan warna yang digunakan juga sangat diperhatikan agar tidak membuat anak-anak merasa bingung pada saat bermain. Kartu dalam satu set permainan terdiri dari 4 deck kartu kosakata dengan jumlah 90 buah dan 1 deck kartu cerita beserta soal dengan jumlah 15 buah sehingga total dari keseluruhan komponen kartu ada 105 buah. Kartu dengan ukuran 7x10 cm dipilih karena dengan pertimbangan kenyamanan pada saat digunakan bermain dan dipegang kemudian juga faktor desain layout dan ilustrasi.

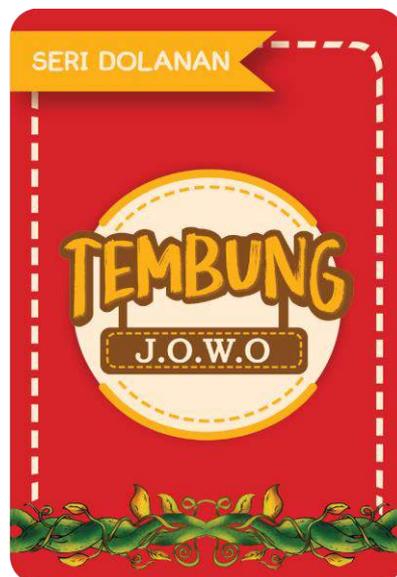
a. Kartu Kosakata

Pada kartu kosakata berisi pengetahuan tentang kosakata bahasa Jawa krama yang akan disusun pada saat permainan berlangsung. Kartu terdiri dari 4 deck yang dibedakan berdasarkan warna serta ikon setiap jenis yang berbeda. Pemain akan mengurutkan berdasarkan warna yang telah ditentukan pada peraturan bermain dan menyamakan ikon setiap kartu yang berada di pojok kiri bawah. Setiap kartu yang berhasil disusun menjadi sebuah kalimat akan menentukan

pergerakan pion pada papan bermain. Banyaknya pergerakan dijumlahkan berdasarkan angka yang berada pada pojok kanan bawah desain kartu.



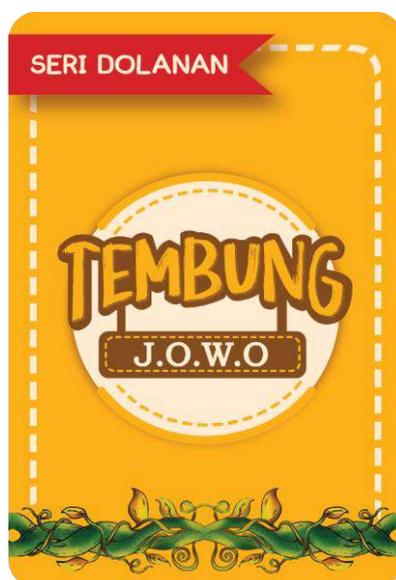
Gambar 5.4 Tampilan desain depan kartu *Jejer*
(Sumber : Nabilah, 2016)



Gambar 5.5 Tampilan desain belakang kartu *Jejer*
(Sumber : Nabilah, 2016)



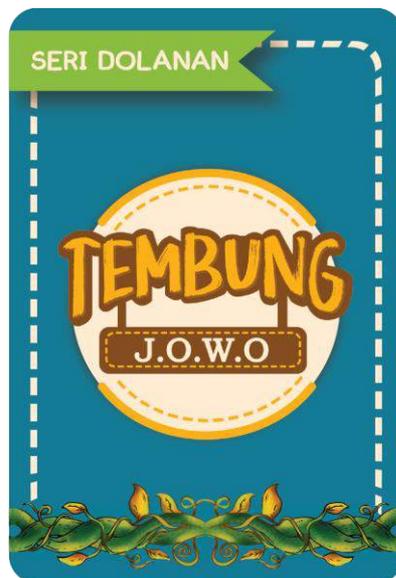
Gambar 5.6 Tampilan desain depan kartu *Wasesa*
(Sumber : Nabilah, 2016)



Gambar 5.7 Tampilan desain belakang kartu *Wasesa*
(Sumber : Nabilah, 2016)



Gambar 5.8 Tampilan desain depan kartu *Lesan*
(Sumber : Nabilah, 2016)



Gambar 5.9 Tampilan desain belakang kartu *Lesan*
(Sumber : Nabilah, 2016)



Gambar 5.10 Tampilan desain depan kartu *Katrangan*
(Sumber : Nabilah, 2016)



Gambar 5.11 Tampilan desain belakang kartu *Katrangan*
(Sumber : Nabilah, 2016)

b. Papan Kartu Alas

Kartu alas berfungsi untuk membantu pemain menyusun kartu dengan benar. Pada kartu alas dijelaskan dan diurutkan susunan kartu main untuk memudahkan pemain. Bahan yang digunakan adalah *Art Paper 310* dengan ukuran 35x12 cm. Setiap pemain masing-masing akan mendapatkan kartu pada saat bermain.



Gambar 5.12 Desain layout papan pembantu

(Sumber : Nabilah, 2016)



Gambar 5.13 Realisasi Desain papan kartu

(Sumber : Nabilah, 2016)

5.3 Pion

Setiap pemain akan mendapatkan satu buah pion untuk bermain untuk menandai jejak langkah yang telah dilalui. Pion disini terdapat 4 buah desain yang berbeda karakter. Anak-anak dapat memilih sesuai dengan kesukaan masing-masing. Desain pion yang terpilih adalah karakter anak-anak Jawa. Tinggi pion 7cm disesuaikan dengan ukuran papan permainan. Bahan yang digunakan adalah papan MDF yang dilapis dengan stiker bontax untuk memunculkan desain karakternya. Berikut adalah desain pion yang digunakan.



Gambar 5.14 Desain karakter pion
(Sumber : Nabilah, 2016)



Gambar 5.15 realisasi Pion permainan
(sumber: Nabilah, 2016)

5.4 Reward

Reward digunakan sebagai apresiasi terhadap pemain yang telah dapat menyelesaikan misi tantangan dengan baik. Koin bintang adalah hadiah bagi pemain yang telah berhasil menyelesaikan misi pada jalur keberuntungan. Pemain yang berhasil mencapai jalur keberuntungan akan diberikan 2 koin dan bisa digunakan pada jalur berlubang. Ukuran diameter desain bintang reward 3.5 cm dengan menggunakan bahan papan MDF yang dilapis dengan stiker. Desain bintang dibuat 2 sisi agar tampilan lebih efisien ketika digunakan bolak-balik saat bermain. Berikut adalah tampilan desain koin bintang.



Gambar 5.16 Desain implementasi reward

(Sumber : Nabilah, 2016)



Gambar 5.17 Desain implementasi reward

(Sumber : Nabilah, 2016)

Selain reward bagi pemain yang berhasil mencapai jalur keberuntungan juga terdapat reward pada akhir permainan. Reward medali diberikan kepada pemain yang berhasil memenangkan permainan dihitung dari jumlah skor yang didapatkan. Reward medali berbentuk kepingan logo yang didesain sebagai simbol kemenangan pemain. Desain medali terbagi menjadi 4 warna sebagai

pembeda sesuai dengan warna pion yang digunakan. Medali ini akan dikalungkan pada pemain yang menang sebagai tanda kemenangan dan digunakan pada putaran selanjutnya. Bahan kepingan medali menggunakan material kuningan yang dicetak timbul sesuai desain logo dengan ukuran diameter 7cm. Dan kalung medali menggunakan material pita tali. Berikut adalah desain medalinya.



Gambar 5.18 Realisasi desain reward koin bintang dan medali
(Sumber : Nabilah, 2016)

5.5 Buku peraturan

Pada saat memulai permainan pemain diwajibkan untuk membaca buku peraturan dengan baik dan memahaminya. Buku peraturan berisi penjelasan tentang permainan secara umum serta komponen isinya hingga cara bermain. Isi dalam buku peraturan juga menjelaskan tips dan trik bermain rahasia untuk menambah keseruan permainan. Selain mengikuti buku peraturan dasar pemain juga dapat mengembangkan aturan permainan sendiri sesuai dengan kesepakatan bersama. Berikut adalah desain layout buku peraturan pada permainan ini.



Gambar 5.19 Desain buku peraturan

(Sumber : Nabilah, 2016)

5.6 Packaging

Desain packaging yang terpilih adalah dengan bentuk *compact box* yang memuat seluruh komponen permainan. Kotak packaging ini ketika dibuka dapat terlihat papan permainan dan bisa langsung dimainkan. Kotak packaging mempunyai pegangan untuk memudahkan proses membawa serta menyimpan permainan.



Gambar 5.20 Desain packaging 3D

(Sumber : Nabilah, 2016)

Pada gambar 5.20 dan 5.21 adalah desain kemasan untuk varian produk permainan dengan skala lebih kecil. Desain disesuaikan dengan ukuran kemasan yang lebih kecil namun dengan tampilan visual yang tetap sama dengan desain kemasan permainan papan utama. Hal tersebut dilakukan untuk membuat satu kesatuan dengan varian produk lainnya.



Gambar 5.21 Alternatif packaging (1)

(Sumber : Nabilah, 2016)



Gambar 5.22 Alternatif packaging (2)
(Sumber : Nabilah, 2016)

5.7 Aplikasi suara

Desain akhir aplikasi suara ditampilkan melalui smartphone yang hanya dapat diakses oleh pemilik permainan. Karena setiap desain papan memiliki kode tersendiri untuk mengakses aplikasi suara tersebut.



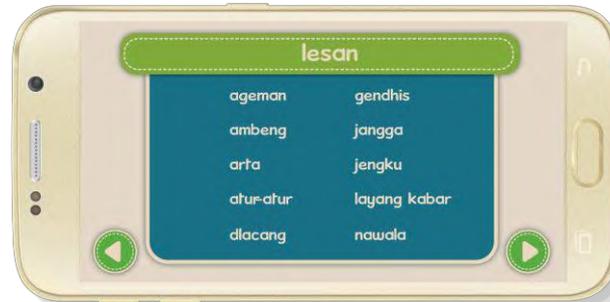
Gambar 5.23 Tampilan aplikasi
(Sumber : Nabilah, 2016)



Gambar 5.24 Tampilan aplikasi
(Sumber : Nabilah, 2016)



Gambar 5.25 Pembuka aplikasi
(Sumber : Nabilah, 2016)



Gambar 5.26 Tampilan Aplikasi (2)
(Sumber : Nabilah, 2016)



Gambar 5.27 Tampilan Aplikasi (3)
(Sumber : Nabilah, 2016)

Pada Menu aplikasi terdapat pilihan untuk masuk pada aplikasi suara dan menu untuk tutorial yang berisi video animasi cara bermain. Video berdurasi 3 menit untuk menjelaskan tatacara main mulai dari persiapan hingga penghitungan skor di akhir permainan.



Gambar 5.28 Tampilan menu pilihan aplikasi

(Sumber : Nabilah, 2016)



Gambar 5.29 Video animasi tutorial pada aplikasi (1)

(Sumber : Nabilah, 2016)

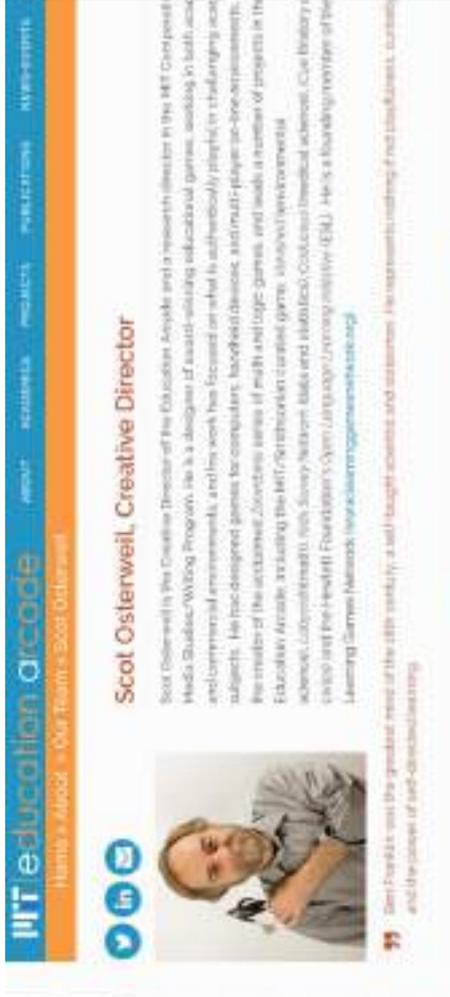


Gambar 5.30 Video animasi tutorial pada aplikasi (2)
(Sumber : Nabilah, 2016)

LAMPIRAN

1. Data fakta dalam latar belakang

a. Website MIT Education Arcade

KETERANGAN	FOTO
<p>ang professor ama Scott rweil sedang embangkan de bermain c belajar di Education de</p>	
<p>embangan de belajar dengan bermain didukung penuh oleh perusahaan untuk membuat penelitian- penelitian baru</p>	

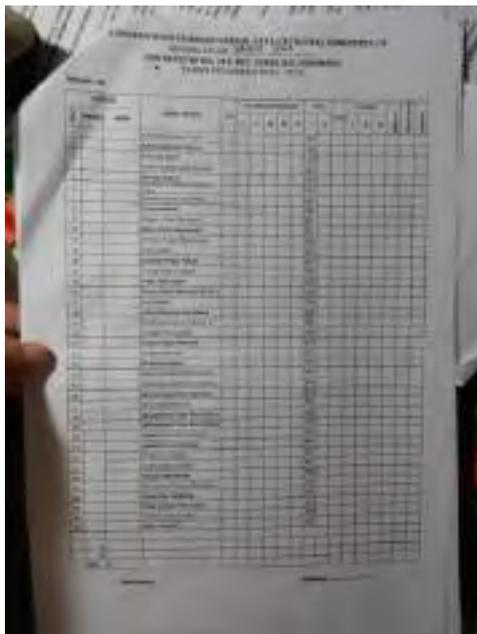
NO	FOTO	KETERANGAN	NO
3		<p>pengembangan enelitian dilakukan oleh MIT Education arcade dengan metode permainan sebagai proses belajar</p>	1
4		<p>pengembangan game sebagai media belajar dengan melihat aspek bermain yang menyenangkan untuk membangun kemampuan kognitif anak-anak.</p>	2

Dalam menyelesaikan penelitian ini penulis mendapatkan data dan fakta tentang pengembangan metode belajar dengan bermain yang telah

banyakdikembangkan oleh para ahli. Salah satunya sumber didapat melalui website resmi MIT Education Arcade.

b. Hasil nilai ujian bahasa Jawa

Penulis melakukan observasi langsung pada lokasi subjek perancangan yaitu Sekolah Dasar Negeri di Surabaya sebagai proses pengambilan data. Data yang didapatkan berupa nilai hasil belajar siswa Sekolah Dasar Negeri di Surabaya pada mata pelajaran bahasa Jawa. Kemudian nilai tersebut akan dianalisis sebagai dasar dalam pengambilan keputusan riset.



REKAPITULASI DATA HASIL PENELITIAN
TAHUN 2014/2015

No	Nama	Nilai			
		1	2	3	4
1	...				
2	...				
3	...				
4	...				
5	...				
6	...				
7	...				
8	...				
9	...				
10	...				
11	...				
12	...				
13	...				
14	...				
15	...				
16	...				
17	...				
18	...				
19	...				
20	...				
21	...				
22	...				
23	...				
24	...				
25	...				
26	...				
27	...				
28	...				
29	...				
30	...				
31	...				
32	...				
33	...				
34	...				
35	...				
36	...				
37	...				
38	...				
39	...				
40	...				
41	...				
42	...				
43	...				
44	...				
45	...				
46	...				
47	...				
48	...				
49	...				
50	...				
51	...				
52	...				
53	...				
54	...				
55	...				
56	...				
57	...				
58	...				
59	...				
60	...				
61	...				
62	...				
63	...				
64	...				
65	...				
66	...				
67	...				
68	...				
69	...				
70	...				
71	...				
72	...				
73	...				
74	...				
75	...				
76	...				
77	...				
78	...				
79	...				
80	...				
81	...				
82	...				
83	...				
84	...				
85	...				
86	...				
87	...				
88	...				
89	...				
90	...				
91	...				
92	...				
93	...				
94	...				
95	...				
96	...				
97	...				
98	...				
99	...				
100	...				

REKAPITULASI DATA HASIL PENELITIAN
TAHUN 2014/2015

No	Nama	Nilai				Rata-rata	Kategori
		1	2	3	4		
1	...						
2	...						
3	...						
4	...						
5	...						
6	...						
7	...						
8	...						
9	...						
10	...						
11	...						
12	...						
13	...						
14	...						
15	...						
16	...						
17	...						
18	...						
19	...						
20	...						
21	...						
22	...						
23	...						
24	...						
25	...						
26	...						
27	...						
28	...						
29	...						
30	...						
31	...						
32	...						
33	...						
34	...						
35	...						
36	...						
37	...						
38	...						
39	...						
40	...						
41	...						
42	...						
43	...						
44	...						
45	...						
46	...						
47	...						
48	...						
49	...						
50	...						
51	...						
52	...						
53	...						
54	...						
55	...						
56	...						
57	...						
58	...						
59	...						
60	...						
61	...						
62	...						
63	...						
64	...						
65	...						
66	...						
67	...						
68	...						
69	...						
70	...						
71	...						
72	...						
73	...						
74	...						
75	...						
76	...						
77	...						
78	...						
79	...						
80	...						
81	...						
82	...						
83	...						
84	...						
85	...						
86	...						
87	...						
88	...						
89	...						
90	...						
91	...						
92	...						
93	...						
94	...						
95	...						
96	...						
97	...						
98	...						
99	...						
100	...						

c. Website Dinas Pendidikan Kota Surabaya



Proses Pembelajaran yang Mendukung Kreativitas

Dyers, J.H. et al [2011], *Innovators DNA*, Harvard Business Review:

- 2/3 dari kemampuan kreativitas seseorang diperoleh melalui pendidikan, 1/3 sisanya berasal dari genetik.
- Kebalikannya berlaku untuk kemampuan inteligensia yaitu: 1/3 dari pendidikan, 2/3 sisanya dari genetik
- Kemampuan kreativitas diperoleh melalui:
 - Observing [mengamati]
 - Questioning [menanya]
 - Associating [menalar]
 - Experimenting [mencoba]
 - Networking [Membentuk jejaring]

Personal

Inter-personal

Pembelajaran berbasis intelegensia tidak akan memberikan hasil signifikan (hanya peningkatan 50%) dibandingkan yang berbasis kreativitas (sampai 200%)

Perlu merumuskan kurikulum berbasis proses pembelajaran yang mengedepankan pengalaman personal melalui proses **mengamati, menanya, menalar, dan mencoba [observation based learning]** untuk meningkatkan kreativitas peserta didik. Disamping itu, dibiasakan bagi peserta didik untuk bekerja dalam jejaringan melalui **collaborative learning**

Proses Penilaian yang Mendukung Kreativitas

Sharp, C. 2004. *Developing young children's creativity: what can we learn from research?:*

Guru dapat membuat peserta didik berani berperilaku kreatif melalui:

- tugas yang tidak hanya memiliki satu jawaban tertentu yang benar [banyak/semua jawaban benar],
- mentolerir jawaban yang nyeleneh,
- menekankan pada proses bukan hanya hasil saja,
- memberanikan peserta didik untuk mencoba, untuk menentukan sendiri yang kurang jelas/lengkap informasinya, untuk memiliki interpretasi sendiri terkait dengan pengetahuan atau kejadian yang diamatinya
- memberikan keseimbangan antara yang terstruktur dan yang spontan/ekspresif

Perlu merumuskan kurikulum yang mencakup proses penilaian yang menekankan pada proses dan hasil sehingga diperlukan penilaian berbasis portofolio (pertanyaan yang tidak memiliki jawaban tunggal, memberi nilai bagi jawaban nyeleneh, menilai proses pengerjaannya bukan hanya hasilnya, penilaian spontanitas/ekspresif, dll)

Pada website dinas pendidikan kota Surabaya terdapat sumber dokumen ajar bagi para guru maupun aktivis pendidik untuk mengetahui aspek pencapaian pendidikan. Terdapat sumber-sumber ajar dari dinas pendidikan yang mengaitkan unsur kreativitas dengan aspek belajar. Hal tersebut menjadi referensi data bagi penulis selama menyelesaikan penelitian ini. Gambar-gambar diatas merupakan lampiran dari dokumen pada website dinas pendidikan kota Surabaya yang memuat aspek mengajar dengan kreativitas.

2. Analisa hasil riset

Penulis melakukan proses shadowing dengan sampel seorang siswa kelas 5 SD sebagai target audiens studi. Selama melakukan *shadowing* penulis mencatat dan mengamati segala kegiatan yang dilakukan oleh sampel *shadowing*. Penulis juga mendokumentasikan kegiatan sampel *shadowing* yang dilakukan selama beberapa hari dengan mengambil gambar berupa foto dan video sebagai bukti pelaksanaan riset dan memudahkan proses analisa data yang didapatkan.

Protokol Riset (*shadowing*)

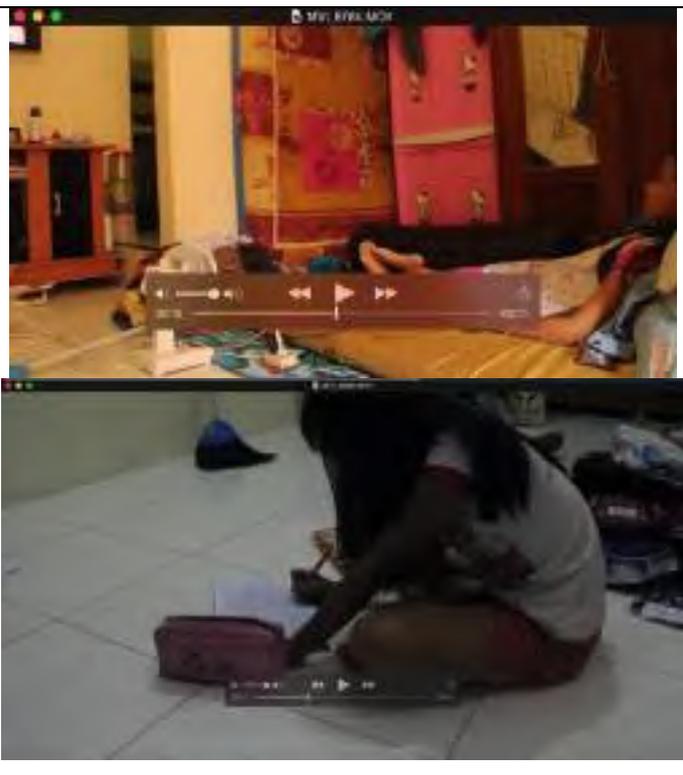
1. Tujuan : mengetahui kebiasaan dan kegiatan anak kelas 5 SD saat bermain dan juga belajar diluar Sekolah.
2. Lokasi/tanggal : Rumah Herlyn
4November 2015
3. Narasumber :
Nama : Herlyn Kurnia Ningsih
Kelas : 5 SDN Jajar Tunggal I Surabaya
4. Peralatan Pendukung :
Alat rekam dan Laptop
5. Kegiatan observasi :
mengamati dan merekam kegiatan-kegiatan yang dilakukan herlyn seharian setelah pulang sekolah hingga akan tidur malam hari.
mengamati dan mengobservasi kegiatan bermain
mengamati dan mengobservasi kegiatan belajar

S

shadowing

Doku
menta
si

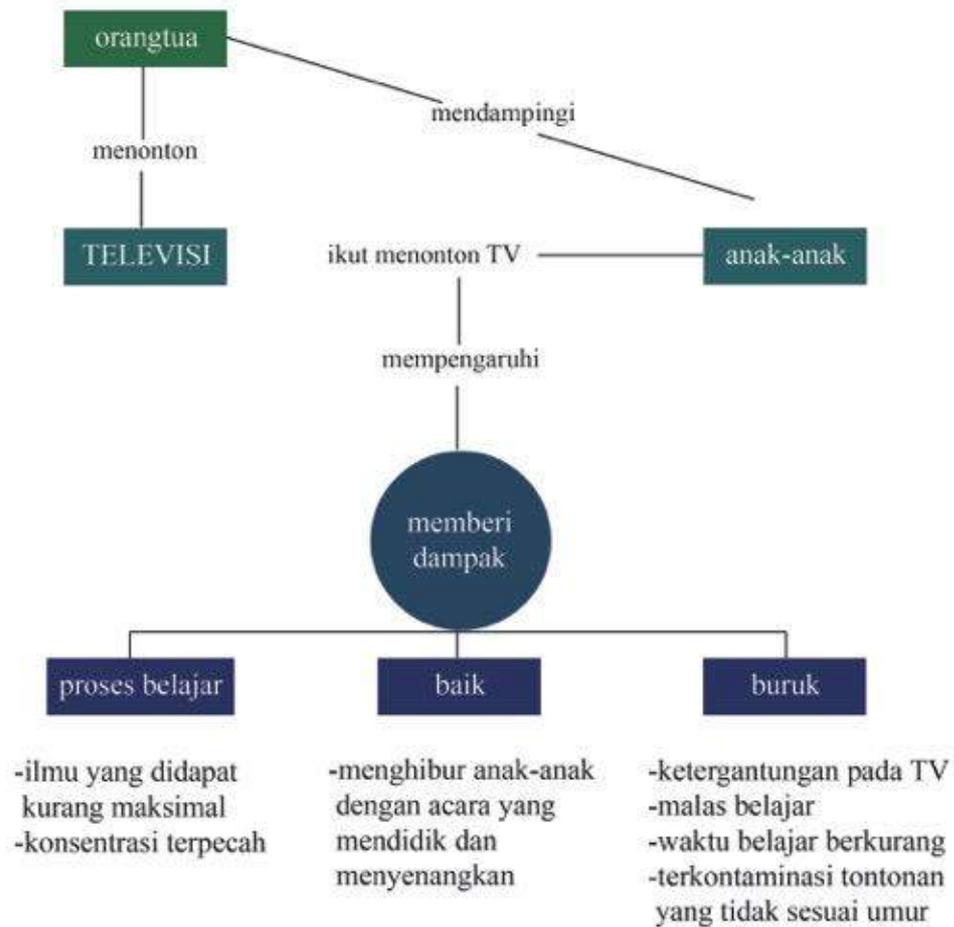


	
<p>Pengamatan</p>	<p>Hasil pengamatan :</p> <p>Dengan hasil pengamatan yang didapatkan tersebut penulis melakukan analisa kembali guna memperoleh hasil riset yang lebih matang.</p> <p>Hasil analisa :</p> <p>d. Kehidupan sosial</p> <p>Anak-anak melalui masa bermain bersama teman secara berkelompok-kelompok. Teman adalah partner bermain yang menyenangkan bagi anak karena mereka bisa saling bertukar pikiran dan membiicarakan hal yang sama-sama disukai. Lingkungan pergaulan juga mempengaruhi kebiasaan anak karena teman bisa memberikan dampak positif maupun dampak negatif yang berpengaruh.</p> <p>e. Media penghibur</p> <p>Kegemaran anak menonton TV berangkat dari kebiasaan yang di</p>

lakukan oleh lingkungan terdekat yaitu keluarga. Keluarga memiliki peran penting yang mempengaruhi tumbuh kembang anak-anak. Kemudian TV menjadi dampak buruk bagi anak-anak apabila penggunaannya tidak di batasi karena anak akan terbiasa mencotah apa yang mereka lihat. Peran orangtua dalam mengontrol anak menikmati TV harus diperhatikan dengan benar agar tidak membuat anak merasa ketergantungan.

f. Pola belajar

Anak usia Sekolah Dasar menggunakan waktu belajar malam hari untuk mempersiapkan PR maupun ujian yang akan ditempuh esok hari. Waktu malam dipilih karena pada saat itu anak sudah menyelesaikan segala kegiatan seperti mengaji maupun istirahat yang cukup. Sehingga anak memiliki energi yang cukup untuk belajar. Disamping itu pada saat malam hari orang tua telah pulang dari bekerja sehingga pengawasan pada saat anak belajar lebih mudah. Orang tua juga membiasakan anaknya belajar malam untuk mempersiapkan pelajaran esok pagi.



Gambar 4.3 bagan dampak media TV pada proses belajar

Sumber : Nabilah, 2015

Game juga menjadi media penghibur bagi anak-anak untuk melepas penat sepulang sekolah. Saat anak sedang menonton TV sambil bermain *game* di *gadget*, sebenarnya anak tersebut lelah dan bosan dengan media TV, karena mereka telah dikenalkan dengan TV sejak kecil. TV hanya memberikan hiburan dengan konsep satu arah tanpa ada *feedback* respon yang diharapkan, sedangkan anak menyukai hal yang bersifat menghibur dan menyenangkan dengan melibatkan dirinya didalam hal tersebut. Pada periode usia 7-11 tahun anak memasuki dalam tahap aktif

bergerak dan berpikir, sehingga hal-hal baru akan dirasa lebih seru dan menyenangkan bagi anak.

Observasi

Metode penelitian dengan melakukan observasi langsung terhadap subjek penelitian di lingkungan sekolah. Penulis mengujicobakan beberapa studi eksisting boardgame yang memiliki gameplay yang berbeda. Pada proses observasi penulis mengamati perilaku siswa kelas 5 SD ketika bermain dan kecenderungan minat siswa.

Macam boardgame yang diujicobakan adalah Scrabble, ular tangga, UNO, dan monopoli. Keempat permainan dimainkan oleh siswa secara berkelompok sesuai dengan aturan yang ditentukan. Siswa diberikan waktu 40 menit untuk bermain dan menyelesaikan misi yang ditargetkan.

Analisa riset scrabble

NO	Variabel	Hasil
1.	Analisa	Uji coba scrabble dilakukan pada kelompok siswa kelas 5 SD di tiga Sekolah Dasar Negeri dengan jumlah maksimal 4 orang. Terdiri dari siswa perempuan dan laki-laki. Berikut merupakan hasil analisa yang di amati penulis setelah melakukan observasi ujicoba boardgame.
2.	Minat anak bermain	<ul style="list-style-type: none"> • Target audiens laki-laki dan perempuan telah mengenal scrabble sebelumnya namun tidak pernah memainkan sebelumnya • Target audiens perempuan lebih antusias saat bermain scrabble dibandingkan dengan target audiens laki-laki • Target audiens laki-laki kurang berminat dengan permainan yang membutuhkan ketelitian
3.	Pola bermain	<ul style="list-style-type: none"> • Target audiens tidak memahami cara bermain karena tidak pernah memainkan sebelumnya

		<ul style="list-style-type: none"> • Peraturan yang ditampilkan pada permainan scrabble menggunakan bahasa pengantar bahasa inggris sehingga susah bagi anak-anak untuk memahaminya khususnya bagi siswa kelas 5 SD • Target audiens tidak memperhatikan detail aturan permainan yang telah dicetak dipapan karena hubungan aturan yang terlalu rumit • Pola penyusunan kosakata siswa kelas 5 SD masih sangat terbatas dengan bahasa inggris • Permainan scrabble membuat anak-anak lebih bekerja menggunakan pola pikir untuk menyusun kata dan melatih eksplorasi kosakata
4.	Dokumentasi	 <p data-bbox="683 1464 1278 1576">Gambar 4.4 proses bermain scrabble siswa SDN Komplek Kenjeran II Surabaya Sumber : Nabilah, 2016</p>

Analisa riset ular tangga

NO	Variabel	Hasil
1.	Analisa	Ujicoba ular tangga dilakukan pada kelompok siswa kelas 5 SD di 3 Sekolah Dasar Negeri Surabaya yang berbeda dengan jumlah pemain maksimal hingga 8 orang. Kelompok bermain ular tangga terdiri dari siswa laki-laki dan siswa perempuan. Hasil analisa riset yang dilakukan penulis setelah mengujicobakan permainan ular tangga adalah sebagai berikut.
2.	Minat anak bermain	<ul style="list-style-type: none"> • Antusias target audiens saat awal permainan ular tangga sangat tinggi karena permainan papan ini telah populer dan begitu mudah untuk dimainkan • Target audiens laki-laki dan perempuan telah banyak mengenal jenis permainan ular tangga dan pernah memainkannya • Target audiens laki-laki dan perempuan kelas 5 SD dengan mudah menyelesaikan permainan hingga akhir permainan
3.	Pola bermain	<ul style="list-style-type: none"> • Hal utama pada permainan ular tangga terletak pada dadu yang dilempar sehingga angka yang muncul akan menentukan langkah pemain • Target audiens terjebak dengan pola ular dan tangga yang ada pada papan permainan karena jalannya tidak bisa ditebak • Untuk siswa kelas 5 SD pola bermain ular tangga cukup mudah dan kurang tantangan karena pola jalan permainan yang statis • Jumlah pemain ular tangga yang terlalu banyak lebih

		dari 5 orang membuat permainan menjadi lebih seru dan ramai
4.	Dokumentasi	 <p>Gambar 4.5 proses bermain ular tangga siswa SDN Komplek Kenjeran II Surabaya Sumber : Nabilah, 2016</p>

Analisa riset monopoly

NO	Variabel	Hasil
1.	Analisa	Uji coba permainan papan monopoly dilakukan pada siswa kelas 5 SD di tiga Sekolah Dasar Negeri Surabaya yang berbeda dengan kelompok berjumlah maksimal 5 orang. Dimana empat orang akan menjadi pemain utama dan satu orang menjadi penjaga bank. Kelompok bermain monopoly terdiri dari siswa laki-laki dan perempuan. Hasil analisa riset terhadap permainan monopoly adalah sebagai berikut.
2.	Minat anak bermain	<ul style="list-style-type: none"> • Target audiens laki-laki dan perempuan memiliki antusias yang tinggi terhadap permainan monopoly • Permainan monopoly telah populer dikalangan siswa kelas 5 SD

		<ul style="list-style-type: none"> • Target audiens perempuan memiliki ketertarikan yang lebih terhadap permainan monopoly
3.	Pola bermain	<ul style="list-style-type: none"> • Persiapan awal permainan dilakukan dengan tepat untuk membagi rata tahap persiapan • Setiap pemain memiliki strategi masing-masing dalam bermain karena komponen yang dimainkan sangat banyak • Peran dadu menjadi hal yang penting juga untuk menentukan langkah yang diambil selanjutnya • Terdapat territorial khusus yang akan memasukkan pemain kedalam jebakan pada permainan • Peraturan yang menggunakan bahasa pengantar dengan bahasa Indonesia menjadikan siswa mudah untuk memahaminya • Kartu-kartu territorial wilayah yang cukup banyak tidak menjadikan pemain bingung karena informasi yang ditampilkan dengan sangat jelas • Keberadaan pemain sebagai penjaga bank akan memudahkan pemain utama untuk mengelola kegiatan ekonomi yang terjaid selama permainan berlangsung • Pemain utama berlomba untuk membangun wilayah yang telah dibelinya agar daya sewa yang ditarik menjadi tinggi bagi pemain lainnya • Dibutuhkan waktu yang lama bagi pemain utnuk dapat menyelesaikan permainan monopoly dan menentukan pemenangnya • Permainan monopoly menjadi lebih seru karena berjalan dinamis karena keberuntungan yang diperoleh pemain masing-masing

4.	Dokumentasi	 <p style="text-align: center;">Gambar 4.6 proses bermain siswa kelas 5 SDN Kalisari II Surabaya Sumber : Nabilah, 2016</p>
----	-------------	---

Analisa riset UNO

NO	Variabel	Hasil
1.	Analisa	Ujicoba permainan kartu UNO dilakukan pada siswa kelas 5 SD di tiga sekolah yang berbeda. Permainan kartu UNO dimainkan oleh 5 orang hingga 7 orang saat riset dilakukan. Berikut adalah analisa hasil riset oleh penulis.
2.	Minat anak bermain	<ul style="list-style-type: none"> • Target audiens laki-laki dan perempuan memiliki antusias yang tinggi terhadap permainan UNO • Target audiens laki-laki lebih tertarik dengan permainan UNO dibandingkan dengan permainan lainnya • Target audiens siswa kelas 5 SD telah mengenal permainan ini dan pernah memainkannya
3.	Pola bermain	<ul style="list-style-type: none"> • Pola permainan kartu UNO mudah dipahami oleh anak-anak kelas 5 SD • Siswa laki-laki lebih berperan dalam mengajarkan

		<p>permainan UNO kepada teman-teman yang lain</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pencocokan warna dan angka lebih simpel dan mudah dibandingkan dengan permainan yang lain • Permainan UNO memiliki ciri khas dengan penjumlahan angka yang tertera pada kartu sehingga pemain harus mengatur strategi untuk merencanakan jalan • Kartu UNO bisa diaminikan untuk beberapa model cara bermain dan siswa kelas 5 mengetahui kurang lebih dua cara bermain • Pola bermain yang mudah dan ringkas menjadi daya tarik bagi calon pemain UNO
4.	Dokumentasi	 <p>Gambar 4.7 proses bermain UNO siswa kelas 5 SDN Kalisari II Surabaya Sumber : Nabilah, 2016</p>

Depth interview dengan guru bahasa Jawa

Protokol Riset (*depth interview*)

1. Tujuan : mengetahui lebih mendalam tentang hasil belajar bahasa Jawa dan kendala yang dihadapi saat proses belajar berlangsung di Sekolah.
2. Lokasi/tanggal : SDN Lidah Kulon I Surabaya
22 Oktober 2015 (12.15 pm)
3. Narasumber :
Nama : Heri S.Pd
Jabatan : -Kabid Humas
SDN Lidah Kulon I Surabaya
-Guru Bahasa Jawa Kelas 5 SDN Lidah
Kulon I Surabaya
4. Peralatan Pendukung :
Alat rekam dan Laptop
5. Daftar Pertanyaan :
 - Bagaimana hasil belajar siswa di SDN ini?
 - Bagaimana proses belajar bahasa Jawa dilakukan disini? media yang digunakan?
 - Kesulitan apa saja yang dialami saat proses belajar?



Penulis juga melakukan *depth interview* dengan guru Bahasa Jawa sebagai stakeholder dari pembelajaran bahasa Jawa Krama untuk anak Sekolah Dasar. Guru Bahasa Jawa memiliki peran penting terhadap proses belajar mengajar dan sebagai pengambil keputusan mengenai kurikulum bahasa Jawa yang digunakan di Sekolah.



Hasil :

5. Nilai bahasa Jawa siswa Sekolah Dasar khususnya di SDN Lidah Kulon I Surabaya masih sangat kurang dan rata-rata berada dibawah SKL.
6. Fokus belajar bahasa Jawa di Sekolah Dasar kurang diperhatikan. Beberapa kendala yang ditemui di SDN Lidah Kulon I ini contohnya seperti guru bahasa Jawa di SD yang juga sebagai Wali Kelas yang bukan memiliki latar belakang pendidikan bahasa Jawa secara mendalam. Hal tersebut kerap menyulitkan guru untuk mengajarkan bahasa Jawa melalui buku pedoman yang digunakan oleh tiap sekolah. Kendala lainnya adalah jam belajar yang terbatas setiap minggunya. Karena bahasa Jawa merupakan muatan lokal maka jumlah jam pelajaran dibatasi hanya 2 jam maksimal setiap minggunya.
7. Kurangnya penerapan ilmu yang didapatkan disekolah oleh murid-murid SD terhadap kehidupan sehari-harinya juga menjadi hambatan pada proses pembelajaran bahasa Jawa. Karena anak-anak tidak terbiasa menggunakannya sehingga hanya melalui tahap belajar dan mengingat. Anak-anak tidak

melalui tahapan eksplorasi secara mendalam untuk belajar dari kesalahan-kesalahan yang dilakukan.

8. Pembelajaran bahasa Jawa selama maksimal 2 jam per minggu telah dilakukan guru-guru bahasa Jawa dengan maksimal. Terkadang kekurangan juga terjadi pada anak-anak yang enggan dan tidak mau mempelajari lebih dalam pelajaran yang telah diajarkan. Kecenderungan anak-anak untuk malas belajar bahasa Jawa lumayan tinggi.

BAB VI

KESIMPULAN & SARAN

6.1 Kesimpulan

Permainan papan tembung Jowo merupakan sebuah media pembelajaran yang menggabungkan antara konsep bermain dan juga belajar. Konsep bermain disajikan dengan desain permainan papan yang menonjolkan aspek permainan dengan memasukkan materi bahasa Jawa Krama sebagai konten permainan. Target audiens dari permainan papan ini adalah anak-anak kelas 5 SD yang baru mengenal bahasa Jawa Krama. Anak-anak diajarkan untuk mengingat bahasa Jawa Krama dengan simulasi kartu permainan yang berjalan terus menerus. Sehingga daya ingat akan lebih terasah dan pemahaman penggunaan kata lebih meningkat. Dalam proses belajar pada permainan diselingi dengan beberapa kejutan hadiah untuk membangkitkan semangat bermain dan belajar anak-anak. Aplikasi suara juga ditambahkan untuk melatih pembelajaran bahasa dengan mendengarkan audio sehingga komunikasi verbal dengan menggunakan bahasa Jawa dapat berlangsung dengan benar. Diharapkan nantinya media permainan papan ini dapat membantu proses belajar bahasa Jawa Krama siswa dan dapat melestarikan budaya bahasa.

Desain akhir permainan papan Tembung Jowo telah diujikan kepada target audiens. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana target audiens dapat memahami konten yang disajikan melalui hasil desain visual yang telah dirancang.

Kendala yang dihadapi ketika uji coba dilakukan terhadap target audiens berada pada proses permulaan permainan dan penyimpanan komponen bermain. Pada proses awal bermain tempat penyimpanan yang berada dibawah papan bermain menjadi kesulitan bagi pemain karena harus mengeluarkan seluruh komponen terlebih dahulu. Hal tersebut agar pada saat proses bermain dilakukan

diatas papan, tidak ada lagi buka tutup papan untuk mengambil komponen-komponen lain. Namun hal tersebut membuat seluruh komponen yang dikeluarkan dari tempat penyimpanan akan terlihat lebih tidak teratur. Kemudian *handle* papan permainan pada tutup tempat penyimpanan masih kurang menggunakan bahan yang lebih efisien sehingga beberapa kali dibuka *handle* dapat lepas dari papan.

Pada tatacara bermain tidak ditemukan kendala yang sulit dipahami bagi target audiens. Namun pada mekanisme saat bermain proses untuk pengucapan kalimat yang berhasil disusun pemain terdapat beberapa kendala jika pemain dilakukan hanya 2 orang. Terdapat penurunan intensitas pengucapan setelah berjalannya 5 kali giliran pemain. Hal tersebut disebabkan karena pemain merasa terlalu mudah untuk menyusun kartu dan melupakan proses pengulangan kata yang berhasil disusun. Sehingga perlu beberapa kali penulis sebagai pengamat dalam proses bermain ini mengingatkan untuk melanjutkan pengucapan kata sebagai proses belajar bahasa.

Keterlibatan jumlah pemain laki-laki dan perempuan menjadi hal penting diperhatikan karena pion yang menjadi simbol pemain terdapat 2 jenis karakter laki-laki dan 2 jenis karakter perempuan. Pemain perempuan dan laki-laki akan cenderung memilih pion sesuai dengan *gender* masing-masing. Sehingga jumlah pemain laki-laki dan jumlah pemain perempuan menjadi terbatas.

Dari hasil uji coba tersebut penulis melakukan *test* terhadap pemain untuk mengetahui sejauh mana pemain dapat memahami konten permainan. Penulis mengujicoba daya serap dan daya ingat kosakata yang telah dimainkan. Hasilnya dari 10 kartu kosakata yang ditanyakan, 3 diantaranya dapat dijawab dan diingat dengan baik oleh pemain. Hal tersebut menunjukkan bahwa penyajian konten dengan metode *boardgame* ini dapat diterima oleh anak-anak dengan baik.

Pengamatan durasi oleh penulis didapatkan bahwa satu putaran main dapat diselesaikan dalam waktu 45-60 menit. Dimana skala maksimal bermain Tembung Jowo dapat terjadi hanya 2-3 kali putaran dalam satu hari. Karena anak-anak sudah merasa bosan dengan mekanisme bermain yang mudah.

6.2 Saran

Permainan “Tembung Jowo” ini sangat dibutuhkan dan bermanfaat bagi anak-anak untuk menunjang proses belajar bahasa Jawa yang efektif. Konten yang digunakan dalam permainan ini menggunakan landasan tema kurikulum tentang “aku dan lingkunganku” dan masih belum memuat semua aspek tema kurikulum yang sedang digunakan pada saat ini. Sehingga masih ada ruang untuk mengembangkan media ini dengan konten seri dolanan yang lain.

Pengembangan media menjadi berbagai macam bentuk produk sekunder permainan sebagai alternatif produksi media juga menjadi hal menarik dalam pengembangan penelitian ini. Konten tentang budaya dan bahasa menjadi tema yang menarik bagi para wisatawan mancanegara dan dapat menjadi hal yang unik sebagai ciri khas suatu daerah. Sehingga peluang untuk menjadikan media ini sebuah produk buah tangan bagi wisatawan mancanegara masih terbuka lebar. Hal tersebut dapat sekaligus menjadi kampanye dalam melestarikan budaya daerah.

Pada penelitian ini diharapkan pada penelitian selanjutnya dapat dikembangkan metode permainan papan yang lebih kompleks secara mekanisme bermain untuk menambahkan keseruan bermain, Serta penambahan kosakata yang lebih variatif agar permainan dapat berlangsung lebih lama.

Halaman ini sengaja dikosongkan

DAFTAR PUSTAKA

- john w. creswell. (2016). *research design* (vol. iv). yogyakarta, indonesia: pustaka pelajar.
- sutrisno sastro utomo. (2015). *kamus indonesia jawa*. jakarta, indonesia: pt gramedia pustaka utama.
- m. abi tofani - g setyo nugroho. (2015). *tatanan anyar pinter basa jawi pepak*. surabaya, indonesia: pustaka agung harapam.
- suliyanto, s.pd. (2014). *bebakalan sinau basa jawa*. sukoharjo, jawa tengah, surakarta: cv cendrawasih.
- drs.rudi susilana, m.si. & cepi riyana, m.pd. (2009). *media pembelajaran: hakikat,pengembangan,pemanfaatan,dan penilaian*. bandung: cv.wacana prima.
- femi olivia. (2010). *mendampingi anak belajar*. jakarta, indonesia: elex media komputindo.
- wedhawati. (2006). *tata bahasa jawa mutakhir* (vol. i). yogyakarta: kanisius.
- jovita anastasia. (2010). prestasi belajar bahasa jawa ditinjau dari persepsi terhadap kompetensi guru dan dukungan sosial orangtua pada siswa sekolah dasar.
- fathiyah wardah. (2016, juni 13). jarang digunakan, ratusan bahasa daerah di indonesia terancam punah. jakarta, jawa barat, indonesia.
- farid rusdi. (n.d.). bahasa daerah dan industri radio. jakarta.
- badan pusat statistik. (n.d.). *badan pusat statistik sensus penduduk 2010*.
- wikipedia, the free encyclopedia. (n.d.). *wikipedia*. retrieved from wikipedia: https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=massachusetts_institute_of_technology&printable=yes
- puji lirwati. (2011). peningkatan keterampilan berbicara bahasa jawa ragam krama lugu melalui metode role playing pada siswa kelas iia sdn karangayu 02 semarang. semarang, jawa tengah.

wicak hidayat. (n.d.). *tekno*. retrieved from kompas.com:
<http://tekno.kompas.com/read/2013/12/17/1349565/saatnya.belajar.bermain.lebih.serius>

drs. thursan hakim. *belajar secara efektif*. jakarta: pustaka pembangunan swadaya nusantara.
retrieved from badan pusat statistik sensus penduduk 2010:
<http://sp2010.bps.go.id>

nurul cholifah. (2012). pengembangan media permainan kartu huruf jawa untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa pada mata pelajaran bahasa jawa kelas 4 sd mujahidin 2 surabaya.

herudjati purwoko. (2010, mei 6). *bahasa jawa semakin merosot : siapa takut?*

rizal ziz . (2015, 12 24). belajar berbahasa dengan mistakes and ladders. jakarta, jawa barat.

bambang sugiharto. (2013, november 28). *penerapan bahasa daerah pada kurikulum 2013 di jawa barat*. retrieved from [kompasiana](http://kompasiana.com):
http://www.kompasiana.com/masbrek/penerapan-bahasa-daerah-pada-kurikulum-2013-di-jawa-barat_552beb0c6ea834b7638b457e

neni ridarineni-muhammad hafil. (2014, maret 4). *ratusan bahasa daerah di indonesia punah*. retrieved from news.republika.co.id:
<http://www.republika.co.id/berita/pendidikan/education/14/03/04/n1wi6o-ratusan-bahasa-daerah-di-indonesia-punah>

vagansza. (2015, 08 20). *7 board game luar negeri “bertema” indonesia*. retrieved from boardgame.id: <http://boardgame.id/7-board-game-luar-negri-bertema-indonesia/>

drs. mulyana, m.hum. (2006, juli). *menjadikan bahasa jawa sebagai mata pelajaran favorit mengapa tidak?*

BIODATA PENULIS



Atsilia Hasna Nabilah atau akrab disebut dengan Acil, lahir di Kota Surabaya pada tanggal 16 September 1994. Anak kedua dari seorang Ayah Purwadi Agus Darwito dan Ibu Nikko Kristiana Paramita ini pernah menempuh pendidikan di SDN Lidah Kulon II Surabaya, SMPN 16 Surabaya kemudian melanjutkan pendidikan di SMAN 9 Surabaya dan pada akhirnya melanjutkan di Perguruan Tinggi Negeri ITS Surabaya.

Semasa perkuliahan di ITS penulis aktif dalam kegiatan-kegiatan organisasi jurusan yang mengarahkan penulis menjadi mahasiswi yang lebih mandiri dan bertanggung jawab. Penulis sangat bersyukur dikelilingi oleh teman-teman angkatan di Jurusan DESPRO yang begitu ringan tangan dalam membantu dan mendukung selama masa perkuliahan.

Email : atsiliahasna@gmail.com

No HP : 081231688606