

Perancangan Board Game Pembelajaran Bagi Perkembangan Karakter Anak Usia 4-6 Tahun

Monica Claudia Chiong¹, Cokorda Alit Artawan², Anang Tri Wahyudi³

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra,

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: m.c.ch.399@gmail.com

Abstrak

Bermain merupakan salah satu sarana anak-anak belajar, dan di zaman modern ini, anak-anak cenderung lebih sering bermain dengan *gadget*-nya masing-masing, sehingga dapat menurunkan tingkat komunikasi anak dengan orangtua terutama dengan orang lain. *Board game* ini didesain agar dapat dimainkan bersama untuk membantu meningkatkan intensitas komunikasi anak dengan orangtua dan sesama.

Penelitian dilakukan dengan metode wawancara dan pengisian *questionnaire* untuk mengetahui tingkat komunikasi dan hubungan anak dengan orangtua dan sesama. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak-anak zaman sekarang cenderung lebih sering bermain *gadget*-nya masing-masing dibandingkan bermain bersama orangtua atau saudaranya.

Kata Kunci: *Board Game*, Karakter, Anak, Komunikasi, Media Interaktif

Abstract

Title: *Educational Board Game Design for 4-6 Years Old Children's Character Building*

Playing is one way for children to learn something, and in this modern era, children are more exposed to their own gadgets. Thus, decreasing their communication with their parents and even more so to other people. This board game is designed to be played together to help increasing children's communication with their parents and others.

Research is done by interviewing parents and using questionnaire to gain insight of the communication's level and relation between children, their parents, and others. The result revealed that kids today often play individually with their gadgets than playing with their parents or siblings.

Keyword: *Board Game, Character, Children, Communication, Interactive Media*

Pendahuluan

Seperti yang banyak diketahui, anak-anak pada usia *golden age* merupakan usia yang paling cepat menyerap apa yang

mereka lihat dan pelajari. Anak-anak usia tersebut juga paling cepat belajar melalui bermain. Di zaman modern ini, teknologi mulai berkembang, dan anak-anak pun sudah memegang *gadget* sejak usia dini. Melalui *gadget* tersebut mereka dapat mengakses segalanya. Dari bermain,

membuka YouTube, dan sebagainya. Mungkin *gadget* memang memudahkan banyak orang, termasuk anak-anak dan orangtua, namun, tidak tutup kemungkinan ada berbagai hal negatif yang perlu diperhatikan.

Karena teknologi ini juga menyebabkan turunnya tingkat komunikasi orangtua dan anak. Orangtua zaman sekarang telah mengandalkan *gadget* lebih dari seharusnya. Anak-anak mereka cenderung ditinggal bermain sendirian dengan *gadget* mereka masing-masing, membiarkan peran mereka sebagai orangtua, pengasuh, dan pembimbing yang mendidik anak-anak mereka diambil alih oleh *gadget*, sehingga anak-anak zaman sekarang banyak yang belajar melalui *gadget*, baik itu hal baik maupun hal yang tidak baik/buruk.

Padahal, seharusnya, penanaman nilai, dan moral kepada anak baiknya dilakukan sejak usia dini oleh orangtua masing-masing. Karena, orangtua lah yang lebih mengerti tentang anak mereka dan apa yang baik bagi mereka. Jika ditinggalkan pada *gadget* siapa yang tahu apa yang akan dipelajari oleh anak-anak zaman sekarang. Perkembangan karakter anak dibentuk pada awalnya dari lingkungan keluarga, yang kemudian diteruskan oleh lingkungan sekolah oleh guru dan teman-teman. Jika sejak kecil anak-anak dibiasakan untuk terus bergantung pada *gadget*, dapat menyebabkan karakter anak menjadi cenderung tertutup, malu-malu, dan egosentrik.

Metode Perancangan

Metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode kualitatif, yaitu dengan melakukan wawancara kepada orangtua yang memiliki anak berusia kisaran 4-6 tahun, serta menyebarkan *questionnaire* untuk mengetahui tingkat komunikasi dan hubungan anak dengan orangtua dan sesama. Selain itu, dilakukan juga penelitian melalui daftar pustaka dan artikel-artikel di internet sebagai data sekunder mengenai kepribadian anak dan psikologi anak.

Dari data-data yang telah dikumpulkan, dapat ditarik kesimpulan yang membantu mendukung latar belakang masalah yang diangkat sebagai dasar dari perancangan *board game* ini. Metode analisa data yang dilakukan adalah dengan menggunakan metode 5W+1H.

Pembahasan

Tinjauan Anak Usia 4-6 Tahun

Pada saat anak-anak masih berusia 4-6 tahun, anak-anak masih masuk dalam golongan masa keemasan atau yang sering disebut dengan *Golden Age*. Pada masa ini, anak-anak akan lebih cepat menyerap dan menangkap rangsangan yang mereka terima. Menurut Dr. Yuliani Nurani Sujiono, M.Pd dalam bukunya berjudul Konsep

Dasar Pendidikan Anak Usia Dini (2009, p. 6), proses pembelajaran pada anak usia dini harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki setiap tahapan perkembangan setiap anak.

Biasanya, pada pendidikan bagi anak usia dini, lebih mengarah kepada perkembangan fisik (motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, dan spiritual), sosio emosional (sikap, perilaku, dan beragama), bahasa, dan komunikasi. Pendidikan diberikan sesuai dengan keunikan dan tahapan perkembangan yang dilalui tiap anak.

Pada usia dini, anak-anak cenderung bersifat egosentris, senang meniru, lebih peka, bersosialisasi/berkelompok, bereksplorasi/*adventuring*, dan *rebell*/pembangkangan. Akan baik jika pada masa ini anak-anak diberikan permainan yang dapat memicu munculnya rasa peka anak, serta dapat dimainkan bersama demi meningkatkan rasa sosialisasi anak. Tidak hanya itu, melalui permainan tersebut, anak-anak dapat meniru apa yang ada di dalamnya, sehingga akan baik jika memilih permainan yang berpendidikan baik bagi perkembangan anak dalam segala sisi. Orang tua dan guru juga sebaiknya dapat menjadi panutan yang baik bagi anak-anak/anak didik karena anak-anak paling sering meniru orang-orang terdekat.

Dari beberapa sifat di atas, akan sangat baik jika anak-anak telah mulai dididik sejak usia dini. Didikan pada awalnya dapat dimulai dari keluarga, dari orang tua sendiri, dan didikan ini dapat tumbuh dengan adanya komunikasi antara anak dengan orang tua. Namun, kenyataannya pada zaman yang modern ini di mana teknologi sudah mulai menggantikan peran orang tua atau guru dalam mengajarkan anak-anak, hubungan dan komunikasi antara anak dengan orang tua atau guru dan sesama pun mulai berkurang. Padahal, pada masa-masa usia dini ini sangat penting untuk membangun karakter anak melalui komunikasi.

Teori Perkembangan Anak Usia Dini

Dr. Yuliani mengutip Jamaris (2006) yang menyatakan bahwa perkembangan merupakan suatu proses yang bersifat kumulatif, di mana perkembangan terdahulu akan menjadi dasar bagi perkembangan selanjutnya. Oleh karena itu, bila terjadi hambatan pada perkembangan terdahulu, maka perkembangan selanjutnya cenderung akan terdapat hambatan pula (Sujiono, 2009, p. 54).

Beberapa teori perkembangan anak usia dini menurut beberapa sudut pandang dan aliran yang berbeda, antara lain (pp. 55-60):

a. Teori Behaviorisme

Menurut para ahli penganut teori ini, seperti Watson, Thorndike, dan Skinner, beranggapan bahwa perilaku dapat dibentuk dengan memberikan respon/jawaban dalam bentuk kata-kata atau tindakan tertentu. Dalam teori ini termasuk di dalamnya adalah pemberian penghargaan, hukuman,

bantuan, dan sebagainya untuk mengurangi perilaku yang tidak baik sebagai bagian dari *stimulus-responds*.

b. Teori Maturationis

Awalnya dikemukakan oleh Hall, Rousseau, dan Gesell dalam Catron dan Allen (1999) yang menyatakan bahwa anak-anak harus diberi kesempatan untuk berkembang, yang akan menjadi penentu paling utama dalam hal kesuksesan sosial, emosional, dan intelektual. Menurut teori ini, pengalaman memainkan peranan sangat penting dalam perkembangan. Perkembangan anak akan tergantung pada lingkungan di mana mereka tinggal.

c. Teori Interaksi

Dikemukakan oleh Piaget. Menurut teori ini, anak-anak membangun pengetahuannya melalui interaksi dengan lingkungan dan sesama.

d. Teori Psikoanalisis

Sigmund Freud, berpendapat bahwa anak-anak bergerak melalui langkah yang berbeda dengan tujuan mencari kepuasan yang berasal dari sumber berbeda, di mana mereka juga harus berusaha untuk menyeimbangkan keadaan tersebut dengan harapan orang tua.

e. Teori Pengaruh

Perkembangan di suatu area pasti mempengaruhi perkembangan di area lainnya. Perkembangan sosial, fisik, emosional dan intelektual biasanya saling berkaitan.

f. Teori Konstruktivisme

Dalam teori ini, berpikir, belajar, dan perbuatan seseorang tidak hanya dipengaruhi dari apa yang di dapat secara personal, tapi juga dipengaruhi oleh lingkungan, dan sosial.

Kebutuhan Anak Akan Komunikasi

“Komunikasi yang efektif berbanding lurus dengan sejauh mana Anda mengenal anak Anda.” Kata H. Norman Wright dalam bukunya berjudul Cara Bicara Orangtua yang Didengarkan Anak (2010, p. 21). Dalam suatu komunikasi akan lebih baik saat tiap individu mengerti dengan baik kepribadian lawan bicaranya, termasuk juga pada orang tua dan anak. Kesulitan komunikasi antara anak dengan orang tua dapat terjadi karena kepribadian orang tua yang bertolak belakang dengan anak mereka sendiri (p. 29).

Namun, tiap anak pun sendiri memiliki kepribadian yang berbeda-beda pula. Ada yang *introvert*, *ekstrovert*, anak yang logis dan faktual, anak yang kalem dan objektif, dan sebagainya. Dari perbedaan karakter tersebut juga menyebabkan cara menyampaikan perasaan masing-masing anak berbeda-beda. Beberapa manfaat dari menyampaikan perasaan kepada orang lain, yaitu perasaan sebagai sumber

energi yang memotivasi seseorang, dapat melepaskan *stress*, dan tekanan dalam hidup, sebagian anak lebih merespon perasaan daripada fakta, dan melegakan perasaan saat merasa kecewa atau sakit hati dengan menceritakannya kepada orang lain daripada dipendam sendiri (pp. 33-34).

Komunikasi dapat berjalan dengan adanya pembicara dan pendengar. Jika orangtua ingin didengar oleh anaknya, akan ada baiknya jika orangtua juga belajar mendengarkan anaknya. Dengan mendengarkan anak mereka, orangtua dapat lebih memahami perasaan, mengenal, meluangkan waktu bersama, membantu, menghibur, dan mendampingi anak mereka masing-masing. Selain itu dengan mendengarkan juga sebagai sebuah cerminan dari kasih sayang orangtua kepada anak (p.42).

Komunikasi tidak hanya dapat terjadi melalui kata-kata, namun juga melalui *body language*, sentuhan, pelukan, tatapan mata, dan lain sebagainya. Bahkan ada pepatah mengatakan “*Actions speak louder than words.*” Seperti H. Norman Wright juga mendukung perkataan tersebut, “Sentuhan dan pelukan mengungkapkan lebih banyak dari kata-kata.” Sebaiknya orangtua menyempatkan berkomunikasi dengan anak mereka sebisa mereka. Orang tua dan anak membutuhkan waktu 5 menit untuk melakukan komunikasi yang tulus dan intens (p.54). Beberapa waktu yang penting bagi semua keluarga yaitu, pagi hari, saat pulang sekolah, saat makan, menjekang tidur, dan saat terluka (p. 48). Saat dalam kendaraan atau saat berkendara juga merupakan waktu yang cukup baik untuk berkomunikasi. Akan lebih baik jika semua *gadget*, *game*, *headset*, dan radio dimatikan saat sedang melakukan komunikasi, sehingga komunikasi dapat berjalan dengan baik dan lancar tanpa suatu halangan apapun (p. 53).

Board Game

Tinjauan Tentang Board Game

Board game atau nama lainnya dalam Bahasa Indonesia adalah permainan papan, merupakan sebuah permainan yang menggunakan media data, biasanya papan, sebagai alas dengan beberapa objek yang disebut pion berada di atas papan yang dapat digerakkan ke beberapa lokasi tertentu. *Board game* ini memiliki banyak variasi cara bermain dan peraturan. Di Indonesia, *board game* sudah tidak sepopuler zaman dulu karena sudah tergantikan dengan permainan-permainan di *gadget*, sedangkan di luar negeri seperti di Eropa, dan Amerika terutama, *board game* masih sering dimainkan karena masih dianggap sebagai permainan yang interaktif, menarik dan memiliki dampak positif. Contoh-contoh *board game* yang masih populer di Indonesia antara lain seperti *Monopoly*, halma, catur, dan ular tangga.

Sejarah Board Game

Menurut sebuah penelitian sejarah, *board game* telah ada sejak ribuan tahun yang lalu, bahkan lahir sebelum ditemukannya tulisan atau disebut sebagai zaman prasejarah (Purwaganda, 2017). Bahkan, menurut Peter Attia (2016), permainan pertama orang-orang zaman dahulu adalah permainan dadu, sebuah benda yang sangat penting digunakan dalam permainan *board game* sekarang ini, dan *board game* menjadi populer di kalangan raja-raja Mesir zaman dahulu, terutama *board game* bernama Senet.

Senet adalah *board game* tertua yang ditemukan, dan merupakan *board game* yang berhubungan dengan kepercayaan religius bangsa Mesir pada zaman dahulu. Orang Mesir percaya bahwa orang mati harus memainkan Senet melawan lawan yang tidak terlihat untuk memasuki masa pemerintahan orang mati, dan pemain yang berhasil memenangkan permainan ini akan berada dalam perlindungan Ra, Toth, dan bahkan Osiris.

Namun, sebelum *Senet*, ternyata ada sebuah *board game* yang telah muncul bernama *The Royal Game of Ur*, yang sekarang lebih dikenal dengan nama Backgammon. Selain itu, *board game* sempat dikaitkan dengan hal-hal religius. Seperti pada daerah Mesir, selain *Senet* ada juga *game* bernama *Meneh*, yang dirancang dengan dasar dari dewa bernama *Meneh*. Tidak hanya di Mesir, namun di China pun juga memiliki *board game* yang cukup populer bernama *Go*, yaitu *game* berbasis catur. Catur sendiri awalnya ditemukan jauh sebelum *Senet* dan *The Royal Game of Ur* muncul. Munculnya catur sendiri dapat dikatakan merupakan pengaruh dari perang yang memerlukan strategi militer.

Sebuah *game* bernama *Mancala* sudah ditemukan jauh sebelum Catur muncul di India. *Mancala* ini sendiri di Indonesia lebih sering dikenal dengan nama congklak, dimana permainan ini berbasis hitungan. Pemain mengambil biji dan menaruhnya satu-satu pada lubang yang tersedia. Selain permainan-permainan di atas, masih ada beberapa *board game* yang berasal dari zaman dahulu seperti *Hnefatalf (Talf)*, *Chaturanga*, *The Landlord's Game*, *The Mansion of Happiness*, dan lain sebagainya. Meskipun beragam, namun, dasar dari *board game* yang telah ada tersebut tidak jauh dari satu dengan lainnya, seperti *Talf*, dan *Chaturanga* yang sama-sama berbasis catur, namun hanya berbeda cara bermain, dan peraturan karena berasal dari daerah yang berbeda.

Kemudian, di zaman yang modern ini, permainan papan atau *board game* ini sudah jarang dimainkan, terutama di kalangan anak-anak milenial yang selalu bermain dengan *gadget*-nya masing-masing. Ditambah juga, dengan *board game* sendiri yang sudah masuk dalam dunia *digital* juga seperti *Monopoly* yang ada dalam *gadget* dengan berbagai variasi seperti *LINE Get Rich*, *Monopoly Here & Now*, dan sebagainya. Sehingga, anak-anak tidak perlu lagi bermain dengan cara bertemu secara langsung, dan tatap muka, karena sudah bisa bermain melalui sistem *online*.

Jenis Board Game

Jeffrey P. Hinebaugh (2009, p. 4) berpendapat bahwa secara umum, *board game* dibagi menjadi 3 kategori, yaitu:

a. Wargame

Wargame merupakan sebuah simulasi perang dimana pemain bermain dengan tujuan mengalahkan atau menangkap lawan, sama seperti perang sebenarnya. Contoh *game* dalam kategori ini adalah *Risk: The Lords of The Rings*.

b. Race

Dalam kategori ini, pemain berlomba mencapai tujuan akhir untuk memenangi permainan. Salah satu contoh *race game* adalah ular tangga (*snake and ladders*).

c. Allignment Game

Tujuan dari *allignment game* adalah untuk membuat sebuah garis atau pattern pada papan, seperti permainan *Tic-Tac-Toe*, dan *Pegity*.

Kemudian, selain tiga kategori di atas Robert Charles Bell (2008, pp. 5-23) juga menambahkan beberapa jenis *board game*, seperti:

a. Strategy Game

Catur dan *Go* termasuk dalam *strategy game* yang merupakan permainan di mana para pemain lebih banyak memikirkan strategi untuk menang dibandingkan dengan mengandalkan keuntungan.

b. Eurogames (German Style Board Game)

Permainan yang lebih terfokus pada *skill* dan strategi, dan pemain tidak berinteraksi secara langsung. Waktu permainan cenderung tidak lama, dan tidak ada pemain yang tereliminasi. Komponen permainan biasanya cenderung detail dan terbuat dari kayu. Biasanya memiliki tema yang cukup berat. Contoh dari *eurogames* adalah *Keyflower*, dan *Village*.

c. Roll-and-Move

Permainan yang membutuhkan keberuntungan karena menggunakan dadu sebagai penentu jumlah langkah dan posisi pemain kan bergerak. Contoh permainan seperti *Monopoly*.

d. Trivia

Trivia game merupakan permainan di mana pemenangnya ditentukan dari pemain yang paling cepat menjawab, dengan kata lain permainan yang mengadu kepintaran/ pengetahuan. Contoh *trivia game* ialah *Trivia Pursuit*.

e. Wordgame

Permainan yang melatih kecerdasan dalam mengatur kata-kata dan pengetahuan akan kosakata, seperti *Scrabble*.

Jenis Board Game

Ernest Adams (2014, pp. 69-78) menjelaskan mengenai beberapa *genre* dari *Game* secara keseluruhan, antara lain seperti:

a. Shooter Game

Permainan tembak merupakan nama lain dari *shooter game* dan pemain perlu memfokuskan perhatian kepada dua area yaitu, area sekitar *avatar* atau karakter pemain, dan kepada target atau musuh yang perlu dikalahkan. Dalam permainan ini, pemain menembak musuh dengan senjata jarak jauh (*ranged weapons*). *Shooter game* ini sendiri terbagi menjadi dua, yaitu *2D Shooter*, dan *3D Shooter* yang lebih mengarah kepada perspektif orang pertama.

b. Action & Arcade Game

Action game termasuk di dalamnya tantangan fisik yang kadang dapat dimasukkan dalam bentuk *puzzle*, perlombaan dan tantangan konflik lainnya yang terjadi pada beberapa karakter dalam jumlah kecil. Kadang memerlukan strategi. Sedangkan *arcade game* adalah *action game* yang dirancang dalam model bisnis untuk mendapatkan uang, dengan pemain perlu memasukkan koin ke dalam mesin permainan *arcade* ini. *Action game* terbagi menjadi beberapa kategori, seperti:

- *Platform Game: Game* kartun di mana *avatar* atau karakternya bergerak secara vertikal, melompat, bergerak naik turun dalam *platform* vertikal yang memiliki tinggi yang berbeda-beda, dan beberapa tantangan dan rintangan yang perlu dilalui, dan juga pemain perlu melawan musuh-musuh yang ada.
- *Fighting Game: Game* ini memiliki sedikit kesamaan dengan *action game* lainnya di mana pemain tidak perlu mengeksplorasi, menembak, atau memecahkan *puzzle* atau kode dalam bermain. Masih termasuk *action game* karena masih memperhitungkan gerakan dan *skill* fisik dari pemain, yaitu reaksi dan *timing*. Permainan ini menyimulasikan *hand-to-hand combat*, biasanya dengan gerakan-gerakan berlebihan yang didasarkan pada teknik-teknik bela diri Asia.

c. Strategy Game

Termasuk di dalamnya tantangan strategi, taktik, dan kadang logikal. Bahkan, kadang didesain dengan memasukkan variasi lainnya seperti tema ekonomi, pertarungan, eksplorasi, dan lainnya. Pemain perlu memikirkan dan merencanakan beberapa aksi dengan sangat untuk melawan lawan-lawan yang ada untuk memenangkan permainan. Yang membedakan dengan *puzzle game* yang juga memerlukan pikiran dan perencanaan adalah, *puzzle game* tidak bertindak secara

langsung untuk melawan musuh dengan bertarung, dan tidak memiliki fitur aksi, eksplorasi, dan konflik.

d. Role-Playing Game

Role-Playing Game (RPG) dalam Bahasa Indonesianya adalah permainan peran. RPG memungkinkan pemain untuk berperan menjadi karakter di dalam dunia *game* ini baik sebagai *superhero*, peri, atau karakter dengan kekuatan-kekuatan lainnya dari hanya seseorang yang biasa saja, dan pemain dapat mengeksplorasi dunia *game* ini dengan lebih lagi daripada permainan lainnya dengan variasi yang lebih luas. Kebanyakan RPG memiliki eksplorasi, tantangan strategis, dan logis. RPG juga memiliki sisi ekonomi di mana pemain perlu bekerja mengumpulkan sesuatu yang kemudian dapat ditukarkan dengan senjata-senjata lebih baik yang dibutuhkan. Selain itu, kadang terdapat *puzzles* dan tantangan konseptual.

Menurut Munadi (2010, p. 167), media bermain peran (*role playing*) memiliki suatu alur cerita/skenario khusus yang menggambarkan masalah yang harus dipecahkan, dengan beberapa pemeran tertentu yang akan diperankan oleh para pemain. Permainan ini menjadi media yang kuat dan efektif dalam menjelaskan suatu proses kejadian tertentu atau menirukannya sepersis mungkin agar pemain nantinya dapat menghadapi persoalan serupa dengan mudah, dan tidak canggung lagi.

e. Sports Game

Sports game merupakan salah satu *genre* permainan yang populer dalam *video game*. Permainan ini menyimulasikan olahraga-olahraga yang ada di dunia nyata dan menjadikannya sebuah *game* yang dapat dimainkan oleh orang-orang dalam dunia maya. *Game* ini biasa dirancang dengan mendasarkan pada olahraga yang ada secara nyata, tidak seperti pada permainan lainnya yang memiliki dunia lain dalam *game*.

f. Vehicle Simulation Game

Permainan ini menciptakan sebuah simulasi dan rasa di mana pemain dapat merasakan mengendarai suatu kendaraan, baik kendaraan nyata maupun imajinatif.

g. Construction and Simulation Game

Disebut juga *Construction and Management Simulation (CMS)*, di mana pemain dapat membangun sebuah bangunan, desa, kota, dan lainnya dan perlu mengatur sistem ekonomi dari kota, desa, atau daerah tersebut. *Game* ini lebih mengarah kepada sisi proses, dan tidak perlu mengalahkan musuh namun lebih kepada proses dalam membangun sesuatu, dan memakmurkan daerah yang diolahnya itu.

h. Adventure Game

Adventure game bukan sebuah permainan simulasi atau aksi, di mana pemain harus melawan musuh dengan strategi atau taktik, namun *adventure game* memiliki sebuah cerita tentang seorang karakter yang akan dimainkan dan dikontrol oleh pemain. Yang membedakan *adventure game* dengan RPG yang memiliki fitur yang serupa adalah, perkembangan karakter dalam *game* tersebut. Dalam RPG perkembangan karakter dapat diperitungkan melalui *skill*, *level*, dan senjata, namun, dalam *adventure game*, karakter berkembang secara progresif, dan tidak dapat diperhitungkan seperti dalam RPG.

i. *Puzzle Game*

Puzzle game memiliki *goal* atau tujuan pemain memecahkan *puzzle* atau kode dengan kemungkinan memiliki sebuah jalan cerita, atau *goal* yang lebih luas lagi. Biasanya memiliki variasi yang banyak dengan tantangan-tantangan yang berelasi satu dengan lainnya. Memiliki *pattern-pattern* tertentu dan perlu memikirkan secara logis, deduksi, atau memahami proses yang ada. Kadang terdapat kondisi tertentu untuk pemain dapat memenangkan atau menyelesaikan permainan ini.

Fakta-Fakta di Lapangan

Setelah dilakukan wawancara dan pengisian *questionnaire* kepada narasumber Ibu Lanny dari PKPP UKP, dan para orangtua anak berusia 4-6 tahun, hasil menyatakan bahwa anak-anak perlu berkomunikasi dengan orangtua untuk membantu membentuk karakter anak sejak dini, namun, tidak dapat dipungkiri bahwa anak-anak zaman sekarang cenderung lebih sering memegang *gadget* mereka masing-masing. Meskipun masih berada berdekatan dengan orangtua dan saudara, mereka masih cenderung berhadapan dengan *gadget* masing-masing untuk bermain sendiri-sendiri atau menonton YouTube. Tetapi, zaman sekarang ini memang anak-anak tidak dapat terlepas dari *gadget*, sehingga perlu bimbingan orangtua dan/atau guru untuk memilah mana yang baik bagi anak atau tidak.

Konsep Perancangan

Perancangan *board game* ini bertujuan untuk meningkatkan intensitas komunikasi, dan hubungan anak-anak, terutama pada usia 4-6 tahun, dengan orang tua, saudara, teman, dan sesamanya yang lain. Karena, sekarang anak-anak cenderung bermain sendirian bersama *gadget*-nya yang menyebabkan anak-anak menjadi individualis dan kurang berkomunikasi dan berhubungan dengan orang lain, termasuk keluarganya sendiri. *Board game* dapat meningkatkan sensomotorik anak, dan juga membantu perkembangan karakter anak melalui cerita bermoral yang akan disampaikan melalui perancangan *board game* ini.

Konsep Permainan

Tema yang akan diangkat dalam permainan ini adalah mengenai perkembangan karakter anak, terutama meningkatkan dalam hal sosial anak, dan sebagai tambahannya adalah pada sisi emosi dan karakter anak agar menjadi lebih baik. Tema ini kemudian akan diaplikasikan ke dalam *board game* dengan sistem permainan *roll and move* dan *roleplaying game* di mana anak akan dapat belajar secara langsung saat berperan menjadi karakter dalam permainan. *RPG* ini sendiri sudah seperti *adventure game* di mana pemain akan berpetualang di dalam *game* untuk menyelesaikan misi-misi dan cerita yang ada. Karena *game* ini dirancang untuk meningkatkan komunikasi anak dengan orangtua dan sesama, maka *game* ini dapat diselesaikan dengan cara kerja sama antar pemain.

Judul Permainan

Setiap permainan pasti memiliki sebuah judul untuk melengkapi dan agar dikenali oleh pembeli, pemain, dan lainnya. Tidak terkecuali untuk permainan ini, maka judul yang terpikirkan untuk permainan ini adalah *Enchantale: Kids Edition*. *Enchantale* ini sendiri berasal dari dua kata dalam Bahasa Inggris *Enchanted* yang berarti mempesona, menarik, atau memikat; dan dari kata *Tale* yang berarti sebuah kisah, atau cerita. Selain secara langsung mengartikan kisah yang menarik, tetapi juga berasal dari sebuah pemikiran pribadi yang menjadikan permainan ini untuk mengajarkan anak-anak dan orang tua, dengan kata lain pemain, untuk bercerita atau membuat cerita melalui kreativitas mereka masing-masing.

Background Story

Cerita dimulai dengan sekelompok anak yang tinggal bersama di suatu rumah besar dengan seorang wanita yang mengurus mereka. Ternyata wanita itu adalah seorang penyihir yang baik. Mereka hidup bahagia bersama, hingga suatu hari, salah seorang anak dari kelompok mereka menghilang tiba-tiba. Kabar beredar bahwa anak tersebut telah diculik oleh penyihir jahat yang tinggal di sebuah gubuk di tengah hutan yang tidak pernah dikunjungi lagi. Demi menyelamatkan teman mereka, salah satu kelompok anak-anak harus menjelajah hutan tersebut demi menemukan dan menyelamatkan teman mereka dari penyihir jahat.

Gameplay

Permainan ini menggunakan sistem *roll and move* di mana anak-anak sebagai pemain hanya perlu melempar dadu untuk menentukan jumlah langkah yang dapat mereka jalankan pada karakter mereka masing-masing, seperti ular tangga dan *Monopoly*. Perbedaannya ialah dalam permainan ini terdapat cerita dan misi yang harus diselesaikan, dan berbalikan dengan ular tangga dan *Monopoly* yang memenangkan/menyelesaikan permainan dengan berlomba siapa yang menang, menjadi juara satu,

permainan ini dapat dimenangkan/diselesaikan dengan cara kerja sama. Sehingga, *gameplay* permainan ini adalah sebagai berikut:

1. Siapkan papan permainan, dadu, pion, kartu, dan komponen permainan lainnya.
2. Pemain memilih karakter yang akan digunakan sebagai wakil dari para pemain.
3. Masing-masing pemain diberikan pion sesuai dengan karakter yang dipilih, dan 5 kartu *Item* secara acak dari tumpukkan kartu *Item* yang telah dikocok.
4. Permainan dimulai dengan melempar dadu untuk menentukan urutan orang pertama hingga terakhir yang bermain.
5. Pemain pertama melempar dadu untuk menentukan jumlah langkah dan tempat pemberhentian pemain.
6. Saat berhenti di salah satu *spot* berwarna tertentu, lihatlah warna, dan jenis apa itu.
7. Kemudian, *Game Master* akan mengambil kartu sesuai dengan warna atau jenis pada papan, kartu cerita, kartu *item*, atau kartu *fable*.
8. Jika kartu *item*, berikanlah kepada pemain untuk disimpan oleh pemain, agar dapat digunakan nantinya.
9. Jika kartu cerita, bacakan apa yang tertulis di kartu, dan jika pemain belum dapat menyelesaikan misi yang diberikan, beri kesempatan pemain lainnya untuk membantu pemain pertama.
10. Bila misi dapat diselesaikan, berikan *reward* atau hadiah sesuai dengan yang tertera di kartu, dan permainan dapat dilanjutkan oleh pemain selanjutnya.
11. Namun, jika tidak ada yang bisa menyelesaikan, berikan hukuman (*punishment*) sesuai dengan yang tertera pada kartu.
12. Jika kartu *fable*, *Game Master*, membacakan dan memerankan sebagai hewan yang ada dalam kartu dalam membacakan misi kecil, atau membantu pemain.
13. Jika pemain pertama berhenti di spot kosong, permainan dapat langsung dilanjutkan tanpa mengambil kartu apapun.
14. Kemudian, pemain berikutnya melakukan hal yang sama dengan pemain pertama hingga seterusnya.
15. Bila satu atau lebih pemain telah sampai pada *checkpoint*, namun belum memiliki *Item* yang dibutuhkan, maka para pemain belum dapat melanjutkan ke peta berikutnya.
16. Pemain harus menemukan *item* yang dibutuhkan pada lokasi yang sedang mereka jalani dengan bermain kembali pada lokasi tersebut.
17. Sama seperti ular tangga, jika pemain melempar dadu berjumlah lebih dari langkah yang diperlukan agar mencapai *Checkpoint*, jika pemain tidak memiliki *item* yang dibutuhkan, maka sisa langkah dari jumlah dadu dapat dijalankan pemain di lokasi yang sama secara hitung mundur.
18. Jika pemain dapat menyerahkan *item* yang dibutuhkan kepada *Gate Keeper* di *Checkpoint*, maka pemain dapat melanjutkan ke peta selanjutnya.
19. Sama seperti ular tangga, jika pemain melempar dadu berjumlah lebih dari langkah yang diperlukan agar mencapai *Checkpoint*, jika pemain memiliki *item* yang dibutuhkan, maka sisa langkah dari jumlah dadu dapat dijalankan pemain di lokasi selanjutnya.
20. Para pemain dinyatakan menang jika salah satu atau lebih pemain berhasil menyelamatkan teman mereka yang diculik oleh penyihir.
21. Permainan berakhir jika para pemain telah sampai di *spot* terakhir (*goal*). Kemudian pemain dapat mendapatkan 1 dari 3 akhiran yang ada, sesuai dengan bagaimana cara bermain para pemain.

Komponen Permainan

1. Papan permainan dengan ilustrasi bertemakan *layout* hutan, terbagi menjadi 4 lokasi yang disesuaikan dengan *setting* cerita.
2. 6 buah pion sebagai perwakilan dari karakter bagi para pemain.
3. 1 buah pion teman yang hilang sebagai bonus *Happy Ending*.
4. Dadu untuk penentu jumlah langkah pemain.
5. Kartu cerita untuk menentukan jalan cerita. Kartu cerita akan dibagi menjadi 4 bagian juga sesuai dengan lokasi pada peta di papan. Kartu juga berisi misi atau kejadian tertentu yang menandakan apa yang terjadi pada pemain, atau apa yang harus diselesaikan oleh pemain.
6. Kartu *item* yang berguna untuk membantu menyelesaikan misi dan cerita.
7. Kartu *fable* berupa hewan-hewan di hutan yang dapat membantu memberikan *item* kepada pemain untuk menyelesaikan misi atau cerita.
8. 1 buku panduan permainan bagi *Game Master*; dan para pemain.

Konsep Visual

Warna-warna yang akan digunakan adalah warna-warna cerah yang cukup menarik bagi anak-anak, seperti warna merah, kuning, hijau, biru, dan sebagainya. Selain menarik bagi anak-anak, juga mendukung tema fantasi yang akan diangkat dalam menyampaikan cerita dalam *game* ini.

Tipografi yang akan digunakan dalam *game* ini akan menggunakan *font style sans-serif* dan *serif* untuk keterangan pada kartu dan buku panduan agar mudah dibaca oleh *Game Master* maupun oleh anak-anak. Untuk judul dari permainan ini sendiri akan menggunakan *serif-decorative font* untuk menunjukkan kesan *classic fairy tale*.

Gaya desain yang digunakan tidak memiliki nama tertentu namun dapat ditemukan pada *popular culture* (gaya desain yang disenangi masa kini) yaitu gaya desain yang *simple* yang memiliki warna-warna yang cerah. Dengan dukungan hasil survey dimana sebagian besar anak-anak lebih memilih gambar dengan *flat design style* yang terlihat *simple*, jelas, dan dengan warna cerah yang menarik perhatian. Ilustrasi akan menggunakan teknik *digital painting* dengan gaya ilustrasi gabungan antara *manga style* dengan *Disney* di mana menggunakan gaya semi-realis, yang lebih sering digunakan untuk *video game*. Namun, untuk proporsi karakter sendiri akan menggunakan proporsi *chibi* yang cukup populer sesuai dengan hasil survey yang telah dilakukan.



Sumber: www.pinterest.com

Gambar 1. Contoh gaya ilustrasi dan *chibi*

Desain *board* atau papan yang akan digunakan menggunakan layout seperti permainan ular tangga di mana terdapat petak atau *spot* perhentian pada papan hingga garis *finish* pada akhir petak tersebut yang membentuk sebuah jalan (*path*). Papan juga akan di desain dengan gabungan beberapa elemen *Monopoly* di mana pada beberapa petak pemberhentian, pemain akan perlu melakukan suatu aksi untuk melanjutkan permainan. Sedangkan untuk kartu cerita akan di layout dengan gaya desain kartu tarot di mana hanya penuh dengan ilustrasi dan tanpa adanya kata-kata. Namun, kartu *event* dan kartu lainnya masih akan terdapat kata-kata keterangan yang menjelaskan mengenai kejadian, karakter, dan lainnya kepada para pemain.



Sumber: www.pinterest.com

Gambar 2. Contoh gaya *layout* papan

Final Artwork



Gambar 3. Final karakter, papan, dan kartu



Gambar 4. Final papan, kotak, dan pion



Gambar 5. Final *keychain*, *pin*, & *bookmark*



Gambar 6. Final x-banner



Gambar 7. Final poster

Daftar Referensi

- Adams, E. (2014). *Fundamentals of Game Design*. United States of America: New Riders
- Attia, P. (2016). *The Full History of Board Games*. Retrieved March 17, 2018 from <https://medium.com/swlh/the-full-history-of-board-games-5e622811ce89>
- Bell, R. C. (2008). *Discovering Old Board Game*. UK: Shire Publication

Hinebaugh, J. P. (2009). *A Board Game Education*. United States of America: Rowman & Littlefield Education

Munadi, Y. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press

Purwaganda, F. J. (2017). *Sejarah Board Game*. Retrieved March 17, 2018 from <https://www.fhm.co.id/content/article/2833/5/2017/Sejarah-Board-Games>

Sujiono, Y. N. (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks

Wright, H. N. (2010). *Cara Bicara Orangtua yang Didengarkan Anak: Terhubung dengan Anak Anda Sejak Usia Balita sampai Remaja*. Yogyakarta: Gloria Graffa