

# PERANCANGAN BOARD GAME SPIRIT KERJASAMA SEMUT

Dion Ahita<sup>1</sup>, Ahmad Adib<sup>2</sup>, Ani Wijayanti S.<sup>3</sup>

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra  
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya  
Email : nipopo@hotmail.co.id

## Abstrak

Hubungan dan kerjasama anak-anak muda jaman sekarang semakin sedikit karena kegiatan-kegiatan yang bersifat individu seperti bermain komputer dan mesin-mesin permainan lainnya. Barang-barang jaman sekarang pun dibuat semakin *personal* karena era globalisasi menuntut segalanya serba cepat dan barang yang bersifat *personal* dirasa lebih memudahkan kehidupan. Hal-hal seperti itu membuat semakin hilangnya rasa kebersamaan dalam hidup yang seharusnya dimiliki setiap individu. Berbeda dengan semut yang selalu bekerjasama dalam setiap kegiatannya membuat bisa ditarik sebuah rumusan masalah mengenai bagaimana merancang sebuah *board game* yang menarik dan unik yang bisa mengajarkan tentang kerjasama seperti yang dilakukan oleh semut. Maka diciptakanlah *Board game The Ants* yang merupakan bentuk sederhana dari kerjasama sehari-hari yang menggunakan semut sebagai perlambangannya. Diharapkan dengan dibuatnya *board game* ini pemain bisa menikmati sebuah situasi saling bekerjasamanya antar pemain untuk mencapai tujuan bersama.

Kata kunci: Perancangan Media Interaktif, Promosi Board Game Spirit Kerjasama Semut, Spirit Kerjasama Semut

## Abstract

**Title : Designing Cooperation Board Game Spirit Ants**

*Relations and cooperation of young children now diminish because of the fewer activities that are individuals such as playing computer games and other gaming machines. Presently stuff is made more personal because the era of globalization requires everything fast-paced and goods that are felt to further facilitate personal life. Things like that make more sense of the loss of life that should be possessed by each individual. Unlike the ants are always cooperated in every activity can be pulled to make a formulation of the problem of how to design a board game that is interesting and unique that can teach about cooperation as practiced by ants. Thus were created the Ants Board games are a simple form of cooperation everyday use ants as its symbolism. It is expected that the board made this game players can enjoy a mutual situation between players working together to achieve a common goal.*

*Keywords: Design of Interactive Media, Promotion Board Game Spirit Cooperation Ants, Ants Cooperation Spirit*

## Pendahuluan

Kerjasama merupakan suatu usaha antar individu dalam mencapai tujuan bersama agar memperoleh hasil yang lebih baik. Saat kita bekerjasama juga hubungan antar individu yang bekerjasama juga semakin erat karena adanya rasa kebersamaan saat mengerjakan tugas yang berat. Bahkan di Indonesia pun ada suatu istilah kerjasama yang biasa kita kenal dengan sebutan Gotong Royong yang menandakan bahwa kerjasama sudah menjadi

bagian dari kehidupan orang Indonesia. Namun hal-hal tersebut justru berbanding terbalik dengan anak-anak muda jaman sekarang yang hubungan dan kerjasama antar orangnya semakin sedikit karena kegiatan-kegiatan yang bersifat individu seperti bermain permainan komputer dan mesin-mesin permainan lainnya. Barang-barang jaman sekarang pun dibuat semakin *personal* karena era globalisasi menuntut segalanya serba cepat dan barang yang bersifat *personal* dirasa lebih memudahkan kehidupan. Hal-hal seperti itu

membuat semakin hilangnya rasa kebersamaan dalam hidup yang seharusnya dimiliki setiap individu.

Berbanding terbalik dengan yang terjadi di masyarakat Indonesia di mana kerjasama terlihat mulai pudar, justru di dalam kehidupan seekor hewan kecil yang selalu kita abaikan ternyata terdapat banyak sekali kelebihan yang patut kita contoh. Hewan tersebut adalah semut. Semut merupakan hewan yang ukuran tubuhnya relatif kecil, namun termasuk hewan terkuat di dunia. Selain itu semut juga merupakan serangga sosial karena bekerja secara koloni. Semut bekerja mengumpulkan makanan demi koloni secara berkelompok dan melawan predatornya juga secara berkelompok. Hal yang membuat semut istimewa bukanlah kekuatannya yang bisa mengangkat berkali-kali berat tubuhnya, namun karena mereka mengatasi masalah bersama-sama sehingga serangga sekecil mereka pun bisa mengatasi rintangan yang sangat besar.

Agama Kristen, pada kitab sucinya juga menyebutkan bahwa kita harus mencontoh sifat-sifat baik yang ada pada semut yaitu pada ayat Amsal 6:6-11, yang bunyinya "Hai pemalas, pergilah kepada semut, perhatikanlah lakunya dan jadilah bijak: biarpun tidak ada pemimpinnya, pengaturannya atau penguasanya, ia menyediakan rotinya di musim panas, dan mengumpulkan makanannya pada waktu panen. Hai pemalas, berapa lama lagi engkau berbaring? Bilakah engkau akan bangun dari tidurmu? Tidur sebentar lagi, mengantuk sebentar lagi, melipat tangan sebentar lagi untuk tinggal berbaring"- maka datanglah kemiskinan kepadamu seperti seorang penyerbu, dan kekurangan seperti orang yang tak bersenjata." Ada juga beberapa film animasi yang mengangkat mengenai kerjasama semut seperti *A bug's life* dan *Antz*. Bukan hanya dalam alkitab atau film, kerjasama semut juga dilakukan secara nyata dalam kehidupan semut itu sendiri saat mereka melakukan kegiatannya dalam mencari makan atau membuat sarangnya.

Maka dari itu sifat – sifat semut yang baik itulah yang ingin diciptakan saat *board game* ini nantinya dimainkan . Mengapa dipilih *board game* sebagai media pembelajarannya adalah, saat memainkan *board game* seseorang sudah pasti berhadapan langsung dengan lawan mainnya. Saat seorang individu berhadapan dengan lawan mainnya, akan diciptakan suasana kerjasama yang sengaja ditimbulkan saat memainkan *game* ini. Berbeda dengan *game online* yang memang juga bisa menimbulkan suasana itu namun mereka tidak berinteraksi langsung dengan lawan main sehingga pemain-pemain yang egois akan bertindak semena-

mena dan tidak berusaha belajar untuk bekerjasama. Diharapkan dengan dibuatnya *game* ini anak-anak yang memainkannya bisa belajar tentang kerjasama. *Board game* yang ingin dibuat juga dirancang agar berbeda dengan *board game* yang sudah ada sebelumnya, karena di *board game* ini akan menciptakan sebuah suasana kerjasama dan gotong royong yang belum ada di *board game* selama ini. Jenis-jenis semut yang beragam juga akan ditampilkan dalam *board game* ini, jadi selagi bermain, pemain juga bisa belajar mengenai kehidupan semut yang biasanya tidak terlalu kita perhatikan.

## Metode Penelitian

Pengumpulan data merupakan hal yang wajib dilakukan saat melakukan sebuah perancangan. Pengumpulan data sendiri dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan agar dapat mencapai tujuan penelitian yang diinginkan dan dapat menemukan jawaban dari suatu permasalahan yang dihadapi.

### Data Primer

Data yang didapat dari hasil survei lapangan mengenai semut dan mengenai *board game* yang ada jaman sekarang dan juga tidak lupa jenis permainan yang sedang booming akhir-akhir ini.

### Data Sekunder Penelitian pustaka

Data yang diperoleh dari buku atau *internet* mengenai hal-hal yang bersangkutan mengenai kerja sama, *board game* dan sebagainya.

### Dokumentasi Data

Dikarenakan untuk memperoleh gambar semut yang beragam tidak memungkinkan, maka gambar mengenai semut di ambil dari sumber lain dengan mencantumkan sumber refrensi.

### Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data akan diperoleh melalui tes, *game* akan di uji coba dan dilihat kekurangannya untuk di sempurnakan dan dicobakan ke orang-orang agar bisa diberikan masukan mengenai kekurangan *game* tersebut.

### Metode Analisis Data

Yang dipakai adalah metode kualitatif tindakan, karena sangat sesuai untuk menyempurnakan *board game* yang akan dibuat. Dalam pembuatan sebuah *game* diperlukan uji coba yang dilakukan berulang-

ulang agar perbuatan curang atau tidak sportif sulit untuk dilakukan.

#### Metode Evaluasi

Cara untuk menilai apakah permainan ini sudah memberikan dampak kepada pemainnya adalah:

- Pemain yang kuat mau memberikan kemampuannya kepada yang lemah agar yang lemah tidak mati.
- Menggerakkan Ratu secara bersama-sama sehingga terhindar dari bahaya.
- Menggunakan kemampuan untuk membantu teman yang sedang kesulitan.
- Merapihkan permainan secara bersama-sama pada awal dan akhir permainan.

#### Metode Pembelajaran dan Penyajian Content

Pemain akan dibagi kedalam dua tim, setiap tim memiliki satu ratu yang harus dilindungi dan bisa dijalankan oleh setiap pemain dalam 1 tim. Setiap orang di tim juga memiliki 3 bidak awal yang bisa dikembangkan. Tiga bidak awal dan sang ratu memiliki kemampuan awal yang bisa dikembangkan. Di sini setiap tim akan bertarung saling merebut kemampuan tim lawan sehingga bisa memperoleh kemampuan yang beragam. Untuk mengalahkan seorang lawan pemain harus menghilangkan seluruh kemampuan bidak lawan, sedangkan untuk mengalahkan tim lawan pemain harus membunuh ratu tim lawan. Pemain juga bisa saling berbagi kemampuan antar tim agar anggota tim yang lemah tidak selalu diincar oleh lawan yang kuat dan anggota tim yang kuat tidak meninggalkan anggota tim yang lemah.

#### Analisis Keunggulan Board Game Spirit Kerjasama Semut

Berdasarkan tema yang di ambil yaitu “SpiritKerjasama Semut “maka boardgame ini akan mensimbolkan suatu kerja sama dengan semut sebagai icon utamanya. Dengan kerjasama sebagai tema utama juga merupakan cara untuk mengajak orang-orang yang memainkan game ini memulai kerja sama dari hal yang kecil, yaitu dalam kegiatan bermain.

Board Game Spirit Kerjasama Semut di design agar tetap bisa dimainkan tanpa menggunakan energi listrik, sehingga bisa mengurangi dampak pemanasan global dan juga dibuat tahan guncangan, karena setiap pion akan diberi magnet yang akan menahan pion agar tidak jatuh.

Karena ditargetkan untuk usia 16 - 25 tahun maka board game ini akan dibuat sesimple mungkin dan bisa dimainkan oleh 4 hingga 8, semakin banyak orang yang memainkan game ini akan semakin

terasa seru. Board Game Spirit Kerjasama semut merupakan adaptasi dari permainan catur yang dimodifikasi sehingga bisa dimainkan secara bersama-sama.

**Tabel.2.1 Analisis SWOT**

	Helpful	harmful
<b>Internal Origins (Attibutes of the Organization)</b>	<p><b>S</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengajarkan kerjasama baik dalam memainkan nya juga dalam akhir permainan nya harus di rapikan bersama – sama karena kemasan di desain agar sulit untuk dirapihkan sendiri</li> <li>• Dimainkan menggunakan tenaga magnet sehingga tahan guncangan dan bisa bekerja secara otomatis</li> </ul>	<p><b>W</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Board game dianggap kuno dan ketinggalan jaman sehingga anak-anak jama sekarang malu untuk memainkannya dan lebih memilih permainan yang modern</li> <li>• Anak-anak jaman sekarang kurang mengenal permainan papan karena dari kecil sudah diberi permainan yang modern</li> </ul>
<b>External Origins (Attibutes of the Environment)</b>	<p><b>O</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Board Game masih sedikit di Indonesia sehingga saingan tidak terlalu berat</li> </ul>	<p><b>T</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Permainan jaman sekarang yang semakin canggih</li> <li>• Kesadaran anak – anak jaman sekarang mengenai manfaat board game kurang</li> </ul>

#### Pembahasan

Tujuan dari Perancangan Board Game Spirit Kerjasama Semut ini yaitu Merancang sebuah *board game* yang menarik dan unik yang bisa mengajarkan tentang kerjasama seperti yang dilakukan oleh semut

#### Konsep Kreatif

Board game merupakan media yang sangat tepat dalam menciptakan suatu media dimana seorang anak bisa bermain sekaligus dia belajar. Saat

bermain board game seorang anak bisa berinteraksi dengan sesamanya dan juga bisa belajar bersama-sama dari board game itu sendiri sehingga bisa disimpulkan sekali dayung dua atau tiga pulau terlampaui. Pada board game yang akan dibuat, akan dimaksimalkan dimana seorang anak akan belajar bekerjasama sembari dia bermain bersama teman-temannya. Biasanya saat bermain anak cenderung rebutan dan tidak mau berbagi, namun di board game ini untuk menang seorang anak diwajibkan berbagi dan bekerjasama. Bahkan di akhir permainan pun anak-anak harus bekerjasama untuk merapikan permmainannya karena desain dari kemasan yang hanya bisa dirapikan bila bersama-sama.

## Konsep Pembelajaran

Board game ini berjudul The Ants. Judul ini diambil karena dalam board game ini semut dijadikan objek pembelajaran. Tingkah laku semut yang mencerminkan kerjasama akan diterapkan di sini sehingga dirasa judul ini bisa mewakili konsep tersebut. Belajar sambil bermain

- Dalam permainan ini pemain akan dibagi ke dalam dua tim. Maksimal pemain dalam delapan orang yaitu empat orang dalam tiap tim dan untuk minimal pemainnya adalah empat orang yaitu dua orang dalam tiap tim.
- Pemain akan diberikan tiga bidak dan memiliki tiga kali kesempatan bergerak yang bisa di atur sesuai keinginan mereka, yaitu bisa berjalan, menggunakan kemampuan, memberikan kemampuan dan menjalankan ratu. Pemain boleh menggunakan ketiganya atau hanya dua atau bahkan satu saja tergantung keinginan
- Setiap pemain bisa menggerakkan ratu dari timnya sendiri, pemain tidak bisa menggerakkan ratu tim lawan.
- Giliran bergerak dilakukan bergantian tiap tim
- ( tim a - tim b – tim a - tim b –tim A – dan seterusnya )
- Setiap pemain hanya bisa menggerakkan bidaknya sendiri, tidak bisa menggerakkan bidak teman satu tim kecuali menggunakan kemampuan.
- Pemain bisa memberikan kemampuannya hanya kepada anggota timnya sendiri dan kepada ratunya, tidak kepada anggota tim lawan atau ratu lawan.
- Tim akan kalah bila ratunya mati.

- Pemain bisa mengambil kemampuan lawan dengan kemampuan khusus. Mengambil kemampuan bidak yang tidak memiliki kemampuan akan memberikan kemampuan baru sesuai keinginan.

## Format Desain Media Pembelajaran

Dalam setiap papan permmainannya akan dilengkapi dengan:

- 2 bidak Queen Ant
- 8 bidak Army Ant
- 8 bidak Worker Ant
- 8 bidak Defender Ant
- 2 bidak kemampuan Kill
- 8 bidak kemampuan Steal
- 8 bidak kemampuan Swap
- 8 bidak kemampuan Trap
- 5 bidak kemampuan Jump
- 5 bidak kemampuan Throw
- 5 bidak kemampuan Suicide
- 5 bidak kemampuan Control
- 5 bidak kemampuan Shoot
- 5 bidak kemampuan barier
- 1 buah papan permainan
- 30 Trap

Pada papan permainan akan diberi warna beraneka ragam yang diatur agar bisa mempermudah meletakkan bidak dan jebakan, karena dalam permainan peletakan bidak sangat menentukan. Apabila bidak tidak diletakan dengan benar bisa jadi jebakan tidak akan berfungsi dengan baik.

Keterangan tiap bidak akan diletakan di bagian samping bidak, karena saat permainan kemampuan akan ditumpuk di bagian atas bidak sehingga tidak bisa dijadikan tempat meletakkan informasi setiap bidak.

## Strategi Kreatif Pembelajaran

Dikarenakan board game ini bertema kerjasama maka harus dipikirkan bagaimanapun membuat suatu cara agar pemain mau bekerjasama. Hal yang paling penting dalam membuat suatu kerjasama adalah adanya tujuan yang sama dan juga tanggung jawab yang sama, sehingga apabila kedua hal itu terpenuhi maka kerjasama bisa tercipta. Apabila menyesuaikan dengan cara hidup semut maka hal tersebut bisa dihubungkan, karena semut juga memiliki sebuah tujuan dalam hidup berkoloni mereka. Hal yang penting yang bisa dihubungkan antara semut dengan kerjasama adalah bagaimana mereka melindungi ratu mereka. Ratu semut merupakan bagian inti dari koloni semut dan harus

dilindungi. Begitu pula pada permainan yang akan dibuat. Nantinya pemain harus berusaha melindungi ratunya dari serangan lawan.

Selain itu juga harus ada interaksi selain dari teman satu tim juga dari musuh. Apabila musuh hanya bertahan maka tidak akan terjadi suatu pertandingan yang seru. Maka diciptakanlah suatu sistem untuk menarik persaingan yaitu kemampuan. Disini pemain akan ditantang untuk mencari kemampuan sebanyak-banyaknya dan bersaing dengan lawan yang bisa mengambil atau menukar kemampuan dengan kemampuan pemain lain sehingga mereka selain berjuang untuk melindungi ratu mereka juga harus mengembangkan kemampuan mereka.

### **Karakteristik Target Audience**

Target umur 15-18 Tahun : Kepribadian remaja pada masa ini masih kekanak-kanakan tetapi pada masa remaja ini timbul unsur baru yaitu kesadaran akan kepribadian dan kehidupan badaniah sendiri. Remaja mulai menentukan nilai-nilai tertentu dan melakukan perenungan terhadap pemikiran filosofis dan etis.

Maka dari perasaan yang penuh keraguan pada masa remaja awal maka pada rentan usia ini mulai timbul kemantapan pada diri sendiri. **Rasa percaya diri** pada remaja menimbulkan kesanggupan pada dirinya untuk melakukan penilaian terhadap tingkah laku yang dilakukannya. Selain itu pada masa ini remaja menemukan diri sendiri atau jati dirinya Menurut Kartono (1990).

*Target Umur 18-21 Tahun* : Pada masa ini remaja sudah mantap dan stabil. Remaja sudah mengenal dirinya dan ingin hidup dengan pola hidup yang digariskan sendiri dengan keberanian. Remaja mulai memahami arah hidupnya dan menyadari tujuan hidupnya. Remaja sudah mempunyai pendirian tertentu berdasarkan satu pola yang jelas yang baru ditemukannya Menurut Kartono (1990).

### **Metode Pembelajaran dan Penyajian Content**

Pemain akan dibagi kedalam dua tim, setiap tim memiliki satu ratu yang harus dilindungi dan bisa dijalankan oleh setiap pemain dalam 1 tim. Setiap orang di tim juga memiliki 3 bidak awal yang bisa dikembangkan. Tiga bidak awal dan satu ratu memiliki kemampuan awal yang bisa dikembangkan. Di sini setiap tim akan bertarung saling merebut kemampuan tim lawan sehingga bisa memperoleh kemampuan yang beragam. Untuk mengalahkan seorang lawan pemain harus menghilangkan seluruh kemampuan bidak lawan, sedangkan untuk mengalahkan tim lawan pemain harus membunuh ratu tim lawan. Pemain juga bisa saling berbagi kemampuan antar tim agar anggota

tim yang lemah tidak selalu diincar oleh lawan yang kuat dan anggota tim yang kuat tidak meninggalkan anggota tim yang lemah.

### **Indikator Keberhasilan Pembelajaran**

Board game ini bisa dikatakan berhasil apabila pemain bisa menyelesaikan permainan secara bekerjasama dan juga pada awal dan akhir permainan para pemain akan disarankan menyiapkan dan merapikan permainan bersama-sama. Kemasan permainan dan papan permainan didesain sehingga sulit untuk dirapikan sendiri. Hal ini disebabkan karena dirasa masih banyak anak muda yang memiliki emosi yang labil sehingga saat kalah mereka cenderung marah, maka dari itu kemasan dan papan permainan didesain sedemikian rupa sehingga mereka belajar untuk menerima kekalahan dan bekerja sama kembali.

### **Metode Evaluasi**

Cara untuk menilai apakah permainan ini sudah memberikan dampak kepada pemainnya adalah:

- Pemain yang kuat mau memberikan kemampuannya kepada yang lemah agar yang lemah tidak mati.
- Menggerakkan Ratu secara bersama-sama sehingga terhindar dari bahaya.
- Menggunakan kemampuan untuk membantu teman yang sedang kesulitan.
- Merapikan permainan secara bersama-sama pada awal dan akhir permainan.

### **Program Kreatif Desain Media Pembelajaran**

Didalam permainan ini, nantinya akan ada situasi dimana pemain bisa saling berbagi kemampuan dan saling tolong menolong. Mereka akan bekerjasama untuk memperoleh kemenangan dengan tim yang mereka miliki. Board game ini dibuat sangat seimbang, sehingga apabila ada satu orang dalam tim yang tidak mau bekerja sama dan ingin mencapai kemenangan sendiri akan membuat timnya hancur berantakan dan menyebabkan kekalahan.

Ada pula manfaat afektifnya. Manfaat afektif adalah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Manfaat afektif mencakup watak perilaku seperti perasaan, minat, sikap, emosi, dan nilai. Yang akan timbul saat terjadinya hubungan sosial antar pemain yaitu hubungan antar sesama anggota team dimana harus adanya saling dukung dan juga hubungan dengan musuh. Hubungan dengan musuh bisa berubah-ubah sesuai hasil dari permainan sesuai dengan watak yang dimiliki.

Sedangkan untuk manfaat psikomotornya merupakan manfaat yang berkaitan dengan keterampilan atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Hasil belajar psikomotor ini sebenarnya merupakan kelanjutan dari hasil belajar kognitif dan hasil belajar afektif

Hasil belajar keterampilan dapat diukur melalui pengamatan langsung dan penilaian tingkah laku selama proses bermain berlangsung, lalu sesudah permainan, dan beberapa waktu sesudah permainan selesai

### Simpulan

*Game* adalah sebuah representasi sederhana dari berbagai kompleksitas yang kita temui dalam keseharian kita. Itu adalah salah satu alasan mengapa kita begitu mudah menikmati sebuah *game*, karena sebenarnya ia menghadirkan sesuatu yang begitu dekat dengan kita secara lebih sederhana, lebih mudah, tanpa resiko, dan menyenangkan. Menurut teori Gestalt secara alamiah manusia memiliki kecenderungan-kecenderungan tertentu dan melakukan penyederhanaan struktur di dalam mengorganisasikan objek-objek persepsual. Jika kita perhatikan, Catur adalah bentuk sederhana dari sebuah kompleksitas persaingan, *Monopoly* adalah bentuk sederhana dari implementasi solusi Georgian di ilmu ekonomi, dan *The Settlers of Catan* adalah bentuk sederhana dari sebuah sistem ekonomi makro. Sedangkan dalam *game The Ants* merupakan bentuk sederhana dari kerjasama sehari-hari yang menggunakan semut sebagai perlambangannya. Diharapkan dengan dibuatnya *board game* ini pemain bisa menikmati sebuah situasi saling bekerjasamanya antar pemain untuk mencapai tujuan tertentu

### Usulan Pemecahan Masalah

Masalah dalam judul TA ini adalah tentang mininya kerjasama pada anak-anak muda jaman sekarang. Hal ini merupakan hal yang sangat serius, karena apabila tidak diperbaiki maka akan menimbulkan dampak yang sangat buruk pada saat dewasa nanti. Maka dari itu untuk menanggulangi masalah tersebut maka harus diajarkan bagaimana bekerjasama sedini mungkin. Anak muda tidak bisa dilepaskan dari permainan. Keseharian seorang anak banyak diisi dengan bermain, bahkan ada ungkapan bahwa jiwa anak jiwanya bermain. Maka dari itu permainan merupakan media yang tepat untuk mengajarkan anak-anak mengenai kerjasama, agar anak-anak bisa mulai bekerjasama dari hal-hal sederhana yang biasa mereka lakukan.

Kerjasama yang diangkat mengambil semut sebagai perlambangannya, selain karena dalam kesehariannya semut selalu bekerjasama. Semut juga merupakan hewan yang sering di pandang

sebelah mata. Maka dari itu semut akan diangkat sebagai icon agar anak-anak bisa mulai memperhatikan hal-hal kecil yang biasa ada di sekitar namun terlewatkan seperti semut.

### Pengembangan Desain

Berdasarkan judul tugas akhir yang diambil yaitu “Perancangan *board game* Spirit Kerjasama Semut” maka bisa ditarik kesimpulan bahwa *board game* ini bertemakan mengenai kerjasama. Kerjasama yang ini ditampilkan disini adalah kerjasama sekelompok semut merah dan hitam yang saling melindungi ratu mereka masing-masing.

Dikarenakan *board game* ini bertema kerjasama maka harus dipikirkan bagaimana membuat suatu cara agar pemain mau bekerjasama. Hal yang paling penting dalam membuat suatu kerjasama adalah adanya tujuan yang sama dan juga tanggung jawab yang sama, sehingga apabila kedua hal itu terpenuhi maka kerjasama bisa tercipta. Apabila menyesuaikan dengan cara hidup semut maka hal tersebut bisa dihubungkan, karena semut juga memiliki sebuah tujuan dalam hidup berkoloni mereka. Hal yang penting yang bisa dihubungkan antara semut dengan kerjasama adalah bagaimana mereka melindungi ratu mereka. Ratu semut merupakan bagian inti dari koloni semut dan harus dilindungi. Begitu pula pada permainan yang akan dibuat. Nantinya pemain harus berusaha melindungi ratunya dari serangan lawan.

Selain itu juga harus ada interaksi selain dari teman satu tim juga dari musuh. Apabila musuh hanya bertahan maka tidak akan terjadi suatu pertandingan yang seru. Maka diciptakanlah suatu sistem untuk menarik persaingan yaitu kemampuan. Disini pemain akan ditantang untuk mencari kemampuan sebanyak-banyaknya dan bersaing dengan lawan yang bisa mengambil atau menukar kemampuannya dengan kemampuan pemain lain sehingga mereka selain berjuang untuk melindungi ratu mereka juga harus mengembangkan kemampuan mereka.

### Konsep Visual

Visualisasi dalam game akan dibuat menggunakan warna yang beragam namun juga cerah, dikarenakan target perancangan merupakan anak muda sehingga diharapkan dengan menggunakan warna-warna yang cerah bisa menarik perhatian dan tidak terlihat membosankan. Bidak di dalam permainan dibuat lucu dan menarik juga karena mempertimbangkan target perancangan.

### Eksekusi Final Desain

Sebagian besar final artwork berupa barang jadi karena board game ini tidak terlalu mengutamakan ilustrasinya namun lebih kepada bentuk realnya

### Board

Setelah melalui banyak perubahan akhirnya digunakan papan dengan motif warna-warni selain untuk member kesan ceria, warna juga berfungsi untuk mempermudah pemain saat meletakkan pion dan jebakan. Pada permukaan papan juga terlihat ada tonjolan-tonjolan berbentuk lingkaran yang teratur. Tonjolan tersebut dihasilkan oleh besi di lapisan bawahnya. Dibuat bulat agar fungsi jebakan bisa berjalan dengan baik. Selain itu box game juga di desain agar bisa menjadi penyanggah agar jebakan bisa berfungsi dengan baik.



Gambar 1. Final board game

### Skill

Bidak kemampuan menggunakan warna biru dan kuning. Biru untuk kemampuan baru sedangkan kuning untuk kemampuan awal. Informasi pada bidak kemampuan juga berupa tipografi agar lebih jelas dan mudah dimengerti.



Gambar 2. Final skill

Dalam board game ini ada satu kemampuan yang menggunakan sistem yang unik, yaitu trap. Untuk pemasangan trap nya harus dipersiapkan beberapa sistem khusus agar trap bisa berjalan dengan baik. Salah satunya adalah bagian bawah papan yang berlubang dan juga warna pada magnet. Warna pada magnet ini nantinya kan menyesuaikan dengan warna pada tiap semutnya sehingga apabila semut merah yang ingin menggunakan jebakan maka warna magnet yang terlihat haruslah merah begitu pula kebalikannya dengan semut hitam



Gambar 3. Posisi jebakan semut merah



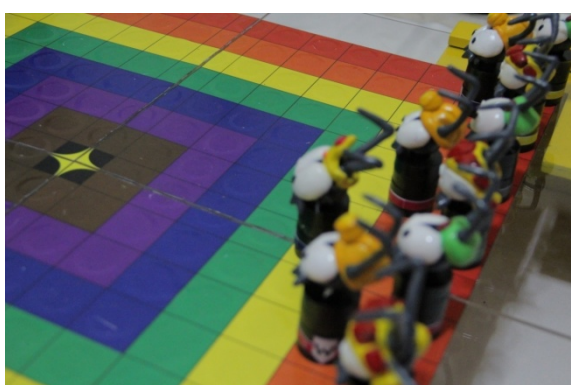
Gambar 4. Posisi jebakan semut Hitam

### Karakter

Karena ada dua kelompok semut yang berbeda, yaitu semut merah dan semut hitam maka warna dari semut pun dibedakan baik kepalanya maupun badanya. Selain warna badan, topi yang mereka gunakan pun di buat berbeda antar kelompok agar tidak monotone dan membuat tertukar.



**Gambar 5. Karakter semut merah**



**Gambar 6. Karakter semut hitam**

### Kemasan

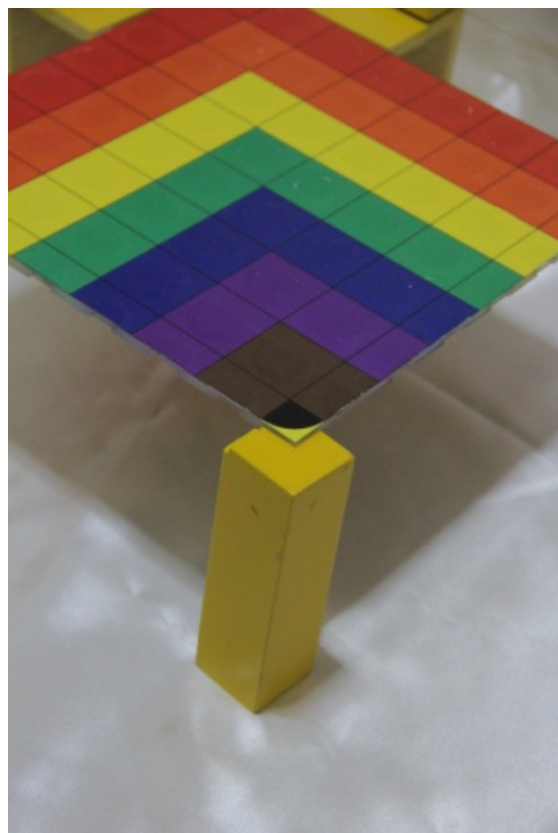
Karena board game ini memiliki suatu sistem khusus maka dibuatlah sebuah box mainan yang bisa menunjang juga permainan nya. Box permainannya bisa dipecah menjadi 4 bagian dan ada 1 buah papan yang akan jadi penutup serta papan peraturan. 4 bagian yang bisa dipecah nantinya kan menggantal pada sisi-sisi papan permainan sehingga papan permainan bisa lebih tinggi dari meja untuk memaksimalkan fungsi trap.



**Gambar 7. Kotak mainan terbuka**

Pada bagian tengah juga diberi suatu pengganjal untuk menstabilkan papan permainan agar tidak jatuh atau bergoyang karena interaksi pemain dan berat bidak.

Warna kuning dipilih karena warna kuning bisa memberikan kesan permainan kerjasama.



**Gambar 8. Penyangga bagian tengah**

Selain box game, untuk kemasan digunakan juga sebuah tas untuk mempermudah membawa permainan ini sehingga bisa dibawa dengan tangan satu atau bisa juga dibawa berdua dengan membuka pengikat pegangan. Resleting nya pun di letakan di atas sehingga saat ingin bermain tidak perlu mengeluarkan kotak dari tas, cukup mengambil penutup atasnya saja yang memang memiliki fungsi dalam permainan.





Gambar 9. Tas kotak mainan



Gambar 10. Kotak mainan tertutup

**Peraturan**

Awalnya peraturan ingin dibuat beberapa poin saja agar lebih sederhana, namun karena dibutuhkan kejelasan dan juga ada beberapa *skill* baru makadi tambahkan informasi-informasi yang lebih banyak sehingga bisa menjelaskan secara keseluruhan

**TUTORIAL**

<b>Kemampuan Awal, Jarak gerakan dan Serangan</b>			
<b>Defender Ant</b> Trap	<b>Army Ant</b> Steal	<b>Queen Ant</b> Kill	<b>Worker Ant</b> Swap
<b>Keterangan Kemampuan Kill</b>		<b>Steal</b>	
Membunuh bidak lawan yang berdekatan. Digunakan sesuai jarak serangan.		Mencuri kemampuan atau bidak lawan. Digunakan sesuai jarak serangan.	
<b>Keterangan Kemampuan Swap</b>		<b>Trap</b>	
Membuang bidak lawan ke zona merah. Digunakan sesuai jarak serangan.		Menangkap bidak lawan yang bergerak. Digunakan sesuai jarak serangan.	
<b>Tengah Permainan</b>			
<b>Keterangan Kemampuan Baru</b>			
<b>Control</b>	<b>Charge</b>	<b>Barrier</b>	
Menggerakkan bidak lawan ke zona merah.	Membunuh musuh hingga keluar dari permainan.	Melindungi bidak dari serangan lawan.	
<b>Jump</b>	<b>Throw</b>	<b>Subside</b>	
Kemampuan berpindah ke tempat yang diinginkan.	Kemampuan untuk memindahkan bidak lawan ke tempat yang diinginkan.	Kemampuan melubakkan diri. Digunakan untuk melubakkan diri.	
<b>AKHIR PERMAINAN</b>			
12. Permainan berakhir saat satu salah satu tim mati.			

**Posisi Awal Bidak**

Gambar 11. Peraturan *final*

**Logo**

Setelah logo dikembangkan ditemukan beberapa alternative logo, baik dari perubahan logo lama hingga ada beberapa logo baru. Sebagian besar logo hanya berupa perubahan posisi dan warna. Namun dikarenakan kurang efektif maka penggunaan maskot tidak seluruh badan namun hanya bagian kepalanya saja. Bagian kepala dipilih karena terasa lebih mewakili keseluruhan semut



Gambar 12. Peraturan *final*

### Aplikasi Logo pada Media

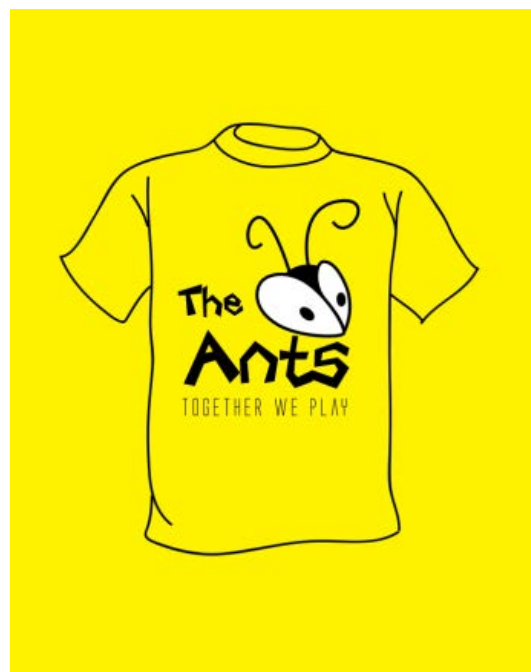
Aplikasi pada media interaktif hanya sebatas pengaplikasian logo pada bidang-bidang tertentu. Selain karena tugas akhir ini hanya sebatas perancangan sebuah board game juga karena waktu yang tidak memadai untuk pengaplikasian ke media-media yang lebih unik.



Gambar 13. Gantungan kunci



Gambar 14. Pin



Gambar 15. Kaos

### Kesimpulan

Kerjasama merupakan budaya Indonesia sejak jaman dahulu namun budaya ini semakin lama semakin memudar karena hubungan sosial yang semakin berkurang dan kegiatan-kegiatan yang memiliki nilai sosial berubah menjadi media sosial digital dimana orang-orang tidak bertatap muka secara langsung. Melihat dari masalah itu maka

tercetuslah sebuah pertanyaan bagaimana membuat suatu media sosial pengganti yang menarik dan interaktif namun juga memiliki nilai-nilai positif seperti kerjasama, berbagi dan banyak lagi hal positif lainnya. Berdasarkan dari pengamatan dan analisa dari media-media yang ada maka dipilihlah *board game* sebagai media untuk mengajak orang-orang mulai bekerjasama.

*Board game* merupakan media interaktif yang sangat menarik, karena dalam pembuatannya maupun pengaplikasiannya menuntut kita untuk berimajinasi mengenai tema yang ditetapkan. Pada saat akhir proses pembuatannya *board game* ini di test dan berhasil membuat pemainnya membuat sebuah kerjasama-kerjasama demi mengalahkan musuh sehingga dirasa bisa cukup mengajak anak muda untuk bisa bekerjasama dengan timnya. Melihat dari progress yang telah dicapai dan hasil yang diterima maka apabila di ukur melalui barometer yang dibuat di awal, board game ini bisa dikatakan telah berhasil dan mencapai tujuannya dengan baik.

## Ucapan Terima Kasih

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Kuasa atas rahmat dan berkat-Nya yang telah diberikan sehingga pengerjaan Tugas Akhir ini dapat berjalan dengan baik sesuai dengan waktu yang ditentukan. Bersama dengan ini juga ingin mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah membantu kelancaran dan memberikan dukungannya dalam pembuatan laporan perancangan Tugas Akhir ini, yaitu :

1. Bapak Aristarchus Pranayama, B.A., M.A. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.
2. Bapak DR. Ahmad Adib, M.Hum. selaku dosen pembimbing I yang telah banyak memberikan waktu, tenaga, dan pikiran dalam memberikan pengarahan dan bimbingan selama Tugas Akhir ini.
3. Ibu Ani Wijayanti, S.Sn., Med.Kom selaku dosen pembimbing II yang telah banyak memberikan pengarahan, masukan, saran yang membangun untuk pengembangan Tugas Akhir ini.
4. Keluarga yang selalu mendukung dalam doa
5. Olivia Onggo yang selalu menemani dan memberi dukungan dari riset sampai tugas ini selesai.
6. Teman - teman kelompok 5 yang saling mendukung satu sama lain demi kelancaran Tugas Akhir ini.

7. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah membantu dalam pembuatan tugas ini dari segi bantuan apapun.

Dalam penyusunan laporan ini tentu jauh dari sempurna, oleh karena itu penulis sangat terbuka untuk segala kritik dan saran yang membangun demi perbaikan dan penyempurnaan laporan ini. Semoga dengan adanya tugas ini kita dapat belajar demi kemajuan pengetahuan kita bersama.

## Daftar Referensi

Alkitab. Jakarta : Lembaga Alkitab Indonesia. 2004.

Ariant, Abas. "Definisi Kognitif Afektif dan Psikomotor". 18 Oktober. 2012. Mei, 2014.  
<<http://abazariant.blogspot.com/2012/10/definisi-kognitif-afektif-dan-psikomotor.html>>

Artikel Penjas." Teori Bermain Menurut Para Pakar". n.d. Maret, 2014.  
<<http://artikelpenjas.blogspot.com/2012/01/teori-bermain-menurut-para-pakar.html>>

"Board Game". *Wikipedia enslikopedia bebas*. Rev.ed 28 November, 2013 . April, 2014.  
<[http://en.wikipedia.org/wiki/Board\\_game](http://en.wikipedia.org/wiki/Board_game)>

Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta : Balai Pustaka. 1996.

Kerjasama Bisnis . "Apa Itu Kerja Sama?". n.d. Maret, 2014.  
<<http://kerjasamabisnis.com/apa-itu-kerja-sama.php>>

Maxwell, John C. "17 Hukum Kerjasama Tim Yang Efektif". Jakarta : Karisma. 2008.

Nugroho, Eko. *Playspace : Basic Skill*. Desember 2012  
<<http://segitiga.net/blog/playspace-basic-skill>>

"Packet". *Charleston*. N.d. Mei, 2014.  
<<http://www.charleston.k12.il.us/cms/Teachers/TeamRed/games/Packet.PDF>>

S., Suharnan M. "Psikologi Kognitif". Surabaya : Srikandi. 2005

"Semut" .*Wikipedia enslikopedia bebas*. Rev.ed 13 April, 2011 .April, 2014.  
<<http://id.wikipedia.org/wiki/Semut>>

SKB, Asolihin. "Teori-teori bermain dan permainan anak". *Paud-anak bermain belajar*. 4 Desember, 2013. Maret, 2014.

<<http://paud-anakbermainbelajar.blogspot.com/2013/12/teori-teori-bermain-dan-permainan-anak.html>>

WikiHow. "How to Make a Video Game Level". n.d. Maret, 2014.  
<<http://www.wikihow.com/Make-a-Video-Game-Level>>

WikiHow. "Make Your Own Board Game". n.d. Maret, 2014.  
<<http://www.wikihow.com/Make-Your-Own-Board-Game>>