

Perancangan Media Permainan Edukatif Pengenalan Jajanan Tradisional untuk Anak Usia 9-12 Tahun di Surabaya

Grace Octaviani B.¹, Deny Tri Ardianto, S.Sn., Dipl.Art.², Erandaru, ST, M.Sc.³

^{1,2,3}Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya 60236

E-mail: gracee_octa@yahoo.com

Abstrak

Budaya merupakan aset utama yang berperan penting sebagai identitas suatu bangsa, Ada begitu banyak keanekaragaman kebudayaan Indonesia, tak terkecuali dalam bidang kuliner, terutama jajanan tradisional. Di era globalisasi ini, eksistensi jajanan tradisional Indonesia di kota besar semakin tergeser oleh jajanan populer internasional, terutama bagi generasi muda. Perlu adanya pengenalan dan pemahaman lebih lanjut mengenai jajanan tradisional Indonesia kepada generasi muda terutama keterkaitannya dengan budaya Indonesia. Permainan edukatif interaktif adalah salah satu media yang efektif dalam berkomunikasi dan berinteraksi dengan anak-anak karena bersifat bermain sambil belajar. *Board game* adalah salah satu jenis permainan edukatif yang tepat. Karena, *board game* tidak hanya untuk menyampaikan informasi, namun *board game* juga meningkatkan ketrampilan anak dalam berkomunikasi dan bersosialisasi. Penelitian ini menyajikan sebuah konsep bermain yang menyenangkan sambil memberikan informasi mengenai jajanan tradisional Indonesia.

Kata Kunci : Jajanan Tradisional, Permainan, *Board Game*, Budaya, Indonesia.

Abstract

Title: *Designing Educational Games Media for Introduction Traditional Snacks for Children Aged 9-12 Years in Surabaya*

Culture is a major asset that is important as the identity of a nation. There are so many variety of Indonesian culture, not least in the culinary field, especially traditional snacks. In this globalization era, the existence of Indonesian traditional snacks in the big city increasingly displaced by international popular snacks, especially for the younger generation. There needs to be recognition and understanding more about the Indonesian traditional snacks to the younger generation especially for its relation with the culture. Interactive educational games is one of the effective media to communicate and interact with the kids because they are playing while learning. The board game is one of the right kind of educational games. Because, board games not only to deliver the information, but board games are also improving children's skills in communicating and socializing. This study presents a concept of enjoyable play while providing information about Indonesian traditional snacks.

Keywords: *Traditional Snacks, Games, Board Games, Culture, Indonesia.*

Pendahuluan

Kebudayaan merupakan hasil warisan turun menurun dari masyarakat di suatu daerah kepada generasi berikutnya yang dapat dijadikan sebagai identitas dari daerah tersebut. Indonesia sendiri, memiliki keanekaragaman budaya dari berbagai macam daerah, mengingat begitu besar cakupan wilayah Indonesia yang terbagi atas beberapa provinsi.

Pengenalan kebudayaan itu sangat penting untuk diberikan secara turun temurun agar memunculkan

rasa bangga pada kebudayaan lokal dan rasa cinta pada kebudayaan negara sendiri. Kecintaan dan cinta budaya sendiri akan memunculkan sikap peduli terhadap keberadaan budaya tersebut. Hal ini juga termasuk dalam konteks makanan tradisional.

Namun, fakta yang terjadi saat ini adalah kurangnya pengetahuan akan budaya pada generasi muda, terutama pada anak-anak. Kurangnya informasi atas budaya tersebut, mengakibatkan lebih banyaknya ketertarikan generasi muda akan perkembangan kebudayaan modern. Hal ini didukung oleh adanya

globalisasi, yang menuntut masyarakat untuk turut berkembang dan beradaptasi dalam budaya internasional dan berbasis teknologi modern.

Makanan tradisional terdiri atas 2 (dua) klasifikasi utama jika dibagi berdasarkan jenisnya, yaitu makanan pokok (lauk pauk) dan jajanan tradisional. Jajanan tradisional merupakan bentuk kudapan atau makanan selingan yang terbuat dari bahan alami yang merupakan wujud hasil budaya warisan para leluhur bangsa, yang diajarkan secara turun temurun.

Karakteristik yang kuat dari jajanan tradisional terdapat pada bahan pokok yang digunakan, antara lain beras/ketan, umbi, buah, dan hasil olahannya berupa tepung dan pati. Karakteristik ini dipengaruhi oleh letak geografis dan topografi, agama dan kepercayaan masyarakat, sosial budaya dan ekonomi, serta tingkat pengetahuan/pendidikan. Rasa jajanan tradisional didominasi rasa manis dan gurih yang diperoleh dari pemakaian gula tebu, gula aren, gula kelapa, serta garam yang menjadi cita rasa khas kudapan nusantara (dalam “Komponen Kue Nusantara” 2).

Kota Surabaya merupakan ibu kota Jawa Timur, yang merupakan kota terbesar dan maju yang ke-2 setelah Jakarta. Surabaya menjadi target penelitian yang tepat untuk mengamati perkembangan kuliner tradisional. Hal ini disebabkan oleh perkembangan penjualan kuliner modern yang tumbuh lebih pesat dibandingkan dengan penjualan jajanan tradisional, terutama pada *mall* atau pusat perbelanjaan yang sering menjadi jujugan rekreasi di semua usia, termasuk anak-anak. Jikalau anak-anak pernah mengonsumsi beberapa jenis jajanan tradisional, mereka hanya mengetahui nama dan rasanya tanpa mengetahui adanya konteks budaya tradisional Indonesia di dalamnya. Keadaan tersebut didukung oleh minimnya promosi komersil dari produk jajanan tradisional.

Hal ini mendorong untuk mengenalkan dan mengembalikan eksistensi jajanan tradisional pada masyarakat terutama sejak usia anak-anak di era globalisasi ini. Mengingat masyarakat sebuah kota besar sangat rentan akan adaptasi pada globalisasi yang sangat kuat. Untuk membantu pengenalan budaya, diperlukan adanya sebuah media untuk memberi informasi mengenai makanan tradisional. Pendidikan pada anak-anak merupakan media efektif untuk mengenalkan jajanan tradisional.

Usia untuk pengenalan pengetahuan mengenai kebudayaan makanan tradisional sendiri cocok dimulai sejak usia 7 hingga 11 tahun. Menurut Teori kognitif dari Jean Piaget, usia 7 hingga 11 tahun merupakan Periode konkret, di mana pada periode ini anak sudah mampu menggunakan operasi. Pemikiran anak tidak lagi didominasi oleh persepsi, sebab anak

mampu memecahkan masalah secara logis (dalam Desmita 46-7).

Namun, secara spesifik, pemilihan usia untuk pengenalan pengetahuan akan jajanan tradisional lebih pada usia 9-12 tahun. Hal ini didasarkan pada penyesuaian dengan kurikulum pembelajaran di sekolah, yang mana pemberian ilmu eksak bersifat teoritis dimulai dari usia 9 tahun atau kelas 3 SD. Dalam usia tersebut, anak lebih dapat berpikir kritis dan kreatif dalam berlogika.

Untuk memudahkan penyaluran informasi diperlukan sebuah alat bantu edukasi. Alat Bantu tersebut digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan. Dengan demikian dapat memperlancar terjadinya proses belajar mengajar (dalam Hariyanto, par.1).

Banyak media edukatif yang dapat digunakan. Salah satunya adalah dalam bentuk permainan. Bermain pada dasarnya merupakan proses *experiential learning*, yang membawa pelakunya mengalami dan merasakan secara langsung.

Menurut Brook, J.B. and D.M. Elliot, bermain merupakan suatu kegiatan dengan tujuan untuk memperoleh kesenangan tanpa paksaan dan tanpa ada pertimbangan hasil akhir lainnya (dalam Prabowo 3). Melalui permainan, anak-anak akan dibawa ke dalam suasana bahagia. Dalam keadaan bahagia itulah syaraf / neuron di otak akan dengan cepat terkoneksi dan menciptakan stimulus membentuk suatu memori.

Selain hal di atas, dalam suatu permainan terdapat berbagai unsur, yaitu tantangan dan aksi yang melibatkan pengalaman anak terhadap sesuatu hal yang menjadi tujuan dari permainan. Kedua hal tersebut menarik minat anak untuk bermain dengan gembira. Oleh karena itu, anak-anak dapat dengan mudah menangkap pembelajaran melalui media permainan.

Dalam permainan sendiri, saat ini, lebih didominasi oleh permainan berbasis teknologi digital. Hal ini didukung oleh berbagai macam perkembangan teknologi dalam bentuk *gadget* yang mendukung adanya berbagai macam permainan digital.

Secara perlahan, perkembangan permainan digital mulai menggeser eksistensi permainan *board game*. Hal ini terutama dirasakan pada anak-anak. Sering kita temui, anak-anak bermain dengan *gadget*, baik yang dalam bentuk besar seperti Play Station, Wii, maupun yang berbentuk *portable* seperti PSP, Nintendo Ds, bahkan dalam bentuk *gadget* operasional seperti tablet.

Permainan digital sangat memiliki ketergantungan pada sebuah media visual seperti LCD, layar televisi,

maupun layar komputer. Hal ini memiliki dampak yang cukup buruk bagi kesehatan.

Board game adalah sebuah permainan yang dimainkan menggunakan pion dan dadu, serta perangkat pendukung lainnya. Pengaplikasian *board game* sendiri bisa dalam berbagai bentuk permainan, antara lain Monopoli, Catur, Halma, Ular Tangga dan lain-lain.

Pada dasarnya, seiring dengan perkembangan jaman, penggunaan media elektronik untuk bermain telah mengalami berbagai pengembangan, baik dari segi kesehatan maupun bentuk interaksi virtual. Namun, jika ditinjau berdasarkan komparasi antara permainan berbasis digital dengan *board game*, *board game* masih memiliki keunggulan yang lebih.

Kelebihan dari *board game* antara lain adanya pergerakan langsung dari pemain secara nyata untuk menjalankan permainan, sehingga hal ini berpengaruh pada sistem motorik secara keseluruhan. Sedangkan, pada permainan berbasis digital, seluruh pergerakan dilakukan secara virtual, yang juga berimbas pada sensasi saat bermain pada anak-anak. Selain itu, permainan *board game* bisa dimainkan oleh beberapa orang melalui interaksi fisik secara langsung dengan dasar untuk melatih strategi maupun menguji pengetahuan yang dikemas secara asyik dan menantang.

Lain halnya dengan dengan permainan berbasis digital, yang mana interaksi antar pemain dilakukan secara virtual melalui adanya pertemuan antar *avatar* (karakter atau tokoh yang dimainkan oleh masing-masing pemain). Hal ini sebenarnya menjadi kelebihan sekaligus kekurangan dari permainan digital. Jika ditinjau sebagai kelebihan, permainan digital, terutama yang berbasis *online* dapat mempertemukan beberapa pemain dari tempat yang berbeda untuk bermain bersama secara virtual. Namun, hal ini juga yang menjadi kelemahan jika ditinjau dari esensi bermain secara *multiplayer* yang tidak ada interaksi secara konkret dan natural antar pemain. Hal ini akan berpengaruh pada kehidupan interaksi sosial dari sang pemain.

Metode Penelitian

Dalam tugas akhir Perancangan Permainan Edukatif Pengenalan Jajanan Tradisional ini, peneliti menggunakan beberapa metode penelitian yang terbagi atas metode pengumpulan data dan metode analisis data, sebagai berikut:

Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data untuk melakukan Perancangan Permainan Edukatif Pengenalan Jajanan Tradisional ini berasal dari data primer dan data sekunder. Data

primer merupakan data yang diperoleh secara langsung dari objek penelitian perorangan, kelompok, dan organisasi. Sedangkan data sekunder merupakan data yang diperoleh dari media-media publikasi pendukung seperti buku literatur, internet, dan media pengetahuan lainnya. Berikut ini adalah metode pengumpulan data yang digunakan, yaitu:

- a. Observasi lapangan secara langsung
- b. Wawancara
- c. Metode Kepustakaan
- d. Internet
- e. Metode dokumentasi data

Metode Analisis Data

Dalam perancangan ini digunakan metode deskriptif kualitatif berbasis 5W1H. Di mana, peneliti mengolah berbagai data verbal visual yang telah didapat sebelumnya untuk menemukan suatu gejala atau fenomena. Fenomena tersebutlah yang berguna untuk menjawab permasalahan melalui hasil karya permainan edukatif tersebut.

Simpulan Analisis Data

Dari hasil observasi yang dilakukan pada beberapa sekolah dasar di Surabaya, tampak bahwa *mindset* anak-anak akan jajanan adalah jajanan modern seperti *snack* jagung, *pizza*, kentang goreng, dan lain-lainnya.

Saat diwawancara lebih mendalam, anak-anak dengan rentang usia 7 hingga 10 tahun tersebut menyebutkan beberapa jenis jajanan tradisional populer. Padahal, saat ditanya mengenai jajanan tradisional dan diminta untuk menyebutkan beberapa jenis, mereka serempak menjawab tidak mengetahuinya.

Dari segi kebutuhan materi pembelajaran, pengenalan jajanan tradisional membutuhkan media pengenalan yang menarik bagi anak-anak. Sebab, dari hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan, diketahui bahwa pengenalan beberapa jenis jajanan tradisional yang mereka dapat sebatas dari orang tua secara lisan. Studi secara formal juga tidak ditemukan dalam kurikulum mata pelajaran.

Dalam keseharian, kegiatan anak-anak didominasi oleh 2 (dua) kegiatan, yaitu belajar, baik di sekolah maupun rumah dan bermain. Permainan yang dimainkan merupakan permainan digital dengan ilustrasi kartun yang lucu. Dari hasil wawancara, permainan yang sering mereka mainkan merupakan bentuk permainan individu, yang lawannya adalah perangkat itu sendiri.

Pembahasan

Tujuan Kreatif

Perancangan permainan edukatif ini dibuat untuk mengenalkan berbagai jenis jajanan tradisional kepada anak-anak usia 9-12 tahun di Surabaya dan

keterkaitannya dengan faktor budaya bangsa Indonesia. Selain itu, perancangan permainan edukatif ini juga mengajak anak untuk dapat mengetahui komposisi utama dari setiap jajanan tradisional yang diperkenalkan.

Strategi Kreatif

Strategi yang dibutuhkan dalam perancangan ini adalah strategi kreatif dengan metode belajar sambil bermain yang dapat dinikmati oleh anak-anak baik perempuan maupun laki-laki. Melalui sistem kompetisi dengan tema tertentu, anak akan terpacu untuk memenangkan permainan. Dengan demikian, pemberian pengetahuan tidak akan terasa membosankan.

Topik dan Tema (Pokok Bahasan)

Topik dari pembelajaran yang akan diangkat adalah pengenalan jajanan tradisional. Pengenalan tersebut juga akan diselipkan keterkaitan beberapa elemen terhadap faktor budaya Indonesia. Ada banyak rupa jenis jajanan tradisional yang merupakan warisan budaya dari seluruh daerah di Indonesia. Namun, untuk rancangan kali ini akan lebih difokuskan pada tema jajanan tradisional berupa jajanan kue basah dengan klasifikasi bahan dasar utama berupa singkong, tepung beras, serta ketan.

Karakteristik Target Audience

Berdasarkan dari hasil analisis mengenai *target audience* yang telah dilakukan sebelumnya, maka untuk spesifikasi segmentasi *target audience* adalah sebagai berikut:

- a. Geografis:
 - wilayah Surabaya
 - kerapatan perkotaan
 - iklim tropis
 - banyak tempat-tempat kuliner.
- b. Demografis:
 - anak usia 9-12 tahun
 - perempuan & laki-laki
 - pendidikan Sekolah Dasar
 - berbagai latar belakang suku, agama, dan ras
 - SES A-B (kalangan menengah ke atas)
- c. Psikografis:
 - rasa ingin tahu besar
 - masih memiliki ego yang tinggi
- d. Behaviouristik:
 - rutinitas belajar dan bermain
 - cepat mempelajari sesuatu yang baru
 - bermain perangkat digital
 - suka jajan
 - suka bersaing dengan teman dalam berbagai aspek

Konsep

Konsep yang akan diusung adalah “bermain sambil belajar” yang dapat dimainkan oleh 2-4 orang. Secara spesifik, konsep pengalaman yang didramatisasi dipilih dalam perancangan ini. Tujuannya adalah agar

anak dapat semakin terlibat langsung dalam pembelajaran.

Melalui permainan *board game*, dengan dominasi ilustrasi dan simbol, anak diajak untuk menyusun, mengingat, dan memahami komposisi dari jajanan tradisional. Penyampaian materi pelengkap akan disampaikan secara simbolis dalam setiap aksi dalam rancangan permainan tersebut. Permainan yang dibuat membawa konsep mudah disimpan dan dibawa. Hal ini akan berpengaruh pada perancangan kemasan dari permainan ini.

Jenis Media Pembelajaran yang Akan Dirancang

Jenis media pembelajaran yang akan dirancang berupa media permainan yang dapat dengan mudah digunakan oleh *target audience* yang dapat dimainkan oleh beberapa orang. Tujuannya adalah agar terbangun interaksi antar pemain yang dapat menambah keasyikan bermain sekaligus dapat meningkatkan ketrampilan anak dalam berkomunikasi, baik secara verbal maupun bersikap. Bentuk permainan adalah *board game* yang membantu mengenalkan 10 (sepuluh) jenis jajanan tradisional berikut dengan bahan pokoknya yang dikemas secara menarik dengan ilustrasi yang sesuai dengan selera anak-anak.

Format Desain Media Pembelajaran

a. Format/Bentuk Media

Board game yang akan dibuat diberi nama “Pawon Alit.” Judul permainan tersebut merupakan kata-kata dari bahasa Jawa yang memiliki arti dapur kecil. Penggunaan bahasa Jawa lebih dikarenakan untuk memberikan kesan tradisional dan agar mudah diingat oleh *target audience* yang mayoritas menjadikan bahasa Jawa sebagai salah satu bahasa sehari-hari. Kata dapur sendiri lebih ditujukan pada konsep permainan yang mengajak pemain seolah-olah sebagai koki.

Slogan yang ditampilkan adalah “Cara Asyik Mengetahui yang Legit dan Bergizi.” Slogan tersebut memiliki keterkaitan dengan tujuan kreatif dari permainan ini, yaitu untuk mengajak anak yang memerankan karakter koki untuk mengenal dan menyukai jajanan tradisional yang identik dengan rasa legit.

Dalam rancangan *board game* ini sangat memerlukan kejelian anak dalam mengamati setiap komponen yang ada dalam permainan. Di sini, anak juga dituntut untuk dapat berstrategi baik dalam manajemen tiap komponen yang dimiliki maupun interaksi dengan pemain lain.

b. Menu Content

Dalam permainan ini akan ditampilkan beberapa jenis jajanan tradisional yang jarang dikonsumsi oleh anak-anak. Berbagai jenis jajanan tersebut

tergambarkan dalam ilustrasi maupun wujud foto riil. Selain itu, akan ada pula pengenalan tersendiri terhadap wujud dari bahan-bahan pokok jajanan tersebut, yang mana akan menjadi komponen utama dalam permainan ini. Di samping itu, untuk menambah pengetahuan anak-anak, akan diberikan informasi lainnya mengenai resep dan isilah lain dari jajanan tersebut pada buku panduan permainan. Sehingga, anak pun dapat mengetahui komposisi pasti dari setiap jajanan dan bisa membuat jajanan tersebut bersama orang tua.

Dalam perancangan permainan ini, diperkenalkan 10 (sepuluh) jenis jajanan tradisional yang dapat ditemui anak-anak namun jarang dikonsumsi oleh mereka. Jenis jajanan tradisional tersebut terbagi atas 3 (tiga) bahan dasar, yaitu beras ketan, singkong, dan tepung beras. Jajanan tradisional yang akan diperkenalkan adalah kue wajik, gethuk, kue bugis, lemet/ketimus, nagasari, wingko babat, kue talam, lapis jongkong, kue cucur dan sawut.

Selain itu, dalam permainan ini pemain akan diberikan pesan secara tersirat mengenai penggunaan bahan-bahan alami yang digunakan pada pembuatan jajanan tradisional. Hal tersebut berpengaruh pada daya tahan bahan tersebut. Konsep ini dimunculkan pada aksi permainan stok bahan yang membuang kartu bahan dengan skor paling tinggi. Tingginya skor kartu bahan mengindikasikan berbanding terbalik terhadap daya tahan bahan.

Seluruh materi yang diberikan akan diuji secara menarik melalui tantangan pertanyaan secara acak. Pertanyaan yang diberikan terkait dengan bahan dasar ataupun kebudayaan dari jajanan tradisional.

Untuk memainkan *board game* ini diperlukan beberapa komponen pendukung, yaitu:

- Papan permainan ukuran 50 x 50 cm.
- *Roulette* (pengganti fungsi dadu).
- Buku petunjuk permainan (4 buah) yang berisi petunjuk permainan serta resep dari 10 jajanan tradisional.
- Kartu resep (4 set).
- Buku menu (4 buah).
- Pion (4 buah).
- Kartu bahan (120 buah).
- Kartu dapur ceria, yang terdiri atas kartu barter dan kartu kejutan (masing-masing kategori 15 buah).

c. Alur Desain Interaktif

Dalam *board game* ini, anak akan dibawa dalam suasana kompetisi. Mereka akan berlomba-lomba menjadi yang koki tercepat dalam mengumpulkan 4 (empat) jenis jajanan tradisional yang berbeda dalam rupa susunan komposisi yang lengkap sesuai dengan panduan dari “kartu resep” yang telah

dibagikan. Ada pun aturan utama yang harus diperhatikan oleh setiap pemain, yaitu jumlah kartu maksimal selain yang telah menjadi set jajanan tradisional adalah 7 (tujuh) buah kartu. Sehingga bila terjadi kelebihan, maka pemain harus merelakan kartu tersebut “dibuang” dan tidak dapat digunakan oleh siapapun.

Untuk memulai permainan, pemain perlu menyusun terlebih dahulu *puzzle* papan permainan dan *roulette*. Kemudian pemain mengocok seluruh Kartu Bahan dan membagikan 5 (lima) buah kartu kepada masing-masing pemain. Sisa Kartu Bahan diletakkan secara merata pada 4 (empat) area yang telah ditentukan pada papan permainan.

Komponen lain yang harus dibagikan kepada tiap pemain adalah Kartu Resep, Buku Menu, serta Buku Panduan. Pemain juga harus memilih pion masing-masing dan meletakkan pada kotak *Start*.

Dalam menjalankan pion permainan, pemain harus mengikuti angka yang terpilih pada *roulette* yang telah diputar sebelumnya. Pemain wajib mengikuti aturan dan perintah dari setiap petak yang dipijak. Berikut ini adalah variasi perintah pada petak, yaitu:

- Petak jajanan tradisional
Pemain wajib “membayar” sejumlah angka dengan nilai kartu bahan yang dimilikinya kepada pemain lain yang telah memiliki set kartu jajanan tradisional tersebut. Jika jumlah nilai kartu bahan tidak mencukupi, maka dengan terpaksa pemain harus membongkar kembali set jajanan tradisionalnya untuk membayar kekurangan tersebut.
- Petak jajanan tradisional
Pemain berhak mengambil 1 (satu) buah kartu bahan secara acak dari salah satu tumpukan kartu bahan yang ada di atas papan permainan secara bebas.
- Petak “Cek Stok Bahan”
Pemain wajib “membuang” 1 (satu) buah kartu bahan yang dimiliki yang memiliki nilai paling tinggi.
- Petak “Kartu Dapur Ceria”
Pemain berhak mengambil 1 (satu) buah kartu “Kartu Dapur Ceria” secara acak. Ada 2 (dua) jenis kartu yang bisa didapatkan, yaitu kartu Barter dan kartu Kejutan. Jika mendapatkan Kartu barter, pemain berhak menukarkan salah satu kartu komposisinya kepada salah satu pemain lain. Namun, jika yang didapatkan adalah Kartu kejutan, maka pemain wajib menjawab pertanyaan dan akan mendapatkan “hadiah”.

Selain menjalankan pion dan mengikuti setiap perintah, pemain juga harus mencocokkan Kartu Bahan yang dimiliki dengan buku menu. Jika ada 1 (satu) set jajanan tradisional yang telah

terkumpul segera kelompokkan dan beri penanda dengan kartu resep jajanan tradisional yang sesuai.

Mengingat *goal* dari permainan ini adalah menyelesaikan misi menyusun 4 (empat) set jajanan tradisional. Maka, permainan akan tetap berjalan meskipun telah menyelesaikan 1 (satu) putaran hingga ditemukan pemenang.

Setiap jenis jajanan memiliki nilai. Jika terjadi seri dalam akhir permainan, total dari nilai-nilai jajanan tersebut akan menjadi penentu kemenangan.

Konsep Visual

a. *Tone Colour (tone warna)*

Untuk perancangan kali ini, akan dipilih penggunaan warna CMYK dengan karakteristik *high major key*, yang berkesan positif, merangsang, bergairah, dan meriah. *Value* dan *hue* yang digunakan pun akan dipadukan untuk menghasilkan warna-warna yang cerah serta atraktif. Tujuannya adalah agar *target audience* yang merupakan anak-anak dapat tertarik. Untuk spesifikasi tematik warna akan lebih diutamakan pada warna-warna yang serupa dengan keadaan pada dapur tradisional, antara lain coklat, merah, hijau, dan lainnya.

b. *Design Type/Tipografi (jenis font)*

Jenis tipografi yang akan digunakan adalah jenis huruf *script-handwriting* karakter anak untuk judul, baik judul utama dari permainan maupun judul dari tiap-tiap elemen. Tujuan dari penggunaan tipe *hand writing* anak adalah untuk mengesankan santai, tidak kaku dan memunculkan karakter anak dalam permainan tersebut. Contoh dari jenis huruf tersebut adalah *Kids Play*, *Zachary*, *Junior Star*, dan lainnya. Sedangkan untuk bagian teks, akan menggunakan jenis tipografi *Sans Serif* agar teks dapat terbaca dengan baik dan jelas namun tetap terkesan santai.

c. *Design Style (gaya desain)*

Untuk perancangan kali ini akan lebih diarahkan pada gaya desain modern dengan teknik vektorisasi. Kategori modern yang dimaksud adalah karakter gambar yang simpel dan memiliki karakter pewarnaan dengan perbatasan gradasi 2 (dua) hingga 3 (tiga) warna yang tegas, menimbulkan kesan semi 3D namun tidak terasa klasik. Tampilan vektor modern tersebut akan memudahkan anak untuk memahami gambar dan menangkap informasi di dalamnya dengan cepat.

d. *Illustration Visual Style (gaya visual ilustrasi)*

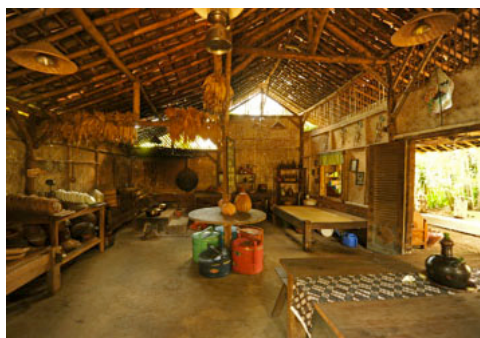
Jenis gambar ilustrasi yang akan digunakan dalam rancangan ini adalah jenis ilustrasi kartun yang lucu, mengingat anak-anak sebagai *target audience* sangat menyukai gambar kartun. Penggunaan *outline* di masing-masing ilustrasi akan menguatkan kesan non-realis dan dapat memudahkan anak untuk melihat dengan jelas satu-persatu gambar tersebut. Pemilihan karakter gambar perlu diperhatikan

senetral mungkin agar dapat menarik minat baik bagi anak perempuan maupun anak lelaki.

Penjaringan Ide

Permainan yang akan dibuat ini berkaitan dengan kegiatan memasak. Oleh karena itu, pemilihan ide untuk tema maupun segala bentuk elemen akan berkisar pada kegiatan di dapur. Permainan ini dibuat untuk memperkenalkan berbagai jenis jajanan tradisional. Oleh karena itu, pemilihan tema ilustrasi juga mengangkat unsur tradisional untuk memperkuat pencitraan dari permainan ini.

Berdasarkan data yang ditemukan, dapur tradisional merupakan dapur yang sederhana dengan dinding berbahan kayu, anyaman, atau tembok bata yang disemen seadanya. Alat-alat yang digunakan juga terbilang cukup sederhana, berbahan kayu, tanah liat, dan anyaman, seperti tampah. Namun, pada beberapa alat telah menggunakan alat yang berbahan *stainless-steel*.



Sumber: <http://tamanindie.com>

Gambar 1. Dapur tradisional

Salah satu alat yang sering digunakan adalah tampah. Ciri khas dari tampah adalah anyaman bambu. Untuk proses memasak, kompor minyak tanah masih sering digunakan. Namun, untuk pembuatan jajanan tertentu digunakan sebuah kompor kecil yang terbuat dari tanah liat dan menggunakan batu bara (arang) sebagai pemanasnya bernama anglo. Biasanya digunakan untuk menggoreng dengan wajan kecil.



Sumber: <http://pusatkerajinanbambu.blogspot.com>

Gambar 2. Tampah



Sumber: <http://timbel-mdjojo.weebly.com>

Gambar 3. Tampah untuk menyajikan jajanan tradisional



Sumber: Dokumentasi pribadi.

Gambar 5. Pembuat jajanan tradisional wanita



Sumber: <http://www.tembi.net>

Gambar 4. Anglo



Sumber: <http://berita.plasa.msn.com>

Gambar 6. Pembuat jajanan tradisional pria

Hal lain yang juga sangat penting dalam permainan Pawon Alit ini adalah keberadaan maskot. Maskot yang dipilih adalah para pembuat jajanan tradisional. Para pembuat jajanan tradisional tidak memiliki ciri khusus seperti koki atau *chef* yang bekerja di dapur modern. Ciri khusus yang dimaksud adalah menggunakan topi koki yang khas dan baju seragam yang biasanya serba putih atau hitam.

Pembuat jajanan tradisional biasanya menggunakan pakaian sederhana sehari-hari seperti saat melakukan kegiatan lainnya. Kebanyakan, para ibu-ibu pembuat jajanan tradisional menggunakan daster atau jarit, sedangkan para pria menggunakan setelan kaos dan celana. Terkadang, mereka juga menggunakan celemek untuk menjaga kebersihan baju mereka saat sedang membuat jajanan tradisional. Pada wanita, juga sering ditemukan penggunaan tudung kepala yang berupa kain segitiga yang diikatkan pada kepala. Tujuan penggunaan tudung kepala ini adalah untuk membantu agar rambut tidak mengganggu mata saat bekerja.

Untuk kesempatan kali ini, maskot yang akan dibuat adalah sepasang pembuat jajanan tradisional. Penggambaran maskot dibuat semirip mungkin dengan kenyataan. Hal khusus yang ditambahkan adalah penggunaan elemen batik dalam pakaian mereka. Hal ini ditujukan untuk memperkuat kesan tradisional, di mana batik sangat dikenal sebagai identitas budaya bangsa Indonesia.

Aplikasi Board Game “Pawon Alit”

Hal utama yang harus ditampilkan terlebih dahulu dalam perancangan permainan ini adalah logo produk. Sebab, melalui logo produk yang menarik dan tepat dapat menyampaikan pesan dari produk perancangan dan mampu menarik minat dari *target audience*. Oleh karena itu, dalam perancangan logo produk permainan “Pawon Alit” ini dibuat menarik dan mampu menggambarkan sebagai produk permainan yang terkait dengan bidang kuliner. Hal tersebut ditampilkan dari elemen yang pada logo maupun tampilan slogan yang memperjelas pesan dari produk permainan “Pawon Alit”.



Gambar 7. Logo permainan “Pawon Alit”

Dalam permainan ini juga dihadirkan maskot pria dan wanita. Tujuan adanya maskot adalah sebagai perantara untuk menghidupkan suasana kompetisi dalam bidang kuliner, sebab maskot merupakan

penggambaran dari pembuat jajanan tradisional. Maskot sengaja dihadirkan sepasang, yaitu bapak dan ibu. Tujuannya agar menunjukkan bahwa permainan ini dapat dimainkan oleh anak laki-laki maupun perempuan tanpa menimbulkan kesan feminim, melainkan bersifat edukatif secara menyeluruh.

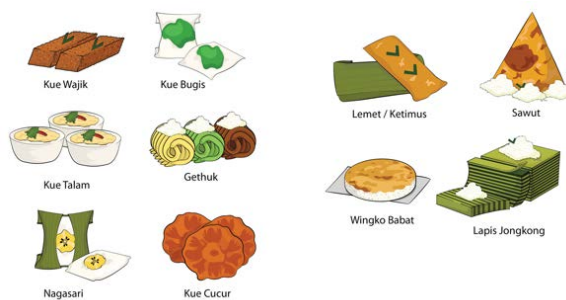


Gambar 8. Maskot permainan "Pawon Alit"

Adapun 10 (sepuluh) jenis jajanan tradisional yang diperkenalkan beserta 12 (dua belas) bahan jajanan tradisional. 12 (dua belas) bahan jajanan tradisional tersebut digunakan di beberapa komposisi jajanan tradisional. Ilustrasi dari jajanan tradisional dan bahan jajanan tradisional dibuat serupa dengan benda aslinya dan menampilkan apa yang menjadi ciri khas dari masing-masing benda. Tujuannya adalah agar anak dapat mengenali dengan mudah ilustrasi tersebut. Selain itu, agar tidak terjadi perbedaan yang cukup jauh antara ilustrasi dengan benda aslinya, yang mana akan menyebabkan kebingungan anak dalam mengenali jajanan tradisional maupun bahan dari jajanan tradisional.



Gambar 9. Ilustrasi bahan jajanan tradisional



Gambar 10. Ilustrasi jajanan tradisional

Dalam permainan *board game* Pawon Alit terdapat beberapa elemen yang saling terkait dan memiliki fungsi masing-masing dalam proses jalannya permainan.

Papan Permainan dan *Roulette*

Papan permainan dibuat menjadi 4 (empat) bagian *puzzle*. Tujuannya adalah untuk memudahkan penyimpanan dalam kemasan. Untuk ilustrasi alur dibuat melingkar karena *goal* dari permainan ini adalah menyelesaikan misi mengumpulkan komposisi jajanan tradisional, bukan berakhir karena pencapaian garis *finish*. Sehingga, dalam sekali permainan memiliki kemungkinan mencapai 2 (dua) hingga 3 (tiga) kali putaran. Untuk menuntun jalannya pion permainan digunakan *roulette*, sebagai pengganti fungsi dadu. Secara teknis, *roulette* juga berfungsi sebagai pengikat dari *puzzle*.



Gambar 10. Ilustrasi jajanan tradisional



Gambar 11. Tampilan papan permainan



Gambar 12. Tampilan papan permainan dan roulette

Kartu Bahan

Kartu Bahan merupakan salah satu elemen penting dalam permainan ini. Hal ini disebabkan oleh fungsi dari kartu tersebut sebagai modal untuk menyelesaikan misi mengumpulkan komposisi bahan jajanan tradisional. Pada kartu tersebut tertera angka yang merupakan nilai dari suatu bahan yang memiliki fungsi sebagai penanda kadar daya tahan bahan tersebut dan merupakan nilai yang dapat digunakan sebagai 'mata uang' dalam permainan ini.



Gambar 13. Tampilan Kartu Bahan

Kartu Resep

Kartu Resep merupakan kartu pendamping yang membantu pemain untuk menandai komposisi mana saja yang telah dibuat. Kartu Resep terdiri atas 10 (sepuluh) jenis jajanan tradisional. Pada kartu tersebut juga diberikan angka yang berfungsi sebagai nilai dari suatu jajanan tradisional. Nilai tersebut akan diakumulasikan pada akhir permainan untuk menentukan pemenang jika terjadi seri.



Gambar 14. Tampilan Kartu Resep

Kartu Dapur Ceria

Kartu Dapur Ceria adalah kumpulan kartu bonus yang terdiri atas 2 (dua) jenis, yaitu kartu barter dan kartu soal. Kartu barter memiliki perintah tunggal yang dibuat sebanyak 15 (lima belas) buah kartu. Sedangkan, kartu soal terdiri atas 15 (lima belas) buah kartu dengan pertanyaan yang berbeda. Dari setiap soal yang diberikan terdapat hadiah yang berhubungan dengan jalannya pion ataupun mendapatkan bonus Kartu Bahan setiap bila pemain berhasil menjawab pertanyaan tersebut dengan benar.



Gambar 15. Tampilan Kartu Dapur Ceria

Buku Menu

Dalam permainan ini, pemain sangat membutuhkan panduan dalam menyusun komposisi jajanan tradisional dalam rupa Buku Menu. Panduan susunan komposisi ditampilkan dalam bentuk ilustrasi.



Gambar 16. Tampilan Buku Menu

Pion Permainan

Pada permainan "Pawon Alit" ini, pion dibuat dalam 4 (empat) karakter yang diambil dari bahan jajanan tradisional. Karakter tersebut adalah singkong, kelapa, singkong, dan gula jawa. Pemilihan bahan yang digunakan adalah bahan yang memiliki kekhasan tertentu dalam konteks budaya Indonesia.



Gambar 17. Tampilan pion permainan

Buku Panduan Permainan

Buku permainan menampilkan berbagai informasi mengenai permainan “Pawon Alit”, antara lain informasi tujuan permainan, aturan, serta komponen dari permainan tersebut. Selain itu, diberikan juga bonus 10 (sepuluh) bonus resep jajanan tradisional dan tampilan foto jajanan tradisional yang sesungguhnya.

Tujuan diberikannya resep adalah agar anak-anak dapat mengajak orang tua atau saudara untuk mencoba membuat jajanan tradisional tersebut. Tampilan foto ditujukan agar anak dapat mengetahui bentuk asli dari jajanan tradisional di samping tampilan ilustrasi yang telah dibuat.



Gambar 18. Tampilan buku panduan permainan

Kemasan “Pawon Alit”

Penulis ingin menampilkan permainan edukatif yang mudah untuk disimpan dan dibawa. Oleh karena itu, untuk kemasan permainan “Pawon Alit” dibentuk berupa koper yang di dalamnya memiliki partisi-partisi untuk masing-masing komponen permainan. Tujuan dari partisi-partisi tersebut adalah agar komponen permainan tampak rapi sehingga dapat diketahui dengan jelas apa saja komponen yang digunakan. Untuk memperjelas, diberikan tampilan informasi penempatan komponen permainan pada masing-masing partisi berikut dengan jumlah masing-masing komponen permainan.



Gambar 19. Tampilan luar kemasan permainan “Pawon Alit”



Gambar 20. Tampilan partisi kemasan permainan “Pawon Alit”



Gambar 21. Penataan komponen permainan dalam kemasan

Kesimpulan

Dengan adanya perancangan permainan *board game* “Pawon Alit” ini, dapat disimpulkan bahwa dari segi materi, permainan tersebut dapat membantu generasi muda untuk semakin memahami budaya terutama dalam konteks jajanan tradisional. Hal ini diutamakan untuk semakin memahami pengklasifikasian jajanan tradisional di antara jajanan lainnya di era modern ini.

Media *board game* sendiri juga dibuat untuk menjawab minimnya perkembangan permainan *board game* di era modern ini. Selain itu, *board game* juga merupakan sarana untuk mengajak generasi muda semakin memahami mengenai arti kebersamaan dan meningkatkan intensitas interaksi antar pemain. Hal tersebut merupakan tujuan utama dari permainan tradisional yang harus tetap dikembangkan di era modern ini.

Untuk proses pengerjaan perancangan, riset data sangat penting untuk dilakukan secara detail. Riset data tersebut tidak hanya meliputi data mengenai materi, melainkan juga data mengenai proses eksekusi.

Ucapan Terima Kasih

Dalam pelaksanaan karya Tugas Akhir ini, Penulis menemui banyak kesulitan dan hambatan. Oleh karena itu, pada kesempatan ini Penulis ingin

menyampaikan rasa terima kasih yang begitu besar kepada orang-orang yang telah berperan sehingga dapat terselesaikannya karya Tugas Akhir ini, antara lain kepada:

1. Deny Tri Ardianto, S.Sn., Dipl.Art., selaku dosen pembimbing I telah meluangkan banyak waktu, tenaga, dan pikiran di dalam memberikan pengarahan dalam penyelesaian karya Tugas Akhir ini.
2. Erandaru, ST, M.Sc., selaku dosen pembimbing II telah membimbing, meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran di dalam memberikan pengarahan dalam penyelesaian karya Tugas Akhir ini.
3. Andrian Dektisa, S.Sn., M.Si., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Kristen Petra Surabaya.
4. Ani Wijayanti, S.Sn, M.Med.Kom, selaku ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Kristen Petra.
5. Maria Nala Damajanti, S.Sn., M.Hum.,selaku Koordinator Tugas Akhir Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Kristen Petra.
6. Segenap dosen dan staff pengajar di Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Kristen Petra.
7. Keluarga tercinta yang telah memberikan dukungan secara moril dan material.
8. Rekan-rekan bimbingan Tugas Akhir Kelompok 10 Periode 23 yang telah bekerja sama dengan baik dalam menyelesaikan Tugas Akhir.
9. Pihak-pihak lain yang telah memberikan bantuan secara langsung maupun tidak langsung dalam pembuatan karya Tugas Akhir ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Daftar Referensi

Desmita. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Remaja Rosda Karya, 2006.

Hariyanto.”Pengertian Media Pembelajaran”. *Belajar Psikologi*. 2012. belajarpsikologi.com. 7 maret 2013. <<http://belajarpsikologi.com/pengertian-media-pembelajaran/>>

“Komponen Kue Nusantara”. Handout. *UNESA*. 2011. Universitas Negeri Surabaya. 20 February 2013. <<http://pdpt.unesa.ac.id/portofolio/handout/845/6626/2komponen-kue>>

Prabowo, Ari. “Permainan PGTKI Bina Insan Mulia Yogyakarta.” Handout Kuliah. *Scribd*. 2008. Scribd Inc. 24 February 2013, <<http://www.scribd.com/doc/3670819/Makalah-Kuliah-Permainan>>