

Perancangan *Board Game* untuk Meningkatkan Kreativitas Menulis dan Menggambar Anak-Anak

Jessica Laurentia Saksono¹, Deny Tri Ardianto, S.Sn.², Dipl. Art, Erandaru, ST., M. Sc.³

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

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya,

Email: jessicalaurentiasaksono@gmail.com

Abstrak

Perkembangan kreativitas adalah salah satu hal penting dalam proses tumbuh kembang seorang anak. Sayangnya, perkembangan kreativitas sering kali masih dihambat dengan pola pikir yang lebih mementingkan perkembangan intelegensi dibandingkan perkembangan emosional dan kreativitas anak. Untuk itulah sebuah media yang mendukung dan meningkatkan perkembangan kreativitas dalam proses tumbuh kembang anak diperlukan dan yang menjadi jawabannya adalah media permainan *Board Game*. Media *Board Game* dipilih karena media ini bukan hanya media permainan bagi anak, melainkan juga dapat menjadi media edukasi dan sosialisasi bagi anak.

Kata Kunci: *Board Game*, Kreativitas, Menulis dan Menggambar, Anak-Anak.

Abstract

Title: *Designing Board Game for Improving Creativity in Writing and Drawing for Children*

The development of creativity is one of the important process on the growth of an children. Unfortunately, the development of creativity is often being stopped by the thought that the development of intelegent far more important than the development of creativity. That's why a media that can improve the children's creativity is needed and the answer is Board Game, with the consideration that this media is not only for playing purpose, but can also be an education and socialization media.

Keywords: *Board Game, Creativity, Writing and Drawing, Children.*

Pendahuluan

Setiap orang pada dasarnya memiliki hak dan kesempatan yang sama untuk mengembangkan kreativitas yang dimiliki oleh mereka, tanpa memedulikan usia, status sosial dan gender. Menurut Reynold Bean, seorang penulis buku “Cara Mengembangkan Kreativitas Anak”, kreativitas adalah proses yang digunakan seseorang untuk mengekspresikan sifat dasarnya melalui suatu bentuk atau medium sedemikian rupa sehingga menghasilkan rasa puas bagi dirinya; menghasilkan suatu produk yang mengkomunikasikan sesuatu tentang diri orang tersebut kepada orang lain (Bean 3). Dalam kehidupan, kreativitas terutama diperlukan dan bermanfaat untuk membangun kepercayaan diri, menguatkan kesadaran diri, menyalurkan emosi dengan berkomunikasi melalui kreasi, dan membangun integritas seseorang (Bean 22-28).

Proses kreatif ini tidak hanya terbatas pada kegiatan yang berhubungan dengan bidang seni, tetapi juga mencakup kedalam bidang lainnya, dimana dalam proses lebih lanjut suatu permasalahan yang tidak berhubungan dengan bidang seni sekalipun dapat dipecahkan dengan kemampuan berpikir kreatif dan rasa ingin tahu yang sangat besar. Kreativitas juga dapat diterapkan kedalam bidang-bidang lainnya, seperti sains dan bahasa, bahkan proses berpikir kreatif juga diperlukan dalam sebuah persoalan sebagai pemecahan masalah.

Menulis sebagai bagian dari proses otak kiri yang berhubungan dengan kata dan logika. Menulis merupakan suatu proses berpikir kreatif dan imajinatif dalam mencipta cerita dan menyusun kata, kalimat, paragraf, dan kemudian dituliskan dalam kertas membentuk sebuah karangan dalam berbagai aliran, genre, dan jenis. Menulis akan membuat seseorang dapat mengekspresikan dan menemukan dirinya, membantu meningkatkan kepercayaan diri, mencari jawaban akan pertanyaan dan menemukan pertanyaan

baru untuk dicari jawabannya, meningkatkan kreativitas, berbagi dengan orang lain, melampiaskan emosi, proses penyembuhan diri, membuat lebih hidup, dan menemukan impian (Mirriam 25-29).

Sedangkan proses menggambar adalah proses kreatif imajinatif yang melibatkan berbagai penggunaan kreatif dari bentuk, tanda dan interpretasinya. Menggambar adalah bagian dari otak kanan yang berhubungan dengan gambar, imajinasi, dan seni. Manfaat dari menggambar bagi seorang anak adalah untuk rasa ingin tahu, potensi belajar awal, sebagai perkembangan kepribadian awal, untuk melatih perkembangan motorik, mengolah pemikiran kreatif dan mengembangkan harga diri dan kebebasan (Manfaat Menggambar Bagi Perkembangan Anak, 2011). Manfaat menggambar juga sebagai sarana untuk menggali potensi anak, mengembangkan daya imajinasi dan kemampuan berpikir visual, menyeimbangkan fungsi kerja otak kiri dan kanan, untuk mengolah emosi dan ketekunan dalam menyelesaikan karya, melatih kemampuan motorik halus jari dan tangan, meningkatkan koordinasi mata tangan, meningkatkan konsentrasi dan daya ingat, meningkatkan kemampuan berpikir terintegrasi antar bidang ilmu yang dipelajari, kemampuan untuk menerima ide dan masukan, menguasai cara berpikir abstrak, mengasah kecerdasan spasial/ruang, kemampuan merekam gambar, kepekaan dan kemampuan untuk mengolah warna, menguasai teknik dan keterampilan menggambar, dan yang terakhir adalah meningkatkan kepercayaan diri anak, kemandirian dan kemampuan untuk menemukan solusi dan menyelesaikan masalah (Latar Belakang dan Manfaat Menggambar, 2012).

Hubungan menggambar dan menulis sebagai suatu proses kerja otak tidak bisa dipisahkan begitu saja. Meskipun memakai kedua fungsi otak yang berbeda, kedua proses ini adalah sama, yaitu mengolah ide kreatif menjadi suatu bentuk. Proses menggambar membuat kita lebih peka terhadap detail visual yang akan dituliskan, dan begitu pula, proses menulis akan membuat otak mengingat hal-hal yang akan digambarkan. Adanya Corpus Collosum sebagai jembatan yang menghubungkan kedua bagian otak kanan dan kiri membuat kedua otak dapat berhubungan, dan membuat manusia dapat bekerja dengan menggunakan kedua otaknya untuk bekerja dan berkreasi (Tynan 136-159). Lebih lanjut, keseimbangan antara nalar (otak kiri) dan imajinasi (otak kanan) diperlukan sebagai "problem solving" di hampir semua profesi. (Hubungan Menggambar dan Menulis, 2012).

Pada anak-anak perkembangan kreativitas terjadi ketika masa anak-anak awal yang berlangsung mulai dari anak berusia 2 tahun sampai 6 tahun, dan bagian perkembangan masa pertengahan dan akhir anak-anak yaitu saat anak berusia 6 tahun sampai anak matang

secara seksual. Perkembangan kreativitas terjadi dalam dua masa tersebut, tetapi dalam masa perkembangan kedua, seorang anak sudah mulai mampu mengarahkan kreativitasnya dalam bentuk dan proses tertentu yang lebih terarah, dengan disertai perkembangan-perkembangan dalam dirinya, seperti perkembangan motorik, kognitif, memori, bahasa, intelegensi (IQ), emosional (EQ), spiritual (SQ), juga bersamaan dengan perkembangan psikososial yang merupakan hubungan antara anak dengan orang disekitarnya (Desmita 153-75).

Keberanian untuk berkreasi haruslah didukung sejak dini, karena dengan menumbuhkan kreativitas sejak dini, maka seorang anak akan dapat lebih mengekspresikan perasaan dan keinginannya, dimana orang dewasa lebih sering terhambat pada proses tersebut mengingat akan adanya banyak batasan-batasan dalam kehidupan orang yang telah beranjak dewasa. Sayangnya, banyak orang dewasa menganggap bahwa kreativitas tidak lebih penting daripada perkembangan pendidikan dan kecerdasan (IQ) pada anak, yang mengakibatkan anak terhambat dan tidak dapat merasa bebas dalam mengungkapkan ide-ide kreatifnya karena pembatasan tersebut (Bernadette Tynan, 2004).

Hal ini tentu saja sangat disayangkan, karena kreativitas merupakan salah satu kunci penting dalam dunia yang semakin maju, dimana ide kreatif akan semakin dihargai oleh masyarakat yang modern.

Kreativitas, terutama yang berkaitan dengan menulis dan menggambar, sesungguhnya bisa dikembangkan dengan berbagai cara, salah satunya adalah melalui media permainan. Anak-anak, terutama setelah masa perkembangan awal penuh bermain yang menyenangkan, masih tetap akan menyukai permainan itu sendiri, meskipun mungkin kegiatan bermain akan lebih ditekan karena adanya kegiatan lain seperti belajar dan bersosialisasi (Desmita 184-88). Salah satu media permainan yang bisa menyenangkan anak, sekaligus membuatnya belajar, adalah permainan *board game*.

Oleh karena itulah, sebuah media diperlukan untuk membantu meningkatkan kreativitas anak, terutama media yang dapat membuat anak merasa senang. Media yang kemudian dipilih adalah *Board Game*, dengan pertimbangan bahwa *Board Game* tidak hanya dapat digunakan untuk media permainan tetapi juga media pembelajaran bagi anak-anak yang menarik, menyenangkan, tapi tak terasa seperti menggurui.

Seorang anak tidak hanya bisa belajar sambil bermain dengan board game, aspek bersosialisasi dan komunikasi anak juga akan terasah. Aspek sosialisasi disini adalah terutama sosialisasi yang bersifat secara fisik, dimana seorang anak dapat bermain dan bersosialisasi secara langsung bersama-sama dengan

teman yang lain, bermain bersama di satu meja dan merasakan keberadaan fisik satu sama lain. Permainan yang terjadi secara langsung juga memungkinkan anak untuk berinteraksi satu sama lain, saling berkomunikasi, mengenali ekspresi masing-masing, dan bermain dengan jujur. Permainan dimana anak bisa memainkan secara berkelompok juga akan membuat anak bekerja sama satu dengan yang lainnya. Keunggulan lainnya dari permainan board games adalah kemampuannya untuk tidak pernah ketinggalan jaman, tidak seperti game digital yang cenderung mengikuti perkembangan teknologi yang terus berubah (Burgun 133-134).

Pemilihan media *Board Game* juga dikarenakan adanya fakta bahwa anak-anak, terutama anak yang telah memasuki usia sekolah sudah mengalami perkembangan syaraf motorik, yang memungkinkan mereka untuk memahami dan menaati aturan suatu permainan dengan baik, seperti aturan permainan dalam *Board Game* (Desmita 155).

Metode Penelitian

Dalam proses pengumpulan data, metode penelitian yang dipakai menggunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan ini digunakan untuk mengetahui fakta-fakta yang ada di lapangan secara mendalam mengenai hubungan antara perkembangan kreativitas dan proses tumbuh kembang anak-anak, dimana data akan digunakan tidak hanya sebagai fakta lapangan, tetapi juga untuk membantu proses perancangan.

Data primer dalam perancangan adalah data utama yang dibutuhkan untuk membangun pemahaman mengenai kreativitas dan imajinasi, terutama dalam lingkup anak-anak. Data juga mencakup bagaimana cara mengeksplorasi kreativitas dan imajinasi anak-anak sehingga bisa berkembang, dan sejauh mana kreativitas tersebut juga bisa dikembangkan serta pemahaman mengenai berbagai metodenya termasuk contoh permainan yang membantu kreativitas anak serta pentingnya proses bermain sebagai salah satu media edukasi bagi anak-anak.

Sedangkan data sekunder dalam perancangan diperlukan untuk membangun pemahaman yang berhubungan dengan teknik-teknik pembuatan media *Board Game*.

Data yang dianalisa berasal dari sumber tertulis maupun tidak tertulis, dimana sumber tertulis berasal dari segala keterangan dalam bentuk tertulis, dalam hal ini adalah keterangan yang memuat penelitian dari seorang ahli yang diterbitkan dari berbagai sumber pustaka. Sedangkan sumber tidak tertulis berupa penelitian lebih lanjut mengenai subyek dengan melakukan wawancara dan eksplorasi lebih lanjut kepada *target audience* maupun pihak-pihak yang

berkaitan dengan *target audience*, seperti guru dan orangtua.

Pembahasan

Kreativitas adalah salah satu proses penting dalam tumbuh kembang seorang anak, dimana kreativitas tidak hanya berperan dalam perkembangan seni, melainkan juga bereperan dalam perkembangan aspek kognitif yang dalam pendidikan merupakan bagian dari proses berpikir divergen yang merujuk pada proses satu pertanyaan dengan berbagai macam jawaban yang mungkin ada. Oleh karena itu, perkembangan kreativitas tidak boleh dilupakan dalam perkembangan anak. Dalam mengekspresikan emosi dan perasaan mereka, anak lebih mudah mengekspresikannya dalam kegiatan yang telah mereka kenal sejak kecil, dalam hal ini adalah kegiatan menggambar dan menulis yang mereka sudah terbiasa lakukan. Oleh karena itu, untuk mengekspresikan kreativitas mereka dalam menulis dan menggambar, diperlukan strategi yang tepat dalam proses perancangan untuk memotivasi anak dalam bermain *Board Game*.

Pada umumnya, anak yang telah memasuki usia yang cukup untuk mulai bersekolah, memiliki berbagai perkembangan, misalnya perkembangan fungsi motorik anak yang semakin bagus dan juga perkembangan bahasa yang semakin luas, sehingga tidak hanya proses berpikir, tetapi proses bermain mereka pun akan semakin terarah dimana anak bisa mengerti mengenai pentingnya sebuah peraturan dalam permainan, misalnya dalam permainan *Board Game*.

Program kreatif desain media *Board Game* ada pada tujuan permainan yang tidak hanya untuk meningkatkan kreativitas anak pada satu bidang, tetapi pada dua bidang yaitu bidang menulis dan menggambar, sehingga *Board Game* yang dibuat tidak hanya harus menarik, tetapi juga memaksimalkan tujuan dari *Board Game*. Sedangkan tujuan jangka panjang agar anak tidak hanya bisa mengekspresikan dirinya, tetapi juga dapat lebih berani untuk mengaplikasikan kreativitas itu sendiri ke dalam hal-hal dan bidang-bidang lainnya yang diminati oleh anak.

Untuk membantu mengolah kreativitas anak, maka permainan dirancang dengan menggunakan tantangan-tantangan yang menuntut anak untuk menggunakan kreativitas mereka dengan mengolah sedemikian rupa kata kunci yang ada dalam kartu sehingga membentuk sebuah gambar atau cerita.

Dalam perancangan *Board Game* yang memiliki banyak media, maka digunakan penghubung antara media yang satu dengan media yang lainnya. Dalam

perancangan, hal yang menjadi penghubung adalah adanya logo permainan pada setiap media, teknik menggambar dan juga gaya ilustrasi. Logo yang dipilih untuk permainan adalah ASTAGA!!, dimana judul ini merupakan singkatan dari “Asyiknya Bercerita dan Menggambar”. Pemilihan logo ini didasarkan untuk memberikan kesan bahwa permainan ini ditujukan untuk menyenangkan anak, bukan untuk membuat anak merasa tertekan. Teknik menggambar menggunakan teknik digital yang memberikan kesan menggunakan teknik warna manual, dan gaya ilustrasi anime Jepang. Hal ini dipilih karena dengan menggunakan teknik manual yang sering digunakan anak, maka anak akan merasa lebih tertarik untuk bermain, dan penggunaan gaya ilustrasi disebabkan karena gaya ilustrasi anime Jepang sangat disukai oleh anak-anak saat ini. Di dalam permainan, akan ada beberapa media yang digunakan untuk bermain, yaitu *Board Game*, kartu, dan alat-alat tulis.

Logo

Logo merupakan salah satu elemen penting dalam sebuah karya desain, dan hal ini berlaku pula pada penggunaan logo dalam sebuah permainan. Adanya logo dan judul akan membuat pemain mengenali dan mengidentifikasi sebuah permainan, dan lebih lagi akan membuat seorang pemain merasa lebih familiar dengan sebuah game.

Pemilihan typeface pada logo mempertimbangkan konsep menyenangkan tetapi tetap memiliki bobot sehingga tidak menjadi suatu judul yang dapat disepelekan. Penggunaan typeface memperhatikan hasil survei, dimana anak-anak cenderung menyukai typeface dengan gaya sans serif karena berkesan informal dan cenderung lebih menyenangkan anak-anak

Penulisan judul yang mempunyai “bobot” dengan typeface bold italic dan menarik perhatian, serta memiliki tipe sans serif yang banyak disukai anak-anak. Ujung-ujungnya yang cenderung membulat memiliki karakter yang menyenangkan dan tidak terlalu tegas. Penggunaan balon kata “berteriak” mengesankan bahwa permainan bersifat menyenangkan.



Gambar 1. Logo Permainan

Board Game

Board Game terdiri dari papan putar dan papan utama yang memiliki jarum penunjuk berupa pensil. Papan utama dan papan putar berfungsi untuk menentukan jenis kartu apakah yang akan diambil oleh pemain, yang dibagi menjadi empat kategori kartu. Papan putar kemudian dibagi menjadi 12 bagian, dimana terdiri dari delapan bagian yang langsung menunjuk ke kartu yang harus diambil, dan empat bagian yang menunjuk masing-masing 2 kategori kartu, sehingga pemain memiliki kebebasan untuk mengambil salah satu dari dua pilihan kartu yang disediakan.



Gambar 2. Papan Permainan



Gambar 3. Papan Putar



Gambar 4. Papan permainan dan papan putar Astaga!!

Adanya papan putar membuat permainan dapat dilangsungkan tanpa memerlukan dadu untuk menentukan pengambilan kartu.

Kartu

Ada empat kategori kartu game, dengan masing-masing kategori terdiri dari dua puluh kata kunci yang berbeda. Adanya dua puluh kata kunci dari setiap kategori yang sama membuat kemungkinan seseorang yang mengambil kartu tidak mendapatkan kata kunci yang sama, sehingga kemungkinan untuk memenangkan permainan akan semakin besar dengan ragam kata kunci yang berbeda satu sama lain. Kartu-kartu dan kata kunci-kata kunci yang ada pada setiap kartu disesuaikan dengan pengalaman anak-anak, dan menggunakan kata-kata yang diketahui oleh anak-anak berdasarkan pengalaman nyata mereka. Hal ini diterapkan karena banyaknya anak yang masih kesusahan untuk mengimajinasikan sesuatu yang bersifat khayalan akibat terlalu banyak tekanan dari luar yang menuntut anak untuk berpikir rasional dan logika, sehingga dalam hal ini permainan disesuaikan dengan pemahaman anak yang masih terbatas pada sesuatu yang nyata yang ada di sekitar mereka.

Masing-masing kartu kemudian memiliki kata kunci masing-masing, yang dibagi menjadi kata dasar, kata turunan dari kata dasar, dan kata-kata yang paling sulit. Kata-kata ini ditandai dengan tanda bintang dengan tanda semakin banyak bintang maka akan semakin sulit kata tersebut.

Untuk membantu anak, maka desain kartu dibuat menggunakan tidak hanya tulisan tetapi juga gambar, sehingga anak yang tidak terlalu bisa menggambar tetapi ingin menggambar, atau anak yang belum mempunyai gambaran akan bagaimana bentuk atau

suatu kegiatan dilakukan, maka akan dapat memiliki gambaran dari kartu yang telah mereka terima.

Setiap kategori kartu yang ada kemudian dijadikan satu dengan menggunakan pita yang berbeda-beda untuk setiap kategorinya.



Gambar 5. Salah satu gambar bagian depan kartu benda



Gambar 6. Gambar bagian belakang kartu benda



Gambar 7. Pita Kartu Benda

Kategori kartu benda terdiri dari kartu-kartu yang berkaitan dengan benda-benda yang dapat ditemui dengan mudah dan familiar oleh anak, baik itu adalah benda-benda mati, benda elektronik, maupun benda-benda hidup seperti pohon.



Gambar 8. Salah satu gambar bagian depan kartu orang



Gambar 9. Gambar bagian belakang kartu orang



Gambar 10. Pita Kartu Orang

Kategori kartu orang terdiri dari kartu-kartu yang berkaitan dengan orang-orang yang dekat dengan anak, maupun familiar dengan anak, seperti keluarga dan profesi-profesi yang telah diketahui oleh anak.



Gambar 11. Salah satu gambar bagian depan kartu tempat



Gambar 12. Gambar bagian belakang kartu tempat

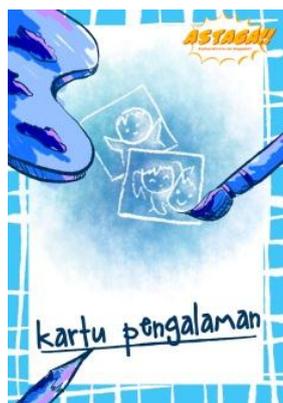


Gambar 13. Pita Kartu Tempat

Kategori kartu tempat terdiri dari kartu-dengan tempat yang sering dilewati atau dikunjungi oleh anak, seperti sekolah, pernah dikunjungi oleh anak, atau telah diketahui anak, seperti tempat-tempat berwisata.



Gambar 14. Salah satu gambar bagian depan kartu pengalaman



Gambar 15. Gambar bagian belakang kartu pengalaman

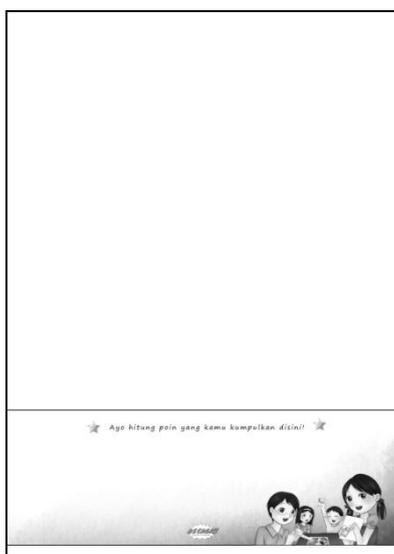


Gambar 16. Pita Kartu Pengalaman

Kategori kartu pengalaman disesuaikan dengan pengalaman-pengalaman yang telah dialami oleh anak, maupun pengalaman yang diketahui oleh anak berdasarkan hasil observasi mereka sehari-hari.

Alat Tulis

Untuk menuliskan dan menggambarkan kata-kata kunci yang telah diterima, alat-alat tulis juga disertakan dalam kemasan *Board Game*. Alat tulis yang disediakan dalam kemasan permainan akan memiliki stiker dan gambar khusus yang menandakan bahwa alat tulis yang ada merupakan alat tulis asli yang disediakan dalam permainan, meskipun pada praktiknya, jika alat-alat tulis tersebut habis, pemain bisa menggantinya dengan alat-alat tulis yang ada di sekitar mereka sehingga mereka masih dapat bermain.



Gambar 17. Kertas

Kertas digunakan untuk menggambar dan menuliskan kata kunci yang telah didapatkan pemain, yang dapat dilakukan pada tempat kosong di bagian atas kertas. Sedangkan pada bagian bawah kertas ada tempat untuk menuliskan total poin yang didapatkan oleh pemain, sehingga pada akhir permainan dapat ditentukan pemenangnya dengan melihat pengumpul poin terbanyak.



Gambar 18. Stiker penghapus



Gambar 19. Stiker pensil



Gambar 20. Stiker rautan pensil

Penghapus, pensil, dan rautan pensil adalah alat-alat tulis yang dapat digunakan anak untuk menggambar dan menuliskan kata kunci yang mereka dapatkan dalam selembar kertas.



Gambar 21. Alat tulis

Proses bermain

Proses bermain dibagi menjadi dua bagian, dimana bagian pertama adalah proses untuk mengumpulkan 10 buah kartu untuk masing-masing pemain dengan memutar roda putar, dan bagian kedua adalah menggunakan kata kunci yang ada dalam kartu untuk membuat sebuah gambar dan tulisan.

Pada bagian kedua dari permainan, pemain diharuskan untuk menggambar dan menuliskan menggunakan kata kunci dari kartu-kartu yang telah didapatkan pada bagian pertama permainan. Pemilihan tingkat kesulitan kata kunci dari kartu-kartu yang telah didapat dapat dipilih oleh masing-masing pemain, sehingga pembuatan gambar dan tulisan juga dapat menyesuaikan dengan kata kunci yang dipilih. Pemain juga diberi kebebasan untuk menggunakan atau membuang 10 kartu yang telah mereka dapatkan. Pada akhirnya, pemain benar-benar diberikan kebebasan untuk memilih berkreasi dengan kartu-kartu yang telah mereka ambil, yang diharapkan dengan hal itu akan dapat mengasah kreativitas mereka.

Seperti sebuah permainan pada umumnya, dalam permainan ini juga akan ada proses penilaian dan proses penentuan pemenang. Proses penilaian hasil permainan menggunakan kata kunci yang telah mereka pakai sehubungan dengan karya tulis atau gambar yang mereka buat. Skor yang didapat dihitung berdasarkan akumulasi dari jumlah tanda bintang yang mereka kumpulkan ketika mereka menggunakan kata kunci tertentu saat proses menulis dan menggambar. Tentu saja, semakin rumit kata kunci yang digunakan dalam membuat gambar dan tulisan, maka skor yang mereka dapatkan pun akan semakin banyak.

Kemasan permainan

Kemasan menjadi wadah dari keseluruhan elemen permainan, sehingga selain harus mudah dibawa, harus memiliki desain kemasan yang menarik dan juga tidak mudah rusak.

Semua media permainan dalam *Board Game* dimasukkan ke dalam kemasan, yang di dalamnya telah terbagi sekat-sekat untuk meletakkan media permainan.



Gambar 22. Kemasan

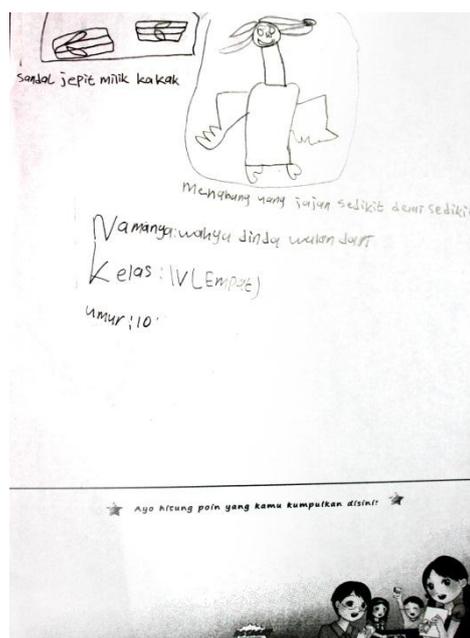


Gambar 14. Foto kemasan

yang masing-masing telah mereka dapatkan dalam proses bermain.



Gambar 15. Hasil permainan 1



Gambar 16. Hasil permainan 2

Hasil Permainan

Hasil uji coba permainan menerangkan bahwa anak dapat menangkap arti peraturan dan juga menerapkannya ke dalam proses uji coba permainan. Dalam hasil uji coba permainan, anak-anak juga dianggap telah memiliki kreativitas yang cukup, karena dalam proses bermain mereka dapat membuat suatu gambar dan tulisan berdasarkan kartu-kartu



Gambar 17. Hasil permainan 3

Kesimpulan

Perancangan tugas akhir ini terutama ditujukan untuk membantu meningkatkan kreativitas anak-anak, terutama adalah kreativitas dalam menggambar dan menulis. Hasil survei yang didapatkan selama proses perancangan menunjukkan bahwa anak-anak pada saat ini terlalu difokuskan dengan proses edukasi yang berbasis intelegen (IQ), sehingga perkembangan kreativitas yang melibatkan emosi (EQ) masih kurang. Pendidikan yang juga berbasis pendikteasan membuat anak kurang membiasakan diri dengan proses menggambar dan menulis yang lebih berbasis pada kreativitas, sehingga anak merasa kesulitan dalam proses menggambar dan menulis.

Media *Board Game* atau papan permainan yang bertujuan membantu meningkatkan kreativitas akan menjadi jawaban bagi permasalahan ini, karena selain berguna untuk membuat anak lebih berani dalam berkreasi, anak juga dapat menjadi lebih terbiasa dalam menulis dan menggambar dan mencari ide untuk gambar dan tulisan yang mereka buat sehingga masalah kreativitas dan penggalian ide dalam berkreasi tidak menjadi masalah dalam perkembangan diri anak-anak.

Media *Board Game* juga dapat menjadi media permainan yang universal, selain juga dapat menjadi media pembelajaran untuk diterapkan di sekolah-sekolah. Media permainan ini juga dapat ditujukan untuk semua kalangan pada umumnya, dan dengan tujuan untuk meningkatkan kreativitas dalam menulis dan menggambar, sesungguhnya *Board Game* ini juga dapat dimainkan oleh siapa saja. *Board Game* juga

media pembelajaran sosialisasi yang baik karena setiap pemainnya harus saling berinteraksi satu dengan lainnya secara langsung, sehingga kemampuan berkomunikasi, terutama dalam perkembangan anak-anak, dapat semakin terasah.

Perancangan media ini telah diujicobakan kepada target audience, dan mendapatkan respon yang positif, dimana anak-anak dapat bermain sambil bersenang-senang sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Permainan sendiri juga memberikan kesempatan anak untuk berkreasi, dimana saat uji coba anak mendapatkan kesempatan untuk mengeksplorasi sejauh mana mereka dapat berkreasi menggunakan kata kunci terbatas yang ada dalam kartu.

Pada akhirnya, perancangan *Board Game* ini diharapkan dapat menarik minat anak dan dapat membuat mereka untuk berani berkreasi, tidak hanya dalam proses menggambar dan menulis, tetapi juga dalam proses kreatif lainnya.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan syukur dan terima kasih penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, yang dengan rahmat dan karunia-Nya memperbolehkan penulis untuk menyelesaikan skripsi sebagai salah satu syarat kelulusan dari Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra, Surabaya.

Terselesainya penyusunan skripsi dan jurnal ini tidak lepas dari dukungan dan bantuan yang diterima oleh penulis dari banyak pihak, dan penulis menyadari bahwa tanpa adanya dukungan dan bantuan dari banyak pihak tersebut, maka skripsi ini tidak akan dapat terselesaikan dengan baik.

Untuk itulah penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Erandaru, ST, M.Sc dan Bapak Deny Tri Ardianto, S.Sn., Dipl. Art selaku dosen pembimbing skripsi yang telah banyak meluangkan waktu dan tenaga serta memberikan saran dan bantuan selama proses penulisan skripsi dan perancangan desain *Board Game* berlangsung.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Ibu Maria Nala Damayanti, S.Sn selaku Kepala bidang studi mata kuliah Tugas Akhir dan Ibu Ani Wijayanti Suhartono, S.Sn, M. Med. Kom. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi tugas skripsi dan tugas akhir.

Rasa terima kasih tak lupa juga penulis ucapkan kepada segenap staff dan dosen di Univeristas Kristen Petra, yang telah memberikan banyak ilmu yang berguna dan membantu dalam penyusunan skripsi, juga kepada orangtua, keluarga, teman-teman, dan

juga pihak-pihak lain yang selalu memberikan dukungan dan bantuan yang dibutuhkan oleh penulis, baik bantuan secara langsung maupun tidak langsung sehingga proses penulisan dan perancangan tugas akhir yang penulis lakukan dapat berjalan dengan baik.

Akhir kata, penulis berharap adanya jurnal ini dapat membantu banyak orang, terutama adalah dalam membagi pengetahuan mengenai pentingnya perkembangan kreativitas dalam diri anak-anak serta ide mengenai proses perancangan yang sekiranya dapat membantu memberikan gambaran bagaimana meningkatkan kreativitas dalam diri anak-anak dengan cara yang menyenangkan bagi mereka.

Daftar Pustaka

Artnesblog. "Latar Belakang dan Manfaat Menggambar." Artnest's : Grow Your Art Skill. 2012. 18 Juni 2012. Diakses tanggal 18 Februari 2013. <<http://artnestblog.wordpress.com/2012/06/18/latar-belakang-dan-manfaat-menggambar/>>

Bean, Reynold. Cara Mengembangkan Kreativitas Anak. Trans Dra. Med. Meitasari Tjandrasa. Jakarta: Binarupa Aksara, 1993.

Beetlestone, Florence. Creative Children, Imaginative Teaching. Great Britain: Marston Book Service Limited, 1998.

Desmita. Psikologi Perkembangan. 2nd ed.. Bandung: PT Remaja Rosdakarya., 2006.

Fariha, Iip. "Manfaat Menggambar di Mata Psikolog." Asah Asuh : Mengasah Pengasuhan Buah Hati Kita. 29 April 2011. Diakses tanggal 4 Maret 2013. <<http://www.asahasuh.com/pras-sekolah/124-manfaat-menggambar-bagi-perkembangan-anak.html/>>

Gaban, Farid. "Hubungan Menggambar dan Menulis." Rakata Center. 9 Februari 2012. Diakses tanggal 30 Januari 2013. <<http://rakatacenter.wordpress.com/2012/02/09/hubungan-menggambar-dan-menulis/>>

Mirriam-Goldberg, Carryn, Ph. D. Daripada Bete, Nulis Aja! Panduan Nulis Asyik Dimana Saja, Kapan Saja. Jadi Penulis Beken pun Bisa! 3rd ed.. Trans Lusy Widjaja. Bandung: PT. Mizan Pustaka, 2005.

Tynan, Bernadette. Melatih Anak Berpikir Seperti Jenius: Menemukan dan Mengembangkan Bakat yang Ada Pada Setiap Anak. Trans Alpha M. Febrianto. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2004.