

## **Perancangan *Board Game* Mengenai Baik Buruknya Penggunaan *Smartphone* Bagi Remaja**

**Jeffrey Quaa Salmi<sup>1</sup>, Hendro Aryanto<sup>2</sup>, Aniendya Christianna<sup>3</sup>**

<sup>123</sup>Progam Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra  
Siwalankerto 121 - 131, Wonocolo, Surabaya, Jawa Timur, 60236.  
Email: jeffreyqs@gmail.com

### **Abstrak**

Judul: Perancangan *Board Game* Mengenai Baik Buruknya Penggunaan *Smartphone* Bagi Remaja.

Kurangnya efektifitas remaja dalam penggunaan *smarthphone* yang berdampak positif dan gaya hidup untuk menggunakannya secara berlebihan hanya untuk kesenangan dan hiburan sebagai dapat berdampak negatif jika tidak dibatasi. Hasil penelitian menggunakan metode kualitatif menunjukkan bahwa di kalangan remaja usia 17-18 tahun yang tinggal di Surabaya, penggunaan *smarthphone* bisa sampai lebih dari 8 jam. Penggunaan *smarthphone* di mata remaja saat ini adalah sebagai gaya hidup, bukan lagi sebagai alat bantu dalam mempermudah pekerjaan mereka, sehingga fungsi dari *smarthphone* yang dapat berdampak positif kurang dapat dirasakan. Remaja saat ini hanya akan mulai membatasi penggunaan *smarthphone* apabila mata mereka sudah merasa lelah, padahal ada dampak negatif lainnya yang dapat timbul jika tidak mengontrol pemakaian *smarthphone*. Oleh karena itu perlu adanya edukasi yang tepat dalam mengurangi dampak negatif dan meningkatkan dampak positif dari penggunaan *smarthphone*. Edukasi tersebut digunakan untuk melatih pemikiran, perasaan, penalaran, dan emosi agar dapat menumbuhkan sifat peduli dan melatih tanggung jawab remaja. Melalui permasalahan yang ada maka solusi yang ditawarkan berupa perancangan sebuah *board game*. Tujuan dari board game ini adalah sebagai media interaktif yang dapat mengedukasi, dapat dinikmati, dan menarik perhatian remaja mengenai baik buruknya penggunaan *smarthphone*.

**Kata kunci:** *board game*, dampak positif negatif, remaja, *smartphone*

### **Abstract**

**Title:** *Designing board game concerning on the usage impact of smartphone on teenagers.*

*The lack of teenagers' effectiveness in using smartphone in positive way and the lifestyle of using it excessively only for fun and entertainment can lead into negative impacts if not limited. Research result using qualitative method shows that among 17 until 18 years old teenagers in Surabaya, smartphone usage can be more than 8 hours in a day. Nowadays, from teenagers' point of view, the use of smartphones becomes a lifestyle and no longer as a facility to make their works easier, so that the positive impacts of the smartphones cannot be perceived. Teenagers nowadays will only start to limit their use of smartphones when their eyes are tired, whereas there are other negative impacts which can be developed if one does not have self-control when using a smartphone. Therefore, there is a need for proper education in reducing negative impacts and increasing positive impacts of smartphone usage. The education is used to improve mind, feeling, reasoning, and emotion in order to develop caring behavior and to train the teenagers' responsibility. From the problems above, the solution offered in this final project is a board game design. The purpose of this boardgame is to be an interactive media that able to educate, be enjoyed, and draw teenagers' attention about the impact of smartphone usage.*

**Keywords:** *board game, negative positive impact, teens, smartphones*

### **Pendahuluan**

Di zaman yang serba *modern* ini, teknologi banyak diterapkan penggunaanya dalam keseharian.

Banyaknya inovasi yang dirancang dengan menggunakan teknologi selain untuk mempermudah pekerjaan, juga digunakan sebagai penunjang gaya hidup. Teknologi yang sedang berkembang pesat saat

ini, salah satunya adalah *smartphone*. *Smartphone* sendiri sudah sangat melekat dan menjadi sebuah gaya hidup masyarakat Indonesia.

Dalam pengoperasian *smartphone*, internet adalah salah satu teknologi yang berfungsi sebagai penghubung jaringan komputer di seluruh dunia. Lebih lanjut, penggunaan internet melalui *smartphone* lebih dimudahkan karena dapat mengakses dan bertukar informasi lebih cepat kapan pun dan di manapun berada (Krisianto, 2014). Dengan demikian, tidak mengejutkan bahwa pengakses internet dengan menggunakan *smartphone* sebanyak 63,1 juta orang (“Pengguna Internet di Indonesia Capai 132 Juta”, 2016). Penggunaan *smartphone* sendiri tidak hanya digunakan oleh orang dewasa saja melainkan sudah aktif digunakan oleh kalangan remaja. Dengan adanya kehadiran *smartphone* dan adanya internet, penggunaan keduanya seolah tak dapat terpisahkan.

Dengan adanya *smartphone* dikalangan remaja, terdapat sejumlah dampak positif yang diperoleh dalam berbagai bidang seperti komunikasi, pendidikan, pekerjaan, dan sebagainya. Dalam bidang komunikasi sendiri, antar orang yang ingin berkomunikasi dari tempat yang jauh sekalipun dapat langsung berkomunikasi di mana *smartphone* sendiri mudah dibawa dan digunakan kemanapun berada. Kemudian dalam bidang pendidikan, remaja dimudahkan dengan adanya *e-book* sehingga tidak perlu membawa buku yang banyak dan tebal, kemudian sebagai pengingat jadwal kegiatan dengan menggunakan alarm. Dibiidang pekerjaan, remaja dapat mencoba bisnis *online* di mana tanpa harus memiliki tanah kepemilikan sebagai penambah uang jajan tambahan, kalkulator dan kamus sebagai salah satu aplikasi yang ada di *smartphone* yang berguna dan praktis.

Dengan adanya *smartphone* pada remaja dapat berdampak positif namun jika digunakan secara berlebihan dapat berdampak negatif. Berdasarkan survei terhadap 2.750 remaja usia 11 samapai dengan 18 tahun yang dilakukan oleh *the Headmaster' and Headmistresses' Conference (HMC)* yang bermitra dengan *Digital Awarness UK (DAUK)*, bahwa 45 persen remaja mengecek *smartphone* sebelum tidur. Lebih lanjut, 68 persen remaja bermasalah dengan belajarnya karena menggunakan *smartphone* sebelum tidur di mana menurut Charlotte Robertson, remaja sebagian besar merasa cemas jika tidak menggunakan *smartphone* dan sebanyak 10 persen remaja akan merasa gelisah jika tidak mengecek *smartphone* sebelum tidur. Kemudian dalam hasil survei, 94 persen remaja selalu mengecek media sosial sebelum tidur dan 42 persen remaja menyimpan *smartphone*-nya di samping tempat tidur di mana 21 persen diantaranya mengecek *smartphone* mereka sampai 10 kali dalam semalam yang berakibat kualitas tidur mereka menurun (“Dampak Buruk Ponsel bagi Remaja dan Cara Mengatasinya”, 2016). Kemudian pada awal tahun 2018, adanya kejadian ekstrim di mana dua remaja yang masih menduduki

bangku SMP dan SMA di Bondowoso yang harus mendapatkan penanganan khusus di poli jiwa RSUK dari Koesnadi karena kecanduan akan *smartphone* yang mengakibatkan gangguan jiwa (“2 Pelajar Ini Didiagnosa Kecanduan *Smartphone*, Ditangani Ahli Jiwa”, 2018).

Dengan adanya kehadiran *smartphone* pada remaja yang dapat berdampak baik dan buruk, maka perlu adanya edukasi yang tepat. Edukasi yang digunakan tentunya melatih pemikiran, perasaan, penalaran, dan emosional agar dapat menumbuhkan sifat peduli dengan lingkungannya, dan melatih tanggung jawab yang terdapat dalam perkembangan remaja. Melalui permasalahan di atas, solusi alternatif yang ditawarkan berupa perancangan sebuah *board game* mengenai baik buruknya penggunaan *smartphone* bagi remaja. Menurut Novak (2008), media *board game* digunakan karena permainan ini dapat memberikan edukasi yang menyenangkan dan dapat dinikmati oleh remaja yang menyebabkan remaja termotivasi untuk belajar pengetahuan, proses, dan strategi (dalam Susilo, S. T. 2015, p.2). Selain itu, permainan ini membuat para pemainnya saling berinteraksi secara langsung dan remaja saat ini kurang menarik membaca artikel mengenai dampak baik buruknya *smartphone*. Di harapkan melalui perancangan ini, remaja dapat menggunakan *smartphone* dengan baik dan benar yang dapat meningkatkan manfaat positif dari *smartphone* dan mengurangi dampak negatif dari *smartphone*.

## Manfaat Perancangan

- Bagi Mahasiswa  
Menjadi sebuah pengalaman, pedoman, dan wawasan yang berguna untuk membuat board game yang berdampak positif dalam mengatasi kecanduan akan *smartphone*.
- Bagi Institusi  
Membuat nama Universitas Kritis Petra dikenal lebih baik karena permainan yang dibuat dapat berdampak untuk masyarakat khususnya remaja dan dikenal sebagai universitas yang dapat menghasilkan calon desainer *art and craft* yang kreatif dan peduli terhadap masalah masyarakat.
- Bagi Masyarakat  
Tentunya menambah wawasan akan bagaimana penggunaan *smartphone* dengan benar dan cara mengantisipasi dampak negatif terhadap penggunaan *smartphone*.
- Bagi target Perancangan  
Menambah wawasan akan dampak baik buruknya menggunakan *smartphone* sehingga penggunaan dan pemanfaatan *smartphone* dapat dimaksimalkan dengan baik dan benar.

## Metode Perancangan

Dalam perancangan tugas akhir ini, digunakan beberapa metode perancangan diantaranya:

### Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan datanya sendiri dilakukan dengan melakukan wawancara, buku, dan artikel terkait dengan penggunaan *smartphone* pada remaja.

### Instrumen/Alat Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang digunakan pada perancangan ini adalah dengan laptop atau komputer, internet, alat perekam suara berupa *smartphone*, pena, buku, dan alat pendukung lainnya.

## Metode Pembelajaran dan Penyajian Content

Pada perancangan *board game* ini menggunakan metode pembelajaran demonstrasi. Metode yang digunakan menggunakan *board game* sebagai bahan ajar dimana akan memberikan sudut pandang lain pada saat target memainkannya dengan manfaat target menjadi lebih tertarik, target lebih fokus dan terarah, serta pengalaman akan diingat lebih baik terhadap ajakan penggunaan *smartphone* dengan lebih bijak dan efisien. Kelebihan dari metode ini adalah target dapat memahami secara jelas tentang suatu proses, penjelasan dan mengurangi kesalahan dalam ajakan secara lisan.

Dalam penyajian *content*-nya sendiri dalam bentuk permainan *board game* sebagai bentuk media interaktif. Didalam permainan *board game* ini terdapat kartu avatar, warna pion permainan serta kartu misi profesi yang dapat ditentukan oleh tiap pemain. Kartu avatar, dan misi profesi memiliki *skill* dan poin yang berbeda-beda yang setiap langkah pemain ditentukan dengan jumlah mata dadu dan di petak permainan terdapat ikon-ikon yang bisa mengambil kartu *story* serta kartu *effect* yang berbeda-beda dan *discan* pada aplikasi "aotf" setiap pemain. Dengan demikian, maka pemain dapat lebih tertantang dalam menyelesaikan permainan karena didalam permainan ini membutuhkan strategi dalam mencapai garis *finish* terlebih dahulu dengan menyelesaikan misi yang berbeda-beda pada tiap pemain.

## Metode Evaluasi

Metode evaluasi yang akan dilakukan untuk mengukur tercapai tujuan dari *board game* ini adalah mensimulasikan pada komunitas *board game* bernama Toys dan direkam video. Hal ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pemain paham akan pola permainan dari *board game* yang dirancang dan pemain dapat menerima pesan yang disampaikan.

## Indikator Keberhasilan Pembelajaran

Pemain dikatakan berhasil mencapai tujuan pembelajaran apabila pemain memahami alur permainan dan dapat bermain secara mandiri ataupun berkelompok. Setelah memahami pola permainan dalam *board game* ini dan menyelesaikannya, pemain dapat menerima pesan yang disampaikan dalam *board game* dan secara tidak langsung pemain dapat merubah sikap/ perilaku yang buruk akibat penggunaan *smartphone* dan menggunakan *smartphone*-nya dengan bijak dan efisien.

## Hubungan Remaja Dengan Smartphone

Di zaman yang serba modern ini, teknologi banyak diterapkan penggunaannya dalam keseharian. Banyaknya inovasi yang dirancang dengan menggunakan teknologi selain untuk mempermudah pekerjaan, juga digunakan sebagai penunjang gaya hidup. Teknologi yang sedang berkembang pesat saat ini, salah satunya adalah *smartphone*. *Smartphone* sendiri sudah sangat melekat dan menjadi sebuah gaya hidup masyarakat Indonesia.

Dalam pengoperasian *smartphone*, internet adalah salah satu teknologi yang berfungsi sebagai penghubung jaringan komputer di seluruh dunia. Lebih lanjut, penggunaan internet melalui *smartphone* lebih dimudahkan karena dapat mengakses dan bertukar informasi lebih cepat kapan pun dan di manapun berada (Krisianto, 2014). Dengan demikian, tidak mengejutkan bahwa pengakses internet dengan menggunakan *smartphone* sebanyak 63,1 juta orang ("Pengguna Internet di Indonesia Capai 132 Juta", 2016). Penggunaan *smartphone* sendiri tidak hanya digunakan oleh orang dewasa saja melainkan sudah aktif digunakan oleh kalangan remaja. Dengan adanya kehadiran *smartphone* dan adanya internet, penggunaan keduanya seolah tak dapat terpisahkan.

Dengan adanya *smartphone* dikalangan remaja, terdapat sejumlah dampak positif yang diperoleh dalam berbagai bidang seperti komunikasi, pendidikan, pekerjaan, dan sebagainya. Dalam bidang komunikasi sendiri, antar orang yang ingin berkomunikasi dari tempat yang jauh sekalipun dapat langsung berkomunikasi di mana *smartphone* sendiri mudah dibawa dan digunakan kemanapun berada. Kemudian dalam bidang pendidikan, remaja dimudahkan dengan adanya *e-book* sehingga tidak perlu membawa buku yang banyak dan tebal, kemudian sebagai pengingat jadwal kegiatan dengan menggunakan alarm. Dibidang pekerjaan, remaja dapat mencoba bisnis *online* di mana tanpa harus memiliki tanah kepemilikan sebagai penambah uang jajan tambahan, kalkulator dan kamus sebagai salah satu aplikasi yang ada di *smartphone* yang berguna dan praktis.

Dengan adanya *smartphone* pada remaja dapat berdampak positif namun jika digunakan secara berlebihan dapat berdampak negatif. Berdasarkan

survei terhadap 2.750 remaja usia 11 sampai dengan 18 tahun yang dilakukan oleh *the Headmasters' and Headmistresses' Conference* (HMC) yang bermitra dengan *Digital Awareness UK* (DAUK), bahwa 45 persen remaja mengecek *smartphone* sebelum tidur. Lebih lanjut, 68 persen remaja bermasalah dengan belajarnya karena menggunakan *smartphone* sebelum tidur di mana menurut Charlotte Robertson, remaja sebagian besar merasa cemas jika tidak menggunakan *smartphone* dan sebanyak 10 persen remaja akan merasa gelisah jika tidak mengecek *smartphone* sebelum tidur. Kemudian dalam hasil survei, 94 persen remaja selalu mengecek media sosial sebelum tidur dan 42 persen remaja menyimpan *smartphone*-nya di samping tempat tidur di mana 21 persen diantaranya mengecek *smartphone* mereka sampai 10 kali dalam semalam yang berakibat kualitas tidur mereka menurun (“Dampak Buruk Ponsel bagi Remaja dan Cara Mengatasinya”, 2016). Kemudian pada awal tahun 2018, adanya kejadian ekstrim di mana dua remaja yang masih menduduki bangku SMP dan SMA di Bondowoso yang harus mendapatkan penanganan khusus di poli jiwa RSUD dari Koesnadi karena kecanduan akan *smartphone* yang mengakibatkan gangguan jiwa (“2 Pelajar Ini Didiagnosa Kecanduan *Smartphone* , Ditangani Ahli Jiwa”, 2018).

## **Board Game**

Dengan adanya kehadiran *smartphone* pada remaja yang dapat berdampak baik dan buruk, maka perlu adanya edukasi yang tepat. Edukasi yang digunakan tentunya melatih pemikiran, perasaan, penalaran, dan emosional agar dapat menumbuhkan sifat peduli dengan lingkungannya, dan melatih tanggung jawab yang terdapat dalam perkembangan remaja. Melalui permasalahan di atas, solusi alternatif yang ditawarkan berupa perancangan sebuah *board game* .

## **Tinjauan Fakta-Fakta Lapangan**

### **Tinjauan Lapangan Mengenai Penggunaan *Smartphone* di Surabaya**

Setelah dianalisa dan diolah, maka dapat disimpulkan beberapa hal yang ada pada remaja usia 17-18 tahun yang tinggal di Surabaya. Uang jajan anak remaja dalam 1 minggu antara Rp. 50.000 hingga Rp. 200.000 yang dapat dihabiskan hingga Rp. 49.000 yang rata-rata dihabiskan untuk jalan-jalan dan hal lainnya. Perkembangan yang mereka ikuti kebanyakan berupa fashion, traveling, dan hal lainnya. Kebanyakan teman menjadi langkah awal remaja dalam mengenal *smartphone* dimana mereka lebih banyak menghabiskan waktu untuk media sosial, dan kegiatan lainnya dalam sehari. Dalam kegiatan belajar, remaja terkadang diperbolehkan menggunakan *smartphone* dengan durasi belajar

lebih dari 4 jam dalam sehari. Selain itu, kegiatan remaja selain belajar dihabiskan lebih banyak untuk bermain baik yang didominasi oleh permainan yang ada didalam *smartphone* yang disebabkan oleh berkurangnya permainan tradisional berdasarkan pernyataan wawancara oleh dr. Dewi Prisca S,Sp.KJ selaku dokter spesialis kejiwaan RSUD Koesnadi Bondowoso, Jawa Timur.

### **Hasil Wawancara Mengenai Dampak Penggunaan *Smartphone* Bagi Remaja Usia 17-18 Tahun**

Setelah dianalisa dan diolah, maka dapat disimpulkan beberapa hal yang ada pada remaja usia 17-18 tahun yang tinggal di Surabaya. Kegiatan para remaja selain belajar dihabiskan lebih banyak untuk bermain dengan durasi pemakaian *smartphone* lebih dari 4 jam sehari. Hal ini disebabkan karena para remaja menggunakan *smartphone* dimudahkan dalam hal berkomunikasi tanpa batasan waktu dan tempat. Namun disaat yang bersamaan, para remaja mengeluhkan penggunaan *smartphone* membuat mata mereka lelah sehingga sebagian besar remaja mengurangi penggunaannya.

## **Tinjauan *Board Game* Terkini**

Setelah dianalisa dan diolah, maka dapat disimpulkan beberapa hal yang ada pada remaja usia 17-18 tahun yang tinggal di Surabaya. Remaja telah mengenal *board game* kebanyakan dari teman mereka dan jenis yang paling banyak disukai adalah catur, monopoli, dan ular tangga. Warna yang paling digemari remaja adalah warna dingin dengan *font* Serif dengan gaya ilustrasi Art Deco.

## **Analisa**

### **Analisa Media Pembelajaran Interaktif**

*Board game* sendiri sebagai salah satu permainan, memegang peranan yang cukup penting sebagai salah satu media pembelajaran interaktif. Berdasarkan yang disampaikan oleh Hinebaugh (2009) bahwa *board game* sendiri selain meningkatkan kognitif anak, juga dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi, dan sosial. Dengan demikian, melalui *board game* ini sangatlah memungkinkan untuk menyampaikan pesan secara menyenangkan bahwa penggunaan *smartphone* dapat berdampak baik dan buruk pada remaja itu sendiri (dalam Susilo, S. T. 2015, p.19). Selain itu, *board game* sebagai media pembelajaran interaktif dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra, meningkatkan semangat belajar sambil bermain, dan memberikan rangsangan berupa pengalaman dan persepi (Jalinus, Ambiyar, 2016).

*Board game* saat ini dapat dimainkan pada semua usia tergantung dari jenis permainannya dan mudah untuk mendapatkannya karena sudah dijual bebas baik secara *offline* maupun *online* . *Board*

*game* sendiri memiliki tingkat kesulitan yang berbeda-beda tergantung dari *genre* permainannya yang membuat pemainnya tidak mudah bosan akan permainan ini.

#### **Analisa Kebutuhan Materi Pembelajaran**

Materi mengenai dampak baik buruknya penggunaan *smartphone* bagi remaja hanya disampaikan secara lisan oleh orang tua. Di dunia pendidikan tidak banyak membahas mengenai dampak *smartphone* itu sendiri dan hanya menghimbau larangan penggunaan *smartphone* pada saat proses belajar padahal penggunaan *smartphone* dikalangan remaja sudah banyak digunakan. Namun sampai saat ini belum ada media pembelajaran interaktif yang secara langsung membahas mengenai dampak baik buruknya penggunaan *smartphone* sendiri bagi remaja. Hal ini diperkuat dengan data yang telah didapat dimana remaja belum bisa melakukan apa-apa dalam mengatasi dampak buruk pemakaian. Oleh karena itu, perlu adanya solusi kongkrit untuk mengisi waktu remaja pada saat penggunaan sudah mulai mengarah ke arah negatif dan edukasi penggunaan *smartphone* yang berdampak positif. *Board game* dipilih sebagai solusi dalam mengisi waktu remaja yang dapat dimainkan di sekolah, dikampus, dan dimanapun sebagai salah satu alternatif media yang mengajarkan dampak baik buruknya penggunaan *smartphone* bagi remaja itu sendiri.

#### **Analisa Kebutuhan Materi Pembelajaran**

Materi mengenai dampak baik buruknya penggunaan *smartphone* bagi remaja hanya disampaikan secara lisan oleh orang tua. Di dunia pendidikan tidak banyak membahas mengenai dampak *smartphone* itu sendiri dan hanya menghimbau larangan penggunaan *smartphone* pada saat proses belajar padahal penggunaan *smartphone* dikalangan remaja sudah banyak digunakan. Namun sampai saat ini belum ada media pembelajaran interaktif yang secara langsung membahas mengenai dampak baik buruknya penggunaan *smartphone* sendiri bagi remaja. Hal ini diperkuat dengan data yang telah didapat dimana remaja belum bisa melakukan apa-apa dalam mengatasi dampak buruk pemakaian. Oleh karena itu, perlu adanya solusi kongkrit untuk mengisi waktu remaja pada saat penggunaan sudah mulai mengarah ke arah negatif dan edukasi penggunaan *smartphone* yang berdampak positif. *Board game* dipilih sebagai solusi dalam mengisi waktu remaja yang dapat dimainkan di sekolah, dikampus, dan dimanapun sebagai salah satu alternatif media yang mengajarkan dampak baik buruknya penggunaan *smartphone* bagi remaja itu sendiri.

#### **Analisa Kelebihan/ Keunggulan Media Pembelajaran Interaktif**

Berdasarkan analisa data-data yang telah didapat, *board game* sebagai media pembelajaran

dapat menjadi metode dan strategi yang tepat untuk memberikan pengetahuan mengenai dampak baik buruknya penggunaan *smartphone* bagi remaja. Mengingat kegiatan remaja tidak hanya belajar namun juga bermain, maka metode permainan *board game* dapat menjadi metode ajakan menggunakan *smartphone* dengan lebih bijak, dan efisien. *Board game* yang dirancang mengandung beberapa *genre* permainan yaitu catur, monopoli, dan ular tangga yang memiliki unsur edukatif dan interaktif.

### **Konsep Perancangan**

#### **Tujuan Kreatif Pembelajaran**

Media pembelajaran berupa *board game* ini bertujuan untuk mengajak remaja akhir usia 17-18 tahun untuk menggunakan *smartphone* dengan bijak. Hal ini didasari dengan pernyataan wawancara dengan dr. Dewi Prisca S,Sp.KJ selaku dokter spesialis kejiwaan RSUD Koesnadi Bondowoso, Jawa Timur. Dokter mengatakan bahwa dari penelitian yang pernah dibaca, penggunaan *smartphone* pada remaja usia 17 tahun adalah maksimal dua jam dalam sehari dan untuk usia 18 tahun ke atas tidak dapat dibatasi karena orang yang memasuki umur 18 tahun sudah dianggap dapat menentukan pilihannya sendiri. Selain karena akan durasi pemakaian, penggunaan *smartphone* seharusnya dapat digunakan secara lebih bijak dan efisien mengingat dampak *smartphone* sendiri dapat bersifat positif dan negatif.

#### **Strategi Kreatif Pembelajaran**

Strategi yang digunakan dalam perancangan *board game* ini menggunakan gaya ilustrasi, tipografi, dan pilihan warna yang disukai oleh *target audience*, dimana dalam permainan ini membutuhkan strategi dalam mengurangi pion lawan dan memenuhi poin sesuai dengan pada kartu misi profesi yang berbeda-beda pada tiap pemain. Aturan dari permainan ini cukup sederhana yaitu langkah maju tiap pemain ditentukan dengan menggunakan sebuah dadu yang digunakan sebanyak jumlah mata dadu yang muncul digunakan keseluruhan dan jika sudah mencapai garis *finish* namun belum memenuhi poin misi, maka pemain dikatakan kalah. Misi yang di berikan kepada tiap pemain berupa karir pekerjaan yang harus dicapai dengan mengumpulkan *skill* yang dapat di peroleh dari petak terakhir yang mengharuskan pemain membaca kartu cerita yang berhubungan dengan pemakaian *smartphone* serta avatar pemain yang berada dipetak yang sama dengan avatar pemain lain, mengharuskan pemain yang terakhir tiba dipetak yang sama wajib mengambil kartu *effect* dari tumpukan kartu *effect* dan discan barcode pada aplikasi "aotf". Jika permainan selesai, maka ada hukuman bagi pemain yang dengan poin terendah berupa wajib *men-story* diakun media sosial dengan membacakan isi kartu *story* dan *effect* yang didapat dan mentag @agentofthefuture. Dengan demikian, para pemain dapat mempelajari dampak

penggunaan *smartphone* yang bersifat positif dan negatif dengan lebih mudah dan menyenangkan.

### **Topik dan Tema Pembelajaran (Pokok Bahasan)**

Topik yang diangkat dalam perancangan *board game* ini adalah mengenai dampak baik buruknya penggunaan *smartphone* pada remaja dengan tema penggunaan *smartphone* dengan lebih bijak dan efisien dalam mencapai karir pekerjaan yang akan diraih nanti. Tema ini diangkat karena dengan adanya *smartphone* sendiri dengan dampaknya dapat berpengaruh sedikit banyak pada pola hidup, perilaku, relasi dengan orang sekitar, pekerjaan dan tugas-tugas, serta informasi pada penggunaannya dalam menjalani kehidupan karirnya nanti.

### **Karakteristik Target Audience**

Perancangan *board game* ini memiliki target *audience* dengan *demografis* remaja usia 17-18 tahun yang berjenis kelamin baik laki-laki maupun perempuan. Target *audience* memiliki keluarga dengan ekonomi menengah ke atas yang institusi pendidikannya “Terakreditasi A” yang secara *geografis* bertempat tinggal di Surabaya, Jawa Timur. Secara *psikografis*, target *audience* memiliki rasa cemas apabila tidak mengecek *smartphone*, kurang minat membaca media cetak, dan kurang peduli dengan lingkungan, serta menyukai hal secara instan. *Behavior* target *audience* adalah suka berkelompok, waktu tidur kurang dari 8 jam dan suka mengecek *smartphone* sebelum tidur.

### **Jenis Multimedia Pembelajaran yang Akan Dirancang**

*Board game* yang dibuat berjenis *roll and move*, *race game*, dan *strategy game*. Pola permainan diadaptasi dari permainan *board game* catur, monopoli, dan ular tangga karena permainan ini memiliki pion yang bergerak berbeda-beda dengan menggunakan dadu yang membutuhkan keberuntungan juga dalam permainan ini dalam melangkah yang diberikan tanda berupa pion *effect* dan *effect*-nya akan berbeda-beda dari kartu *effect* yang diambil oleh lawan yang dapat menjatuhkan dan menguntungkan kondisi lawan dan di-*scan* pada aplikasi ‘aotf’ setiap pemain, serta membutuhkan strategi agar mencapai garis *finish* terlebih dahulu dengan menyelesaikan misi. Hal ini didasari dengan karakteristik target *audience* sehingga akan lebih mudah tertarik memainkan *board game* ini.

## **PROSES PERANCANGAN**

### **Penjaringan Ide Karakter Avatar Utama dan Pendukung**

Karakter utama dan pendukung dibuat dengan gaya desain yang minimalis dan sederhana dimana hal ini juga menandakan gaya yang instan

sesuai dengan karakteristik target *audience*. Penggambaran karakter tokoh menceritakan kehidupan sehari-hari remaja Surabaya yang menggunakan *smartphone* dalam aktivitasnya sehingga lebih diterima oleh pemain *board game*.

Ada 4 avatar utama dimana anak remaja usia 17 sampai 18 tahun dengan tiap karakter mewakili 4 karakter manusia berupa melankolis, koleris, plegmatis, dan sanguins.

Sedangkan 1 avatar pendukung sebagai pemandu permainan berusia 40 tahun yang berlaku juga sebagai pemberi misi profesi kepada pemain. Usia 40 tahun sebagai patokan apakah orang tersebut sukses tidaknya dalam profesinya dan dalam ilustrasi yang ditampilkan berupa orang yang berhasil.

### **Penjaringan Ide Kartu Permainan**

Kartu permainan dibuat dengan gaya desain yang minimalis dan sederhana dimana hal ini juga menandakan gaya yang instan sesuai dengan karakteristik target *audience*. Penggunaan warna kartu dingin yang berbeda pada 3 jenis kartu permainan berupa kartu misi profesi, kartu *effect*, dan kartu *story*. Kartu misi profesi menggambarkan tujuan yang harus dicapai oleh tiap pemain dimana menggambarkan profesi remaja yang akan dicapai pada masa mendatang. Kartu *effect* menggambarkan dampak penggunaan *smartphone* pada remaja. Dan kartu *story* menggambarkan pemanfaatan penggunaan *smartphone* pada remaja.

### **Penjaringan Ide Arena Permainan**

Arena permainan dibuat dengan gaya desain yang minimalis dan sederhana dimana hal ini juga menandakan gaya yang instan sesuai dengan karakteristik target *audience*. Penggambaran arena permainan menceritakan tentang waktu remaja dari perkuliahan hingga menjadi sukses di kota sebagai garis tujuan para pemain.

### **Penjaringan Ide Aplikasi “aotf”**

Arena permainan dibuat dengan gaya desain yang minimalis dan sederhana dimana hal ini juga menandakan gaya yang instan sesuai dengan karakteristik target *audience*. Aplikasi “Tabel Perubahan” yang dapat digunakan pada OS Andorid versi 4.0 ke atas dimana fungsi dari aplikasi ini adalah menghitung otomatis poin perubahan pada avatar utama dengan cara men-*scan barcode* kartu misi profesi, kartu *effect*, atau kartu *story*.

### **Penjaringan Ide Logo Permainan**

Logo permainan dibuat dengan gaya desain yang minimalis dan sederhana dimana hal ini juga menandakan gaya yang instan sesuai dengan karakteristik target *audience*. Logo ini terinspirasi dengan zaman yang modern dimana serba menggunakan teknologi yang maju.



## Final Artwork

### Kartu Profesi



Sumber : Data pribadi

Gambar 1. Kartu misi profesi

### Kartu Effect



Sumber : Data pribadi

Gambar 2. Kartu effect

### Kartu Story



Sumber : Data pribadi

Gambar 3. Kartu story

## Arena Permainan



Sumber : Data pribadi

Gambar 4. Arena permainan

### Aplikasi "aotf"



Sumber : Data Pribadi

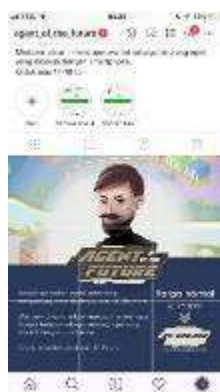
Gambar 5. Aplikasi "aotf"

### Poster A2



Sumber : Data pribadi  
Gambar 6. Poster A2

### Poster Instagram



Sumber : Data pribadi  
Gambar 7. Poster Instagram

### Brosur A4 Lipat 3



Sumber : Data pribadi  
Gambar 8. Brosur A4 Lipat 3

### Flyer



Sumber : Data Pribadi  
Gambar 9. Flyer

### Kesimpulan

Latar belakang perancangan media interaktif dengan mengangkat topik baik buruknya penggunaan *smartphone* bagi remaja dimana semakin hari kurangnya penggunaan *smartphone* yang efektif dan bergeser bukan karena fungsinya melainkan sebagai gaya hidup remaja zaman sekarang ini. Karena *smartphone* hanya digunakan sebagai gaya hidup, penggunaan fungsi *smartphone* tidak digunakan secara maksimal sebagai alat bantu dan cenderung segala aktivitas tidak dapat lepas dari *smartphone* sampai pada saat akan tidur. Hal inipun tentunya mempengaruhi kualitas tidur remaja yang berujung pada kurang produktivitasnya remaja pada aktivitasnya karena kualitas tidur yang menurun. Selain produktivitas yang menurun, relasi dengan lingkungan sekitar menjadi terbatas dikarenakan remaja saat ini sudah dimudahkan berkomunikasi dimanapun dan kapanpun namun bukan berkontak mata secara langsung sehingga relasi dengan lingkungan sekitar terbatas. Oleh karena itu perlu adanya edukasi penggunaan baik buruknya *smartphone* pada remaja agar penggunaannya dapat lebih bijak dan efisien dalam meningkatkan dampak positif serta mengurangi dampak negatif dari *smartphone*.

Dalam perancangan media interaktif yang berupa *board game* ini mengandung unsur strategi, *race*, dan *roll and move* yang disukai oleh remaja Surabaya dan alur cerita yang dipakai adalah kehidupan remaja sehari-hari dalam menggunakan *smartphone*-nya baik yang positif maupun negatif sehingga dalam mengedukasinya lebih mudah diterima oleh remaja. Kemudian permainan ini memiliki misi profesi berbeda-beda sebanyak 15 dimana hal ini mengingatkan remaja mau menjadi seorang seperti apa kedepannya dengan menggunakan *smartphone* karena target perancangan usia 17 sampai 18 tahun yang dikategorikan sebagai remaja tingkat akhir sebelum memasuki orang dewasa.

Setelah remaja memainkan *board game* ini sebagai media interaktif remaja dapat menerima pesan yang disampaikan dalam *board game* dan secara tidak langsung remaja dapat merubah sikap/ perilaku



yang buruk akibat penggunaan *smartphone* dan menggunakan *smartphone*-nya dengan bijak dan efisien.

## Daftar Referensi

- Krisianto, A. (2014). *Internet untuk Pemula*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Maharani, D. (2016, October 10). *Dampak Buruk Ponsel bagi Remaja dan Cara Mengatasinya*. Retrive Februari 2018 from <http://lifestyle.kompas.com/read/2016/10/10/170700423/dampak.buruk.ponsel.bagi.remaja.dan.cara.mengatasinya>
- Susilo, S.T. (2015). Perancangan Board Game Untuk Remaja Tentang Kandungan Mi Instan Dan Dampaknya Pada Kesehatan. (TA No. 00022700/DKV/2015). Unpublished undergraduate thesis, Universitas Kristen Petra, Surabaya.
- Widarsha, C. S. (2018, January 20). 2 Pelajar Ini Didiagnosa Kecanduan Smartphone, Ditangani Ahli Jiwa. *Retriev* from <https://news.detik.com/berita-jawa-timur/d-3824306/2-pelajar-ini-didiagnosa-kecanduan-smartphone-ditangani-ahli-jiwa?-1578805136.1516419300&-1578805136.1516419300>
- Widiartanto, Y. H. (2016, October 24). Pengguna Internet di Indonesia Capai 132 Juta. *Retriev* from <http://teknokompas.com/read/2016/10/24/15064727/2016.pengguna.internet.di.indonesia.capai.132.juta>