Perancangan Board Game Tentang Pendidikan Anti-Korupsi untuk SMA/SMK

Board Game Design as Anti-Corruption Education Media for Senior/Vocational High School Student

Nadhira Diyanti Syopian[1], Diani Apsari, S.Ds., M.Ds [2], Taufiq Wahab, S.Sn., M.Sn[3].

[1,2,3] Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

[1]nadhiradiyanti@student.telkomuniversity.ac.id ,[2] dianiapsari@telkomuniversity.ac.id ,[3] taufiqwahab@telkomuniversity.ac.id .

Abstrak

Di Indonesia, pendidikan anti-korupsi diwajibkan di semua tingkatan sekolah, baik bentuknya pembelajaran tematik, pelajaran sekolah, sosialisasi atau seminar, hingga kini masuk ke kurikulum pendidikan. Tujuan pendidikan selain mencerdaskan bangsa, juga untuk mengembangkan kemampuan diri dan mengatur perilaku seseorang. Namun jumlah korupsi di Indonesia sangat mengkhawatirkan dan kurang disadari masyarakat. Korupsi dapat mengancam moralitas bangsa dan bisa berdampak pada kesenjangan. Dibandingkan pembelajaran yang konservatif, mulai adanya beberapa inovasi yang memanfaatkan media yang lebih interaktif, seperti board game, yang digencarkan KPK sejak 2017. Penulis menggunakan metode kualitatif seperti observasi, wawancara dan berbagai data pendukung lainnya. Pertimbangan selama mendesain akan mengikuti hasil data analisis matriks, yang nanti diubah menjadi konsep desainnya. Tidak hanya itu, kuesioner dan pendapat responden juga akan digunakan untuk melihat pendapat berbagai pihak dan mencari solusi untuk dipertimbangkan. Melalui board game, penulis mengkonsepkan materi Tipikor menjadi permainan edukasi yang memudahkan untuk menyerap materi dan memahami tindakan korupsi. Dengan board game, pemain mendapat gambaran pada bentuk-bentuk perbuatan korupsi. Perancangan ini bertujuan untuk mengkampanyekan nilai-nilai anti korupsi, mempersiapkan generasi yang sadar pada bahaya-nya, dan menciptakan media pembelajaran bagi para pengajar dan orang tua. Dengan board game, ini menjadi salah satu cara penulis sebagai desain grafis untuk mendukung generasi muda anti-korupsi.

Kata Kunci : *Board game*, Pendidikan Anti Korupsi, Remaja.

Abstract

In Indonesia, anti-corruption education is required at all levels of the school, both in the form of thematic learning, school lessons, discussion, or seminars, then now entering the education curriculum. The purpose of education is not only to educate the nation's but also to develop abilities and regulate one's behavior. However, the amount of corruption in Indonesia is very alarming and less aware of society. Corruption can threaten citizen morality and can impact inequality. Compared to conservative learning, there have been several innovations that use many interactive media, such as board games, which KPK has intensified since 2017. The author uses qualitative methods such as observation, interviews, and various supporting sources. The design will be considered after following the results of the matrix analysis data, which will later be converted into design concepts. Not only that, the questionnaire and respondents' opinions will also be used to see the view of various people and find solutions to considerate. Through the board game, the authors conceptualize the Corruption material into an educational game that makes it easy for children to absorb content material and understand corruption. With board game, players get a picture of many forms of corruption. The design aims to campaign for anti-corruption values, prepare generations who are aware of its dangers, and create a learning media for teachers and parents. With board games, this is one of the ways for the writer as a graphic designer to support the next generation of anti-corruption.

Keywords: Anti-Corruption Education, Board game, Youth.

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan bekal seorang anak dalam mewujudkan cita-cita generasi baru yang kompeten dan menjadi sumber daya manusia yang berguna bagi sekitarnya. Dengan pendidikan, setiap generasi diharapkan untuk memiliki daya saing dalam perekonomian dan pembangunan ekonomi bangsa. Pendidikan tidak hanya bertujuan untuk memaksimalkan potensi diri, tapi juga untuk mengembangkan karakter dan perilaku seseorang. Melihat beberapa kasus di Indonesia, muncul pendapat bahwa berpendidikan tinggi bukan jaminan seseorang untuk tidak tergoda melakukan korupsi. Karena tidak menuntut diri untuk berlaku jujur dan adil, seseorang menjadi tidak professional dalam bekerja. Kebiasaan buruk seperti menghalalkan segala cara juga bisa menjadi indikasi lahirnya seorang koruptor untuk melakukan tindak kejahatan lainnya di kemudian hari. Banyaknya indikasi korupsi dan pelaku koruptor di suatu negara dapat mengancam kesejahteraan masyarakat luas, menciptakan kesenjangan dan kerugian besar yang dapat menghambat pembangunan negara. Korupsi merupakan permasalahan di masyarakat yang wajib menjadi perhatian kita semua karena dapat mengancam moralitas bangsa, terutama di Indonesia yang ramai dengan korupsi besar hingga suap kecil. Menurut Kaufmann dan Gray (1998; 35[1]:7) korupsi sangat subur di negara berkembang atau transisi dikarenakan pengelolaan ekonomi yang buruk, contohnya pelayanan publik yang tidak efektif memunculkan kebiasaan suap-menyuap yang membebani masyarakat. Suap merupakan problematika korupsi yang biasa beredar di Indonesia, bahkan dilakukan di berbagai pelosok daerah. Penyuapan merupakan pelanggaran Tipikor (tindak pidana korupsi), sebagaimana tertuang dalam Undang-Undang Nomor 31 Tahun 1999 juncto Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2001, mengenai 30 jenis korupsi. Dari tiga puluh bentuk, jenis-jenisnya dapat diklasifikasikan menjadi tujuh kategori Tipikor, yaitu: kerugian keuangan negara, suap-menyuap, penggelapan jabatan, pemerasan, perbuatan curang, benturan kepentingan dalam pengadaan, dan gratifikasi. Beberapa kasus korupsi bisa menyebabkan kerugian negara hingga triliunan rupiah, dan menghilangkan banyaknya hak dan kesempatan berbagai pihak.

Ada salah satu strategi dalam memberantas tindak pidana korupsi yaitu dengan menghilangkan sebab dan celah untuk korupsi, mengetahui dan mengidentifikasi tindak pidana korupsi secepat mungkin serta berupaya untuk melaporkannya kepada pihak berwenang apabila sudah termasuk tindakan pidana. Pendidikan anti-korupsi sangat penting untuk mengurangi angka korupsi di Indonesia pada masa mendatang, sehingga dibutuhkan di tingkat pendidikan manapun agar generasi muda mengetahui serta memahami tindakan korupsi serta bahayanya bagi bangsa Indonesia. Dengan pendidikan, manfaat yang dihasilkan adalah mencetak generasi penerus bangsa yang dipimpin oleh agen perubahan yang bebas korupsi. Lembaga independen seperti Komisi Pemberantas Korupsi (KPK) juga berperan dalam mewadahi pendidikan anti-korupsi, salah satunya adalah mendukung kegiatan penyuluhan. Upaya tersebut merupakan usaha preventif KPK untuk mengurangi korupsi di Indonesia dan mencegah kebiasaan buruk. Komisi Pemberantas Korupsi melakukan kerja sama dengan beberapa pelaku kreatif untuk mewujudkan materi edukasi melalui berbagai media, seperti animasi, iklan, buku, serta *board game*. Seiring berkembangnya zaman, beragam materi pendidikan yang dahulu ditampilkan dengan cara konservatif dan pembelajaran teks, mulai dikembangkan menjadi berbagai media. Penulis sebagai pelaku desain di bidang *graphic design* turut menciptakan inovasi dengan merancang materi didik terkait pendidikan anti-korupsi dalam bentuk *board game*. *Board game* dipilih sebagai terobosan kreatif untuk menanamkan pesan moral yang lebih baik dibandingkan pelajaran berisi teks. Selain belajar dengan suguhan cerita dan gambar, pemain juga merasakan perannya sebagai pemberantas korupsi. Dengan *board game*, pembelajaran anti-korupsi yang dapat digunakan dimana saja dan untuk siapa saja.

Dalam proses perancangan *board game* sebagai media edukasi anti-korupsi, penulis menggunakan metode kualitatif dan analisis matriks sebagai arahan yang nanti akan diwujudkan menjadi sebuah rancangan desain. Di tahap ini, berbagai informasi dikumpulkan agar dapat diambil kesimpulan. Pada bab ini, penulis membahas fenomena dan topik yang melatari perancangan media permainan pendidikan anti-korupsi dan menggambarkan permasalahan secara garis besarnya saja. Tujuan bab ini untuk menjelaskan masalah dan latar belakang secara abstrak, merumuskannya menjadi pertanyaan, menetapkan batasan masalah dan menyusun kerangka penelitiannya. Tujuan utama penulis dalam pembuatan *board game* ini adalah menginformasikan kepada tingkat SMA/SMK serta mengenalkan bentuk tindak kriminal dan aktivitas yang mengarah kepada korupsi sebagai upaya untuk mengedukasi generasi muda agar terhindar dari perbuatan

tersebut. Sedikit judul *board game* yang membahas topik mengenai pendidikan anti-korupsi, oleh karena itu diperlukan penciptaan media permainan mengenai pendidikan anti-korupsi yang dapat diterima oleh target pasar.

Gambar 1. 1 Kerangka Perancangan

2. Dasar Teori

2.1 Desain Komunikasi Visual

Menurut J.B Reswick (1965) desain adalah aktivitas kreatif untuk menciptakan suatu hal yang baru serta belum pernah ada sebelumnya, dan berguna[1]. Keberadaan desainer DKV (Desain Komunikasi Visual) dibutuhkan di berbagai industri. Menurut Kusrianto (2007) akar utama keilmuan DKV adalah ilmu seni dan komunikasi, akar ilmu pendukungnya; ilmu sosial-budaya, ilmu ekonomi, dan ilmu

[1] Sarwono, Jonathan., Lubis, Hary. (2007). *Metode Riset untuk Desain Komunikasi Visual*, Yogyakarta : Penerbit ANDI, hlm.3.

psikologi, dan cabang ilmunya yaitu; ilustrasi, multimedia, dan lain sebagainya[2]. Produk karya desain komunikasi visual sangat bermacam-macam, contohnya, bidang desain grafis menghasilkan perancangan logo, infografis, kampanye, *board game, typeface*, poster dan lain-lain. Desain Komunikasi Visual merupakan suatu disiplin ilmu yang menjurus pada pembelajaran konsep komunikasi dan ungkapan kreatif yang digunakan untuk mengolah pesan dan gagasan secara visual untuk disampaikan kepada khalayak melalui elemen-elemen grafis berupa gambar, tatanan huruf, komposisi warna dan tata letak (layout) dan lain sebagainya (Kusrianto, 2007:2). Dalam berkarya, setiap perancang harus memahami hal-hal dan bentuk mendasar dalam membuat sebuah desain, seperti unsur-unsur desain ini, yaitu garis, bentuk, tekstur, gelap-terang atau kontras, ukuran dan warna.

2.2 Perkembangan Remaja

Menurut Elizhabeth Hurlock dalam buku Development Psychology, masa remaja dibagi menjadi tiga: Pra remaja (11/12 - 13/14 tahun), Remaja awal (13/14 - 17 tahun) dan Remaja lanjut (17 – 20/21). Ketika tahap remaja lanjut, identitas diri sudah mulai terbentuk. Di Indonesia, umur tersebut sudah masuk ke dalam tingkatan SMP-SMA (usia maksimal SMA kelas X adalah 21 tahun) hingga perkuliahan. Remaja berusaha menentukan identitas dan citra dirinya secara bertahap dan sudah menyadari aturan-aturan dan peraturan hukum yang berlaku di masyarakatnya. Pemilihan warna untuk anak-anak dan remaja biasanya menggunakan warna cerah (misal merah, biru dan lainnya), ceria atau pastel. Beda dengan orang dewasa atau orang tua, yang cenderung pada warna bernuansa tenang, simpel, atau yang bersentuhan dengan warna alam, kalem ataupun netral.

2.3 Tindak Pidana Korupsi

Tindak Pidana korupsi merupakan setiap tindakan orang yang memiliki tujuan menguntungkan diri sendiri/orang lain/ korporasi serta menyalahgunakan jabatan/kekuasaan/sarana yang dimiliki, yang dapat merugikan negara[3]. Pelaku Korupsi berasal dari DPR dan DPRD, kepala lembaga atau kementerian, duta besar, komisioner, hakim, gubernur, walikota atau bupati dan wakil, Eselon I/II/III, korporasi, swasta, dan lain-lainnya. Tindak pidana korupsi dijelaskan dalam pasal UU No.31 tahun 1999 *juncto* UU No.20 tahun 2020. Ada 30 bentuk tindak pidana korupsi yang dibahas dalam peraturan tersebut, yang dapat disingkat menjadi tujuh bentuk, yaitu, Kerugian terhadap Keuangan Negara, Benturan Kepentingan dalam Pengadaan, Suap-menyuap, Penggelapan dalam jabatan, Perbuatan Curang, Gratifikasi dan Perbuatan Pemerasan.

2.4 Pendidikan Anti-korupsi

Lembaga independen seperti Komisi Pemberantas Korupsi (KPK) turut mengambil peran penting dalam mewadahi para penggiat anti-korupsi, salah satunya adalah mendukung kegiatan penyuluhan yang dilakukan di sekolah. Upaya tersebut merupakan usaha preventif yang diharapkan dapat mengurangi angka korupsi di Indonesia, yaitu menanamkan nilai anti-korupsi sejak dini untuk mencegah kebiasaan buruk. Ada berbagai media yang dikenalkan oleh KPK, setiap produk memiliki target umur tersendiri.

---

[2] Witari, Ni Nyoman Sri., Widnyana, I Gusti Nyoman. (2014). *Desain Komunikasi Visual*, Yogyakarta:Graha Ilmu., hlm.31.

[3] Kitab UU No.31 tahun 1999 Juncto UU No.20 tahun 2020 Pasal 3.

Gambar 2. 1 Media Edukasi KPK
Sumber: https://aclc.kpk.go.id/materi/sikap-antikorupsi/boardgame.

Menurut Levie & Lentz (1982) ada empat fungsi media bagi peserta didik yaitu fungsi afektif, kompensatoris dan kognitif[4]. Media dalam konteks belajar-mengajar merupakan macam bentuk atau saluran dalam menyapaikan pesan atau informasi pembelajaran yang inovatif dan efektif di bidang pendidikan. Menurut Seels & Glassgow (1990:181-183), salah satunya adalah permainan . Bentuk seperti *board game*, yang juga dikenal sebagai permainan papan terbilang masih tradisional.

2.5 Board Game dan Mekanika Permainan

Board Game atau biasa disebut permainan papan, adalah jenis permainan yang dimainkan dengan memindahkan atau mengerakan komponen permainan berupa potongan objek, dadu dan lain sebagainya, diatas permukaan yang ditandai atau permukaan papan secara fisik. *Board game* juga didefinisikan sebagai permainan meja yang diatur oleh berbagai peraturan tertentu selama bermain yaitu *game mechanic*. Beberapa contoh mekanisme seperti *Dice Rolling*, *Card Drafting*, *Memory* dan lain-lain. Dibutuhkan banyak proses dalam menciptakan elemen dan komponen objek, desain dan produksi keseluruhan *board game*. Dalam menciptakan *board game*, desainer harus mendesain Mekanisme (untuk menentukan cara bermain serta aturan permainan), Genre atau Tema, Cerita, *Judul Board Game*, Komponen Kartu (Board/Modular Board, Tile, Pion/ Meeple/Figure, Dadu, Token, Rulebook), Jumlah Pemain, Momen, Kebutuhan Publisher dan Pengalaman.

3. Pembahasan

3.1 Konsep Pesan

Materi yang digunakan untuk permainan bertujuan agar pemain dapat melihat visual dan cerita tentang tindakan korupsi. Materi *board game* yang dikenalkan adalah kasus korupsi yang masuk dalam tujuh tindak pidana korupsi atau yang biasa terjadi di Indonesia. Melalui *board game*, pemain akan berperan dalam memberantas koruptor di Indonesia dan terjun ke berbagai kasus penangkapan tujuh aktor kelas kakap.

Tabel 3. 1 Konsep Pesan

Ringkasan Cerita
Suatu hari, kamu menyaksikan suatu aktivitas dan kejadian janggal yang ada di sekitarmu. Setelah ditelusuri, ternyata ada praktik korupsi yang mengakibatkan kerugian negara miliaran rupiah, yang dilakukan oleh oknum-oknum berkedudukan tinggi. Sebagai masyarakat yang baik, kamu memberanikan diri melakukan investigasi dan melaporkannya kepada Komisi Penangkap Koruptor. Namun para penyelidik juga butuh bantuanmu untuk mendapatkan bukti-bukti yang cukup untuk meringkus koruptor sampai ke persidangan.

3.2 Konsep Kreatif

[4] Arsyad, Azhar. (2013). *Media Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, hlm. 20-21 .

Permainan akan mengambil *genre Card Game* dengan *mechanic* Hand Management, Set Collection, dan Variable Player Power , serta *setting* tempat areal perkantoran dan fasilitas kota (Jakarta, Indonesia). *Board game* ini terinspirasi dari Lotus (Card Game, 2016), Acaraki: The Java Herbalist (Card Game, 2017) dan Waroong Wars Second Edition (Card Game, 2018).

3.3 Konsep Media

Komponen *board game* yang digunakan adalah kartu dan token. Sedangkan untuk media lainnya menggunakan bahan lain.

Tabel 3. 2 Konsep Media

No.	Komponen	Bahan
1	Kartu Bukti: Kumpulkan set kartu bukti *(set collection)* untuk ditukar dengan token koruptor.	Art Karton 360 gr +laminating doff
2	Kartu Karakter: Memberikan kemampuan tertentu seorang pemain *(variable player power).*	Art Karton 360 gr +laminating doff
3	Kartu Nasib: Kartu Nasib ada dua, Nasib Baik dan. Nasib Buruk.	Art Karton 360 gr +laminating doff
4	Kartu Pengaduan: Berisi informasi dan juga tempat menaruh token koruptor selama permainan berlangsung.	Art Karton 360 gr +laminating doff
5	Token: Token koruptor digunakan untuk mengakhiri permainan dan juga penentuan perhitungan poin	Board+Laminating
6	Papan Bukti: Selama bermain, kartu bukti yang harus dikumpulkan akan ditempatkan terlebih dahulu di Papan ini, sampai mencapai satu set.	Board+Laminating
7	Rule Book: Aturan permainan dan keterangan komponen.	Art Paper 210
8	Packaging: Untuk menyimpan semua komponen permainan	Hard Box
9	Media Pendukung: Merchandise seperti pin, goodie bag gantungan kunci, kaos dan lain-lain. Lalu media promosi seperti poster, *standing banner* dan booth.	

3.4 Konsep Visual

a. Ilustrasi

Penulis akan mendesain ilustrasi *board game* menurut data dari responden. Sebagian besar responden menyukai desain yang simpel, modern (*board game* Tokaido), unik dan humoris (*board game* Circus Politicus). Penulis juga mengambil referensi gambar seperti *board game* Circus Politicus, *board game* Linimasa dan Benny & Mice.

b. Tipografi

Tipografi yang akan digunakan untuk kartu adalah Gill San MT dan Arial. Untuk judul, penulis menggunakan Arial Rounded MT yang terbaca jelas namun dimodifikasi agar memiliki kesan yang tidak terlalu formal.

c. Layout

Banyaknya informasi yang harus ada dalam setiap komponen *board game* menjadi pertimbangan penulis untuk menyusun elemen-elemen desain yang mudah terbaca. Beberapa referensi diambil dari analisis data matrik, antara lain Waroong Wars dan Linimasa.

d. Warna

Setiap warna yang dipilih memiliki hubungan pada komponen permainan. Warna merupakan elemen terpenting dan berguna bagi perancangan ini.

3.5 Konsep Bisnis

Menurut hitungan semua bahan, harga bersihnya Rp286.000. Ditambah promosi, keuntungan, dan pajak, totalnya menjadi Rp357.000. Ada banyak pertimbangan oleh penulis dalam menyusun media utama hingga media pendukung yang efektif. Media pendukung yang digunakan untuk promosi atau

penunjang seperti stand pameran (X-banner, portable booth, atau merchandise), video serta publikasi menggunakan platform penjualann atau sosial media.

Tabel 3. 3 AISAS

AISAS (Attention-Interest-Search-Action-Share)
a. Berpromosi menggunakan website, *event* atau pameran, atau Youtube.
b. Pembukaan lapak online seperti Tokopedia atau Shoppe juga dilakukan.
c. Masuk ke dalam forum dan website yang mempublikasi *board game* lokal, seperti Playday.id dan Boardgame.Id.
d. Pemain/pembeli tidak hanya tertarik melalui iklan dan publikasi, tetapi juga melalui rekomendasi dari mulut ke mulut atau sudah mulai di pajang di kafe *board game*.
e. Kerja sama pada para Youtuber, yang khusus mempublikasi atau *review board game.*
f. Melakukan pengembangan produk seperti harga lebih murah atau memperbaharui produk (merubah mekanisme atau cerita).

4. Konsep dan Hasil Perancangan

4.1 Sketsa dan Proses

Gambar 4. 1*Prototype dan Play test Board Game*

Selama merancang, penulis membuat cerita dari kumpulan kasus-kasus dari tokoh koruptor terkenal, menjadi konsep, referensi dan material dalam *board game*. Dalam merancang *board game*, penulis membuat sketsa pada setiap komponen kartu, papan dan token, lalu membuat *prototype*. *Prototype* sangat penting untuk mengetahui ke-efektivan permainan, penentuan jumlah komponen, ukuran, tulisan yang digunakan, serta isi desainnya. Setelah itu, penulis mengadakan *play test board game* Drakor untuk dimainkan dan diuji oleh orang lain. Banyak saran yang terkumpul dari para tester dan sangat berguna bagi penulis.

4.2 Hasil Perancangan Media Utama

Produk ini ditargetkan untuk pasar *board gam*e lokal. Latar tempat *board game* berada di perkotaan Jakarta yang merupakan letak pusat pemerintahan dan penyelidikan korupsi. Untuk target pemainnya untuk tingkat SMA/SMK atau 15-21 tahun baik perempuan atau laki-laki. Umur target pemain ini umumnya sudah dapat berpikir logis, serta memiliki kesadaran akan konsekuensi tindakannya.

Keyword: Ekspresif, simpel, imajinatif, politik, modern

Tabel 4. 1 Hasil Perancangan Media Utama

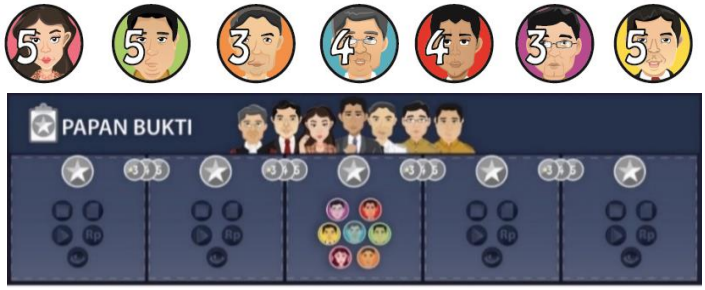
Title	**Drakor : Drama Kisruh Aktor Korupsi**
Ages	15+
Playing Time	30 menit
Player	2-5 Orang

a. Logo

b. Packaging

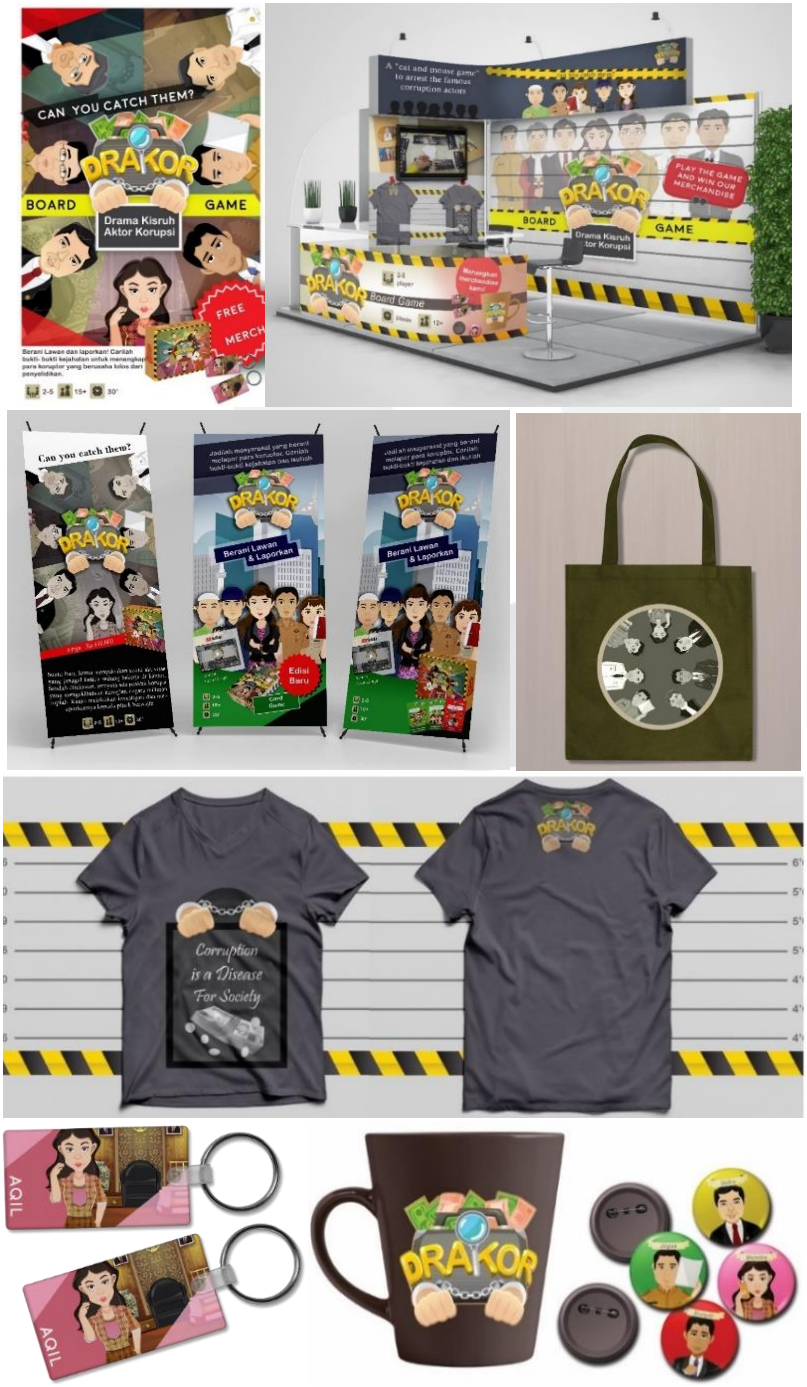
c. Rule Book

d. Komponen Permainan



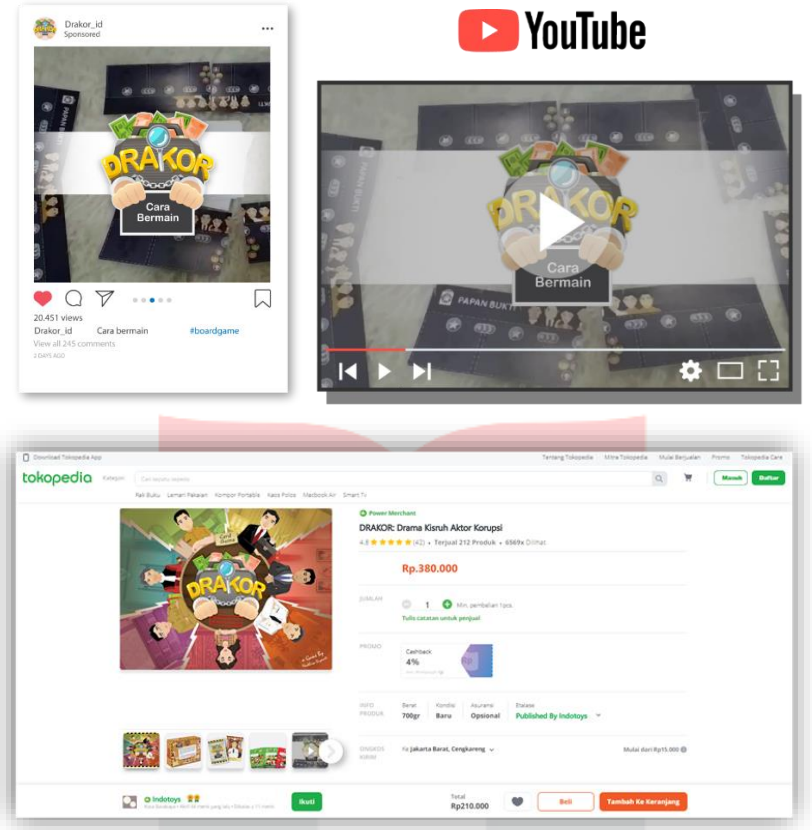
4.3 Hasil Perancangan Media Pendukung

a. Pameran dan Merchandise



Gambar 4. 2 Media Pendukung : Pameran dan Merchandise

b. Sosial Media dan Youtube



Gambar 4. 3 Media Pendukung : Sosial Media dan Youtube

5. Kesimpulan dan Saran

5.1 Kesimpulan

Untuk menciptakan pembelajaran anti-korupsi yang tidak memberatkan remaja, penulis menggunakan *board game* sebagai alat bantu atau media. Dengan *board game*, penulis dapat mentranformasi informasi dan aksi korupsi melalui gambar-gambar yang dapat mengaktifkan fungsi afektif, kompensatoris dan kognitif. Menurut jawaban responden pada kuesioner yang dibagikan, menggunakan *board game* untuk materi pendidikan anti-korupsi, akan lebih mudah diingat dan diperhatikan karena disampaikan secara interaktif. Narasumber melihat *board game* juga dapat diterima dengan baik oleh peserta penyuluhan karena interaktif dan mendorong ketertarikan untuk mempelajari isi permainan, sehingga, para pemain akan merasa rileks untuk membaca dan menyerap informasi dari permainan kartu. Selama perancangan, penulis melakukan berbagai observasi pada bermacam judul *board game* serta membuat kuesioner yang dibagikan kepada lebih dari 65 responden. Melalui saran yang terkumpul dari responden atau observasi, penulis menghasilkan desain yang sudah ditampilkan sebelumnya di Bab 4. Penulis melakukan riset kasus korupsi melalui banyak portal berita dan tujuh orang koruptor di Indonesia. Kasus tujuh koruptor dipilih oleh penulis berisi “drama” proses penangkapan, persidangan dan halangan dari oknum-oknum jahat yang membuat penyelidikan menjadi berbelit-belit. Penulis sengaja mengambilnya menjadi bagian dari cerita. Karena pada kenyataannya, memang sangat sulit untuk menangkap para koruptor di Indonesia. Hasilnya, *board game* berjudul Drakor: Drama Kisruh Aktor Korupsi menjadi produk dari tugas akhir atau skripsi ini. Pemain tidak hanya merasakan peran-nya sebagai pemberantas koruptor, tetapi juga merasakan drama dan bermacam-macam halangan yang dilakukan oleh mereka. Desain yang dihasilkan diambil dari kumpulan kesimpulan jawaban kuesioner, analisis matriks pada desain-komponen permainan, pendapat para responden dan konsumen *board game*, dan referensi gambar (di proposal *board game*). Penulis

juga mengacu pada berbagai *judul board game* sebagai referensi. Banyak hal baru yang diketahui dan dipelajari dari berbagai persepsi para responden, narasumber dan orang-orang yang ditemui selama observasi. Penulis sangat berharap apa yang dipelajari dan ditulis selama enam bulan terakhir ini bermanfaat bagi pembaca.

5.2 Saran

a. Perlunya menciptakan judul-judul *board game* yang mengangkat tentang tindakan korupsi atau bertema pendidikan anti-korupsi yang berkualitas, sehingga banyak beredar di pasaran atau *board game café* di Indonesia. Penulis berharap bahwa kedepannya ada banyak pelaku desain ataupun *game designer* yang akan mengangkat dan memfokuskan permainan bertema pendidikan anti-korupsi.

b. Pemerintah atau perusahaan lain, turut antusias mengembangkan pengetahuan atau informasi (seperti contoh KPK, BAZNAZ, BCA dan perusahaan lainnya) menjadi suatu produk kreatif, baik melalui *board game* ataupun media lainnya. Produk tersebut bisa digunakan untuk seminar ataupun diedarkan kepada masyarakat.

c. Pengajar, masyarakat dan orang tua juga bisa menggunakan board game atau permainan (tidak hanya bertema pendidikan anti-korupsi) sebagai media pembelajaran ataupun hiburan. Oleh karena itu, perlunya *board game* edukasi dibuat dengan harga seminimal dan ekonomis mungkin agar dapat digunakan untuk lebih banyak orang.

Daftar Pustaka

Anggraini,Lia., Nathalia,Kirana. (2014). Desain Komunikasi Visual: Dasar-dasar panduan untuk pemula, Bandung: Nuansa.

Arsyad, Azhar. (2013). *Media Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Creswell, John W. (2016). *Research Design: Pendekatan Metode Kualitatif*, Kuantitatif, dan Campuran, Edisi 4, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Hurlock, Elizhabeth B. (1953). *Developmental Psychology*, New York: McGraw-Hill Book.

Salahudin, Anas. (2018). *Pendidikan Anti Korupsi*, Bandung: Pustaka Setia.

Santrock, John W. (2012). *Perkembangan Masa Hidup*, Edisi 13, Jakarta: Penerbit Erlangga.

Sarwono, Jonathan., Lubis, Hary. (2007). *Metode Riset untuk Desain Komunikasi Visual*, Yogyakarta : Penerbit ANDI.

Soewardikoen, Didit Widiatmoko. (2019). *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual*, Yogyakarta: Penerbit PT Kanisius Yogyakarta.

Fajri, Musa. (2009). Undang-Undang Republik Indonesia No.46 Tahun 2009 Tentang Pengadilan Tindak Pidana Korupsi, Jakarta: BP. Fajar Pustaka Mandiri

Witari, Ni Nyoman Sri., Widnyana, I Gusti Nyoman. (2014). *Desain Komunikasi Visual*, Yogyakarta:Graha Ilmu.

2019. *Modul Materi Tindak Pidana Korupsi*. https://aclc.kpk.go.id/materi/berpikir-kritis-terhadap-korupsi/buku/modul-materi-tindak-pidana-korupsi , diakses 13 Januari 2020, 17:00.

Ali, M. Nur. (2018). *Ini Program Terbaru Kemendikbud Mewujudkan Bebas Korupsi di Sekolah*. https://siedoo.com/berita-13926-ini-program-terbaru-kemendikbud-dalam-mewujudkan-bebas-korupsi-di-sekolah/ , diakses 7 Februari 2020, 13:00.

Ariyanti, Fikri. (2019). *Aturan Baru Nadiem Makarim: Ini Syarat Anak Masuk TK, SD, SMP dan SMA*, https://www.cermati.com/artikel/aturan-baru-nadiem-makarim-ini-syarat-anak-masuk-tk-sd-smp-dan-sma , diakses 17 Maret 2020, 15:00.

Delina F., Siti Maryam. (2018). *Pendidikan Antikorupsi Masuk pada Kurikulum Pendidikan di Indonesia.* http://disdik.jabarprov.go.id/news/740/pendidikan-antikorupsi%C2%A0masuk%C2%A0pada%C2%A0kurikulum-pendidikan-di-indonesia . diakses 15 Februari 2020, 13:00.

Prabawa, Gung. (2015). *Tahap Perkembangan Elizhabeth Hurlock*, http://kuliah-oti.blogspot.com/2015/11/tahap-perkembangan-elizabeth-b-hurlock.html , diakses 18 Maret 2020, 22:00.

KlikLegal.com. (2017). *Ini Tujuh Kelompok Jenis Tindak Pidana Korupsi*, https://kliklegal.com/ini-tujuh-kelompok-jenis-tindak-pidana-korupsi/ , diakses 17 Maret 2020, 14:00.

Omahalit. *MEMILIH WARNA BERDASARKAN USIA*, https://omahalit.com/memilih-warna-berdasarkan-usia/ , diakses 11 Maret 2020, 17.00.

Sari, Febriani. (2019). *Mau Merancang Board Game dan Bingung Mau Mulai Dari Mana? Ini Solusinya, Nomor 9 Mencengangkan*, https://www.gamelab.id/news/75-tips-mulai-merancang-boardgame , diakses 20 Maret 2020, 19:00.

Taru, Andi. *INI DIA 7 KOMPONEN BOARD GAME YANG PALING SERING KITA JUMPAI!* , https://www.playday.id/blog/43-komponen-board-game , diakses 20 Maret 2020, 19:00.

Utami, Novia Widya. (2020). *Ketahui Lebih Dalam Tentang Psikologi Warna pada Branding*, https://www.jurnal.id/id/blog/psikologi-warna-pada-branding/ , diakses 14 Juli 2020, 11.00.

Vagansza.(2016). *51 Game Mekanik yang Kerap Digunakan dalam Tabletop Game.* https://boardgame.id/51-game-mekanik-yang-kerap-digunakan-dalam-tabletop-game/ , diakses 20 Maret 2020, 10:00.

Vagansza.(2016). *Pembelajaran Interaktif Menggunakan Board Game KPK.* https://boardgame.id/pembelajaran-dengan-board-game-kpk/ , diakses 15 Februari 2020, 12:00.

Wikipedia. (2020). *Board Game*. https://en.wikipedia.org/wiki/Board_game , diakses 19 Maret 2020, 13:00.

Aditya, D. K., & Febrina, A. K. (2019). Digital Game Prototyping Using Board Game/Table Top as it's Mock Up Case Study: Taman Putroe Phang Game Project. 6th Bandung Creative Movement 2019, 393–397.

Kaufmann, Daniel. dan Gray, Cheryl. W. (1998). *Corruption and Development*, Vol Vol. 35(1):7, Finance & Development, Washington, United State of America: International Monetary Fund. Diakses pada https://www.imf.org/external/pubs/ft/fandd/1998/03/index.htm , 11 Februari 2020, 09:00.

Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2018 Tentang Penerimaan Peserta Didik Baru pada Taman Kanak-Kanak, Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, Sekolah Menengah Atas, Sekolah Menengah Kejuruan, atau Bentuk Lain yang Sederajat.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 31 Tahun 1999 Tentang Pemberantasan Tindak Pidana Korupsi.