PERANCANGAN PERMAINAN PAPAN EDUKATIFDENGAN KONTEN DONGENG INDONESIA UNTUK ANAK USIA 6 – 9 TAHUN

Amaliah Nur Risma[1], Edwin Buyung Syarif[2], Alvian Fajar Setiawan[3]
[1,2,3] Desain Produk, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257
amaliahnurrisma@student.telkomuniversity.ac.id, edwinbuyung@telkomuniversity.ac.id, alvianfsetiawan@telkomuniversity.ac.id

Abstrak : Dongeng mengandung nilai-nilai moral yang berpengaruh pada perkembangan karakter anak. Seiring berjalannya waktu, dongeng semakin ditinggalkan sehingga metode dalam menyampaikan dongeng harus disesuaikan agar anak tertarik kembali untuk membaca dan memahami dongeng. Salah satunya melalui media pembelajaran permainan papan mengingat anak sangat suka bermain. Penelitian ini berfokus pada perancangan permainan papan yang menarik dengan memanfaatkan konten dongeng anak Indonesia yang mengandung pesan moral dalam kisah didalamnya yang akan memengaruhi perkembangan karakter positif anak. Bagaimana board game dengan konten dongeng Indonesia dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran karakter anak? Penelitian inimenggunakan pendekatan metode kualitatif. Dongeng telah terbukti secara ilmiah dapat mendukung tumbuh kembang anak sehingga pembekalan anak untuk memahami nilai-nilai kehidupan yang dianut oleh masyarakat sangat penting dibekali sejak dini. Penelitian ini bertujuan untuk merancang permainan papan edukatif yang menyenangkan dan sesuai untuk anak sehingga anak akan mudah memahami pesan moral yang terkandung dalam dongeng yang merupakan tema utama permainan papan yang akan dirancang tersebut.
Kata kunci: perancangan , permainan papan, dongeng, anak

Abstract : *Fairy tales contain moral values that have an effect on the development ofthe child's character. As time goes by, fairy tales are increasingly abandoned so that methods of conveying fairy tales must be adjusted so that the child is interested again in reading and understanding fairy tales. One of them is through the medium of learning board games considering that children really like to play. This research focuses on designing interesting board games by utilizing Indonesian children's fairy tale content that contains moral messages in the story in it that will affect the development of children's positive characters. How can board games with Indonesian fairy tale content be used as a medium for learning children's characters? This research uses a qualitative method approach. Fairy tales have been scientifically proven to support children's growth and development so that the provision of children to understand the life*

values embraced by society is very important to be equipped from an early age. This study aims to design educational board games that are fun and appropriate for children so that children will easily understand the moral messages contained in fairy tales which are the main theme of the board game to bedesigned.
Keywords: *design, board game, fairy tale, child*

PENDAHULUAN

Seiring semakin pesatnya perkembangan zaman dan teknologi digital, banyak sekali orang tua yang meninggalkan budaya membaca/mendongeng untuk anak. Karena kini, para orang tua lebih memanfaatkan dan mementingkan teknologi digital untuk menghibur buah hati mereka daripada membacakan dongeng. Padahal dengan membacakan cerita anak dapat menjadi salah satu cara menyenangkan dan cara yang efektif untuk mendukung pertumbuhan karakter anak. Karena semua beralih pada *gadget,* anak juga menjadi kurang berkomunikasi dengan teman - temannya dan renggangnya hubungan emosional anak dengan keluarga. Menurut psikolog Dewanti Retno (2000), mendongeng dapat membantu perkembangan mental anak-anak. Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang permainan papan (*board game*) edukatif dengan menggunakan konten dongeng yang mampu menarik minat anak dan menyampaikan pesan moral dalam dongeng Indonesia yang akan berpengaruh pada perkembangan karakter positif anak terutama pada usia 6 – 9 tahun.

Putri (2020) melakukan perancangan tentang permainan papan atau *board game* sebagai media edukasi sejarah masa klasik hindu dan budha di Indonesia dengan latar belakang masalah kurangnya minat peserta didik dalan mempelajari pelajaran sejarah dan kurangnya eksplorasi dan inovasi dalam metode pembelajaran sehingga sejarah yang berkaitan dengan warisan budaya mudah disalahgunakan. Pengumpulan data yang dilakukan menggunakan metode penelitian kualitatif yang memfokuskan pada sudut pandang orang yang ada dalam perancangan terhadap fenomena sosial yang terjadi. Kemudian data yang dibutuhkan dalam perancangan akan dibagi kembali menjadi data primer

dan sekunder. Berdasarkan data analisis yang telah peneliti kumpulkan, *board game* dalam kegiatan mengajar efektif dalam meningkatkan minat peserta didik. Siswa akan aktif dan bersemangat ketika memainkannya. Penggunaan *board game* dalam pembelajaran sangat dibutuhkan selain dapat meningkatkan minat dalam belajar, *board game* juga membantu menerapkan metode pembelajaran 5M dengan lebih variatif. Perkembangan *board game* dinilai belum cukup besar meskipun memiliki potensi yang sangat besar, dikarenakan banyak orang awam hanya menganggap *board game* hanya bertujuan sebagai hiburan tanpa mengetahui sisi manfaat *board game* di bidang pendidikan maupun bidang lainnya. Berdasarkan data kuisioner yang peneliti lakukan 70.8% responden merasa *board game* dapat membantu dalam pembelajaran sejarah, 23.8% merasa tidak yakin, dan 5.4% merasa *board game* tidak akan membantu pembelajaran. Berdasarkan analisis SWOT yang dilakukan, peneliti memilih kombinasi dari kelemahan (*weakness*) dan peluang (*opportunity*) sebagai dasar perancangan guna mengatasi kelemahan dengan peluang yang ada. Kesimpulan yang diambil adalah menciptakan *board game* yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran sejarah sesuai kurikulum 2013, mudah dimengerti, dapat dimainkan dalam waktu relatif singkat, serta dilengkapi elemen yang mengejutkan agar permainan berjalan semakin menarik.

Sementara dalam implementasi dongeng pada karakter anak, Fitroh (2015) melakukan penelitian tentang dongeng sebagai media penanaman karakter pada anak usia dini dengan latar belakang masalah diperlukannya pendidikan karakter anak usia dini karena Indonesia sedang mengalami krisis karakter dalam diri anak bangsa, tentang fenomena degradasi moral yang melanda anak – anak. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif. Penelitian dilakukan dengan metode observasi padaperilaku anak sebelum hingga sesudah menerapkan dongeng sebagai pembelajaran karakter. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan, ketika hanya mendengarkan

dongeng anak akan terlihat bosan, namun ketika peneliti menggunakan media pendukung cerita dalam bentuk gambar, anak akan kembali memperhatikan dan mendengarkan. Ini menunjukkan bahwa media visual menambah minat anak dalam memerhatikan dan memahami sesuatu. Penyampaian dongeng pada anak harus juga dilakukan dengan benar dengan pemilihan kata dan kalimat yang baik memperhatikan dari segi nalar maupun logika. Berdasarkan data pengamatan yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *postest* yang dilakukan peneliti dalam menerapkan media dongeng sebagai media pembelajaran karakter anak, sebelum kegiatan mendongeng dilakukan, berdasarkan observasi peneliti, nilai karakter kurang tertanam dalam pada anak. Sebagian anak menunjukkan sikap tidak peduli . Kemudian percobaan dilakukan dengan rangsangan kecil yang dilakukan setelah anak mendengarkan dongeng yang mengandung pesan moral yang dituju untuk menguji tentang sikap tolong menolong dan rasa tanggung jawab anak. Anak memberikan respon yang baik setelah diceritakan dongeng yang mengandung nilai moral untuk tolong – menolong dan tanggung jawab dengan mengamalkan sikap tolong menolong dan bertanggung jawab dengan merapikan barang – barang mereka sendiri. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media dongeng dapat menjadi salah satu metode pembelajaran mengembangkan karakter positif pada anak terutama pada perkembangan moral, bahasa, dan sosio emosional.

Dongeng

Dongeng adalah cerita rakyat yang dianggap tidak benar – benar terjadi yang diceritakan baik hiburan maupun menyiratkan kebenaran yang mengandung pelajaran atau pesan moral bahkan sindiran (Danandjaja, 2007 :83). Menurut Habsari (2017), dongeng merupakan bentuk sastra lama yang menceritakan kejadian luar biasa yang tidak benar – benar terjadi sehingga dianggap sebagai cerita fiksi atau khayalan. Dari pengertian – pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa Dongeng adalah cerita yang tidak benar –

benar terjadi yang menceritakan tentang kejadian luar biasa yang tidak masukakal dengan tujuan menghibur dan mengandung pesan – pesan moral.

Permainan Papan (*Board game*)

Board game merupakan permainan yang memiliki komponen seperti pion / bidak, papan permainan, dadu, kartu, dan komponen tambahan lainnya yang dilengkapi dengan aturan yang harus dipatuhi pemain dalam memainkan permainan di atas meja atau permukaan. Permainan *board game* apapun genrenya selalu identik dengan rangkaian peraturan, cara bermain, strategi permainan, dan peran yang harus diikuti oleh seluruh pemain. Komponen – komponen board game pada umumnya adalah *board/modular board*, kartu, pion/bidak, dadu, token, buku petunjuk (*rulebook*), dan kemasan *board game* (Taru, 2018).

Struktur dasar permainan (*Game Structure*) adalah hal pertama yang harus diperhatikan ketika merancang sebuah game yang menentukan permainan akan terdiri dari satu atau beberapa rangkaian dan bagaimana pemain harus memainkan permainannya. Dalam bukunya yang berjudul *Building Blocks of Tabletop Game Design An Encyclopedia of Mechanisms*, Geoffrey Engelstein dan Isaac Shalev menyebutkan bahwa ada 10 struktur permainan yaitu *Competitive Games*, *Cooperative Games*, *Team-Based Game*, *Solo Games, Semi-cooperative Games, Single Loser Game, Traitor Games*, *Scenario/Mission/Campaign Games, Score-and-Reset-Games*, dan *Legacy Games*.

Giliran atau *Turn* selama proses bermain memiliki fungsi untuk menentukan kapan pemain akan bertindak dan kapan pemain akan berhenti untuk menunggu pemain lain melakukan tindakan. Beberapa jenis giliran yang diterapkan dalam *board game* antara lain adalah *Fixed Turn Order*, *Stat Turn Order, Bid Turn Order, Progressive Turn Order, Claim Turn Order, Pass Order, Real Time, Punctuated Real-Time, Simultaneous Action Selection*, *Role Order, Random Turn Order, Action Timer, Time Track, Passed Action Token, Interleaved vs*

Sequential phases, Lost a Turn, dan *Interrupts*. Dilansir berdasarkan data dari situs website boardgamegeek yang merupakan database *board game* dan *card game* terbesar di dunia, terdapat 51 jenis mekanisme yang umum diterapkan di beberapa board game (dijelaskan dalam situs boardgame.id), salah satunya adalah *dice rolling, card drafting*, dan *storytelling* yang akan diterapkan pada *board game* yang dirancang.

Pendidikan Karakter Anak

Pendidikan Karakter Anak Karakter adalah sifat batin yang sangat mendasar pada diri seseorang yang akan memengaruhi pikiran, hati, dan perbuatannya (Prasetyo, 2011 : 5). Terdapat 2 faktor yang berpengaruh pada perkembangan karakter anak yaitu karakter bawaan anak dan pandangan anak yang dipengaruhi oleh lingkungannya. Pandangan anak yang dipengaruhi berasal dari pengetahuan, pengalaman, ajaran moral, dan bimbingan serta arahan yang didapat oleh orang yang berinteraksi disekitarnya. Usia dini merupakan masa keemasan seorang anak dalam mengalami pertumbuhan dan perkembangan pesat yang akan menjadi penentu karakter anak di masa depan. Sehingga pembentukan karakter anak sejak dini sangat penting supaya anak dapat membedakan mana yang baik dan buruk, serta mana yang boleh dilakukan dan yang tidak boleh dilakukan yang akan membentuk karakternya.

Perancangan *board game* harus disesuaikan kembali dengan perkembangan anak menurut usianya. Pada usia 6 – 9 tahun anak memiliki perkembangan pesat dengan kemampuan bahasa, sosial, dan intelektualnya (Karunia, 2017), sehingga merupakan sasaran rentang usia yang tepat untuk permainan papan atau *board game* yang akan dirancang. perkembangan anak pada usia 6 tahun ditandai dengan berkembangnya kemampuan social dengan interaksi antara teman dan keluarganya, kemampuan motoric halus, kemampuan berkonsentrasi, dan kemampuan bahasa. Kemampuan bahasa biasanya ditunjukkan salah satunya ketika anak suka membaca cerita dan anak ingin

menceritakan kembali isi cerita pada orang lain. Perkembangan pada usia 7 tahun kemampuan kognitif anak meningkat yang ditunjukkan dengan anak memiliki rasa penasaran yang tinggi. Pada usia ini juga kemampuan bahasa anak semakin meningkat yang ditandai dengan anak mulai mencari tahu atau mendiskusikan tentang apa yang ia baca. Perkembangan pada usia 8 tahun ditunjukkan dengan meningkatnya kemampuan berpikir anak yang akan mempengaruhi emosi anak. Kemudian pada perkembangan usia 9 tahun, anak semakin aktif menghabiskan waktu dengan temannya dan bermain, baik bermain yang melibatkan fisik maupun memainkan *board game*. Pada usia ini pula anak tertarik dengan banyak hal dan mampu bekerja sama dengan temannya dalam mengerjakan sesuatu.

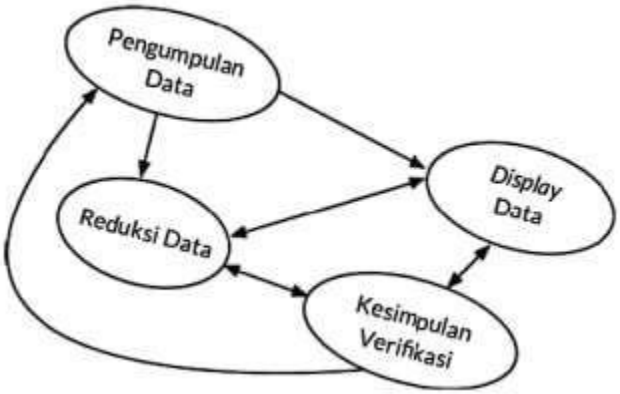
Desain Grafis

Dikutip dari ruangguru.com, desain grafis adalah bentuk komunikasi visual yang memanfaatkan elemen – elemen grafis seperti gambar, teks, warna, dan elemen grafis lainnya untuk menyampaikan informasi secara lebih efektif. Bagian – bagian visual dalam board game yang perlu diperhatikan adalah warna, tipografi, ilustrasi, logo, tata letak / *layout,* bentuk pion, dan kemasan / *packaging.*

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang akan digunakan pada penelitian adalah metode kualitatif. Metode kualitatif umumnya menganalisis dari segi perspektif subjek dan bersifat deskriptif. Tinjauan pustaka dan kajian teori yang dilakukan akan memberikan gambaran umum tentang latar belakang penelitian sebagai bahan landasan penelitian untuk memandu penulis untuk fokus pada tujuan penelitian atau perancangan (Fadli, 2021). Tahap – tahap dalam penelitian kualitatif yaitu pengumpulan data, display data, reduksi data, dan verifikasi data yang

ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1 Tahap – tahap penelitian kualitatif
Sumber: Yusuf (2017)

HASIL DAN DISKUSI

Metode Perancangan SCAMPER merupakan teknik perancangan dengan brainstorming ide untuk mengembangkan produk dengan 7 jenis pertanyaan *yaitu Subtitute, Combine, Adapt, Modify, Put on Another Use, Eliminate, dan Reverse (Zia, N. G., 2022). Penerapan metode SCAMPER pada perancangan board game dijelaskan pada Tabel 1.*

Tabel 1 Penerapan metode SCAMPER pada perancangan board game

Subtitute	Mengganti	Mekanisme papan permainan / board > Mekanisme pop-up
Adapt	Menyesuaikan	Materail board game
Modify	Memodifikasi	Pion berbentuk buku
Put to another use	Memakai untuk kegunaan lain	Mengubah mekanisme popup yang umumnya digunakan pada kartu/buku menjadi mekanisme papan permainan

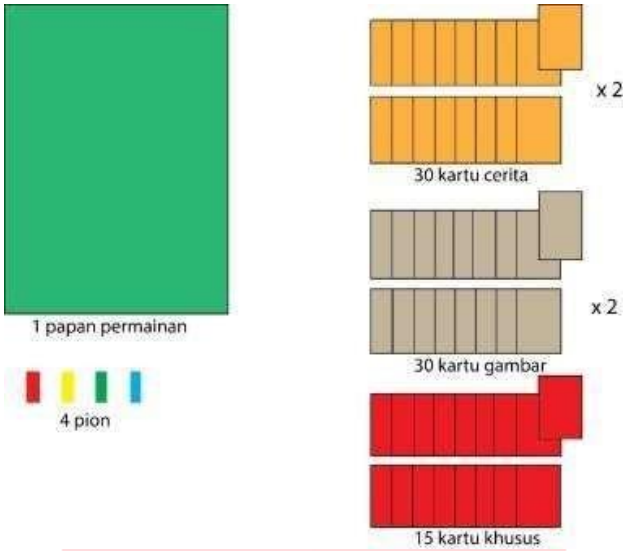
Design Thinking merupakan metode atau pendekatan kreatif dalam pemecahkan masalah yang berfokus pada konsumen atau user. Terdapat 5 tahapan dalam proses metode design thinking yaitu *emphatize, define, ideation, designing*, dan *test*. *Empathize* merupakan tahapan pertama *design thinking* untuk mengenal dan memahami keinginan dan kebutuhan *user*. *Define*

merupakan tahapan kedua pada metode *design thinking* untuk menemukan masalah dan memikirkan solusi untuk menyelesaikannya. Ideation dalah tahap ketiga dalam metode *design thinking* untuk menganalisis kebutuhan atau *goals* yang akan dicapai untuk menyelesaikan masalah dengan ide atau solusi yang telah dikumpulkan. *Goals* yang dicapai adalah untuk merancang *board game* yang menarik minat anak dengan kegiatan mendongeng agar anak semakin mengenal dan mengetahui dongeng – dongeng di Indonesia dan diharapkan mampu memahami pesan moral yang terkandung dan berpengaruh pada perkembangan karakter positif anak. Berdasarkan hasil analisis studi dan observasi yang telah dilakukan sebelumnya (pada tahap *emphatize* dan *define*), berikut gagasan konsep permainan yang dirancang terlihat pada Gambar 2. Ide – ide yang dikumpulkan akan dibuat i*mageboard* sebagai referensi komposisi visual desain untuk focus pada perancangan. *Imageboard* yang dibuat seperti yang ditunjukkan Gambar 3. *Designing* atau *prototype* merupakan tahap keempat metode *design thinking* untuk merancang sketsa atau sampel awal untuk diujirancangan produknya. *Prototype* dapat dalam bentuk sketsa, *digital mockup* atau mockup fisik. Sketsa rancangan *board game* ditunjukkan pada Gambar 4.*Test* merupakan tahap kelima metode *design thinking* untuk menguji hasil desain atau *prototype* dengan *user.*

Mekanisme Permainan	Anak berlatih kerjasama sekaligus mengasah jiwa kompetitif anak untuk mencapai tujuan permainan.	*Game Structure : Semi-cooperative Games*
	Anak dengan usia 6 – 9 tahun memiliki perkembangan kemampuan sosial, bahasa, dan berpikir dengan pesat	*Category : Card Games*
	Anak mengenal dan belajar kegiatan mendongeng.	*Mechanism : Storytelling*
User Experience	Memahami melalui ilustrasi acak pada kartu dan mampu menceritakan kembali dongeng secara utuh dan keseluruhan.	Kegiatan mendongeng selama permainan diharapkan dapat membantu anak memahami dan mengamalkan pesan moral yang terkandung dalam dongeng.
Konten Implisit	Board game merupakan media pembelajaran yang baik dengan alur bermain yang menyenangkan	Board game dengan konten dan visual yang menarik dapat menambah minat anak dalam memerhatikan dan memahami sesuatu.

Gambar 2 Konsep Permainan
Sumber: dokumentasi penulis

Gambar 3 *Imageboard*
Sumber: dokumentasi penulis



Gambar 4 Rancangan *Board Game*
Sumber: dokumentasi penulis

Tujuan Perancangan ini untuk merancang *board game* edukatif dengan konten dongeng asli Indonesia yang menarik minat anak khususnya yang berusia 6 – 9 tahun dengan kegiatan mendongeng berbasis permainan. *Board game* akan dinamakan *Master of Fabel* yang diharapkan *user* / pemain yang memainkan *board game* ini akan menguasai dan memahami dongeng yang menjadi konten board game tersebut. Berikut logo *board game* (Gambar 5) dan logo untuk seri *board game* MoF : Dongeng Legenda La Golo (Gambar 6) yang mengadopsi konten dongeng La Golo sebagai konten dalam *board game*.

Gambar 5 Logo *board game*
Sumber: dokumentasi pribadi

Gambar 6 Logo untuk Seri *Board Game* Dongeng Legenda La Golo
Sumber: dokumentasi pribadi

Komponen Permainan

Komponen permainan yang dibutuhkan pada alur permainan *board game Master of Fabel* adalah, papan permainan, kartu, pion, dadu, r*ulebook*, dan *packaging board game*. Papan utama permainan dalam bentuk peta dari titik awal untuk mencapai buku dongeng di garis akhir. Papan permainan *Master of Fabel* menerapkan mekanisme *pop-up* untuk memberikan visual gambar 3D. Peta papan utama merepresentasikan perjalanan pemain untuk mencapai dan menguasai dongeng yang menjadi konten permainan. Desain papan permainan dapat dilihat pada Gambar 7.

Gambar 7 Desain papan permainan
Sumber: dokumentasi pribadi

Kartu dalam permainan papan *Master of Fabel* (MoF) terdiri dari 4 jenis kartu yaitu kartu gambar, kartu cerita, kartu khusus, dan kartu penghargaan. Kartu gambar adalah kartu yang memvisualisasikan kejadian atau cerita yang terjadi yang tertulis di kartu cerita. kartu gambar membantu pemain memahami kejadian cerita yang tertulis di kartu cerita. Kartu gambarterlihat pada Gambar 8.

Gambar 8 Desain kartu gambar
Sumber: dokumentasi pribadi

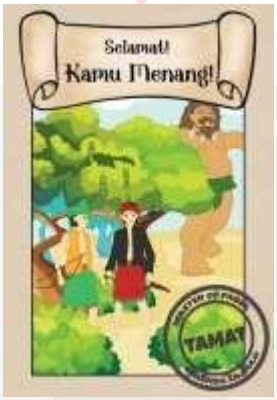
Kartu cerita merupakan kartu yang tertulis penggalan dari kisah utuh dongeng yang dimainkan. terdapat angka di bawah kartu menunjukkan urutan penggalan cerita. Kartu cerita terlihat pada Gambar 9. Kartu gambar dan kartu cerita masing – masing berjumlah 30 kartu.

Gambar 9 Desain kartu cerita
Sumber: dokumentasi pribadi

Kartu khusus adalah kartu yang hanya didapatkan jika pemain berhenti di angka yang bewarna merah. kartu khusus bisa menguntungkan / merugikan pemain tergantung perintah yangpemain ambil secara acak. Kartu khusus akan dikembalikan lagi ditumpukan paling bawah kartu. Kartu khusus berjumlah 15 kartu. Kartu khusus terlihat pada Gambar 10.

Gambar 10 Desain kartu khusus
Sumber: dokumentasi pribadi

Kartu penghargaan merupakan kartu yang akan didapatkan oleh pemenang permainan. Kartu penghargaan hanya berjumlah 1 kartu. Pada kartu terdapat kalimat yang memberi selamat pada pemenang. Kartu Penghargaan terlihat pada Gambar 11.



Gambar 11 Desain kartu penghargaan
Sumber: dokumentasi pribadi

Pion berbentuk buku sebagai ciri khas *board game Master of Fabel*. Terdiri dari 4 jenis pion dengan warna yang berbeda yaitu merah, kuning, hijau, dan biru. Empat jenis pion ini mewakili setiap pemain. Pion merupakan hasil studi pengembangan material pada percobaan sebelumnya dengan material *3D print resin SLA*. Pion yang dirancang dapat dilihat pada Gambar 12.

Gambar 12 pion board game dengan material *3D print resin SLA*

Sumber: dokumentasi pribadi

Dadu digunakan untuk menghitung langkahpermain pada permainan. tidak akan mudah terpental jauh. Dadu dapat dilihat pada Gambar 13.

Gambar 13 Dadu
Sumber: dokumentasi pribadi

Buku petunjuk / *rulebook* berupa lembar panduan tentang cara bermain dan detail permainan. Desain r*ulebook* ditunjukkan pada Gambar 14.

Gambar 14 *Rulebook*
Sumber: dokumentasi pribadi

Kemasan atau *packaging board game* berfungsi melindungi isi dari komponen – komponen permainan sekaligus menjadi visual dari board game itu sendiri. *Packaging board game* dapat dilihat pada Gambar 15.

Gambar 15 *Packaging board game*
Sumber: dokumentasi pribadi

Mekanisme *Pop-up* pada Rancangan *Board Game*

Hal yang perlu dipersiapkan dalam merancang papan permainan dengan mekanisme *pop-up* adalah menyiapkan *template pop-up* sesuai desain 2D papan permainan dan sesuai dengan mekanisme *pop-up* apa yang akan digunakan,

kemudian cetak dan potong, selanjutnya susun dan lipat template yang telah dipotong sesuai mekanisme *pop-up* yang diterapkan. *Template pop-up* didesain terlebih dahulu disesuaikan dengan mekanisme *pop-up* yang akan diterapkan pada tiap – tiap gambar. Pada desain papan permainan sebelumnya terdapat 4 gambar / *icon* utama yang berpengaruh pada alur *gameplay* yaitu *icon* saung, pohon ungu, buku di garis akhir, dan hutan. Sehingga 4 gambar itu akan dirancang *template pop-up* nya agar terlihat lebih menonjol. Icon saung akan menggunakan mekanisme pop-up *Open-topped Shapes* dan *The strap*. Icon pohon ungu yang menjadi *check point* pada papan permainan akan menggunakan mekanisme *pop-up Symmetric V-fold*. Icon hutan akan menngunakan mekanisme *pop-up Zig-zagFolds*. Icon buku yang terdapat pada garis akhir akan menggunakan mekanisme *pop-up Symmetric V-fold* dan *The strap*. Hasil akhir perancangandapat dilihat pada Gambar 16.

Gambar 16 *Board game* MoF yang menerapkan mekanisme *pop-up*
Sumber: dokumentasi pribadi

KESIMPULAN

Perancangan *board game* edukatif dengan konten dongeng untuk anak usia 6 – 9 tahun ini memiliki tujuan perancangan yaitu untuk menarik minat anak dan menyampaikan pesan moral dalam dongeng Indonesia yang akan

berpengaruh padaperkembangan karakter positif anak usia 6 – 9 tahun. Kesimpulan yang didapat adalah board game yang dirancang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran yang dituju, mudah dimengerti, dan dapat dimainkan dalam waktu relatif singkat serta memiliki struktur permainan semi-cooperative untuk mengasah jiwa kompetitif anak untuk mencapai tujuan permainan dan melatih kerjasama anak. Board game juga dirancang memberikan visual yang sesuai untuk anak yang dapat menarik minat anak dalam memperhatikan dan memahami dongeng. Kegiatan mendongeng selama permainan dapat membantu anak memahami dan mengetahui pesan moral yang terkandung dalam dongeng yang diharapkan dapat mengamalkan karakter positif di kehidupan sehari - hari anak. *Board game* yang dirancang juga memiliki potensi untuk dibuat ber seri sehingga dongeng – dongeng Indonesia lainnya dapat menjadi konten permainan di seri berikutnya. Untuk penelitian selanjutnya, alur gameplay harus lebih diperhatikan dan difokuskanlagi untuk melatih kemampuan motorik atau kognitif anak karena sasaran user terlalu sensitif dan melakukan uji permainan lebih banyak agar mendapatkan hasil perancangan yang akurat dan mencapai user experience yang diinginkan.

PERNYATAAN PENGHARGAAN

Penulis ingin menyampaikan terima kasih sebesar – besarnya pada narasumber yang sangat membantu dalam penelitian ini, kepada orang tua saya dan adik – adik saya yang membantu proses penulisan penelitian ini serta para dosen pembimbing bapak Edwin Buyung Syarif, S.T., M.Sn. dan bapak Alvian Fajar Setiawan, S.Ds., M.Ds., yang telah memberikan bimbingan serta masukan dalam proses penulisan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

Ammariah, H. (2021). “Mempelajari Unsur dan Prinsip Dasar Desain Grafis”. https://www.ruangguru.com/blog/unsur-dan-prinsip-dasar- desain-grafis. Accessed 25 November 2021.

Danandjaja, J. (2007). *Folklor Indonesia: Ilmu gosip, dongeng, dan lain-lain*. Jakarta: PT Temprint

Engelstein, G., & Shalev, I. (2019). *Building blocks of tabletop game design : an encyclopedia of mechanisms*. *1st edition*. London : Routledge

Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. Humanika, *Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 21(1), 33-54.

Fitroh, S. F., & Sari, E. D. N. (2015). Dongeng sebagai Media Penanaman Karakter Pada Anak Usia Dini. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo*, 2(2),76-149.

Habsari, Z. (2017). Dongeng Sebagai Pembentuk Karakter Anak. *Jurnal KajianPerpustakaan dan Informasi.* 1(1). Hal. 23.

Karunia, K. R. (2017). Desain Boardgame untuk Media Pembelajaran Anak Usia 9 Tahun Keatas tentang Investasi Sejak Dini (Skripsi, Institut Teknologi Sepuluh November, Surabaya, Indonesia. https://repository.its.ac.id/48443/.

Prasetyo, N. (2011). *Membangun Karakter Anak Usia Dini*. *1st edition*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional

Putri, E. A. (2020). Perancangan Board Game “Sejaraone” sebagai Media Edukasi Sejarah Masa Klasik Kerajaan Hindu dan Budhha di Indonesia (Skripsi, Universitas Telkom, Bandung, Indonesia. https://openlibrary.telkomuniversity.ac.id//home/catalog/id/ 161204).

Taru, A. (2018). “7 Komponen Board Game yang Paling Sering Kita Jumpai”. https://www.playday.id/blog/43-komponen-board-game. Accessed 5 Desember 2021.

Yusuf, M. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*, Jakarta: Kencana

Zia, N. G. (2022). “Strategi Pengembangan Produk Inovatif dengan Metode Scamper”. https://www.ekipa.co.id/strategi-pengembangan- produk-inovatif-dengan-metode-scamper. Accessed 21 Agustus 2022.