

**PERANCANGAN *BOARD GAME* EDUKATIF
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN LAGU DAERAH
JAWA UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR
USIA 9-11 TAHUN**



PERANCANGAN

Oleh:

Lisa Amalia

NIM. 1812505024

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2023**

**PERANCANGAN *BOARD GAME* EDUKATIF
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN LAGU DAERAH
JAWA UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR
USIA 9-11 TAHUN**



PERANCANGAN

Oleh:

Lisa Amalia

NIM 1812505024

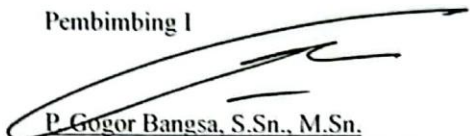
Tugas Akhir ini Diajukan Kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar S-1 dalam Bidang
Desain Komunikasi Visual

2023

Tugas Akhir Perancangan berjudul :

PERANCANGAN BOARD GAME EDUKATIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN LAGU DAERAH JAWA UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR USIA 9-11 TAHUN diajukan oleh Lisa Amalia, NIM 1812505024 Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 13 Juni 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I


P. Gogor Bangsa, S.Sn., M.Sn.

NIP 19700106 200801 1 017 / NIDN 0006017002

Pembimbing II


Hesti Rahayu, S.Sn., M.A.

NIP 19740730 199802 2 001/NIDN 0030077401

Cognate/Dosen Penguji


Andika Indravana, S.Sn., M.Ds

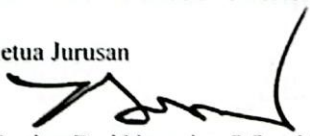
NIP 19821113 201404 1 001/NIDN 0013118201

Ketua Program Studi


Darul Tunggal Aji, S.S., M.A.

NIP 19870103 201504 1 002/NIDN 0003018706

Ketua Jurusan


Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP 19770315 200212 1 005/NIDN 0015037702

Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Prof. Dr. Tirta I Ratnarjo, M.Hum

NIP 19691108 199303 1 001/NIDN 000811690

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Lisa Amalia

NIM : 1812505024

Fakultas : Seni Rupa

Jurusan : Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Dengan ini menyatakan bahwa seluruh materi dalam perancangan saya yang berjudul **PERANCANGAN BOARD GAME EDUKATIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN LAGU DAERAH JAWA UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR USIA 9-11 TAHUN**, yang dibuat untuk melengkapi persyaratan menjadi Sarjana Desain dalam Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Karya ini sepenuhnya hasil pemikiran saya dan belum pernah diajukan oleh pihak lain. Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan kesadaran tanpa paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 22 Juni 2023

Yang membuat pernyataan,



Lisa Amalia

NIM. 1812505024

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Lisa Amalia

NIM : 1812505024

Fakultas : Seni Rupa

Jurusan : Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Demi pengembangan ilmu pengetahuan khususnya di bidang Desain Komunikasi Visual, dengan ini saya memberikan karya perancangan saya yang berjudul **PERANCANGAN BOARD GAME EDUKATIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN LAGU DAERAH JAWA UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR USIA 9-11 TAHUN** kepada ISI Yogyakarta untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelolanya dalam pangkalan data, mendistribusikannya secara terbatas, dan mempublikasikannya di internet atau media lain untuk keperluan akademis tanpa perlu meminta izin dan saya sebagai penulis. Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 22 Juni 2023

Yang membuat pernyataan,



Lisa Amalia

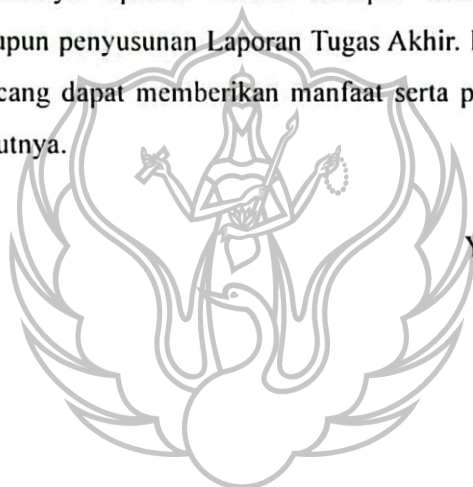
NIM. 1812505024

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur diucapkan kepada Allah S.W.T sehingga sampai pada saat ini perancang diberi kesehatan dan kesempatan sehingga pelaksanaan Tugas Akhir dengan judul Perancangan Media Edukatif sebagai Media Pembelajaran Lagu Daerah Jawa untuk Siswa Sekolah Dasar Usia 9-11 Tahun dapat berjalan hingga selesai.

Sebagai mahasiswi program studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Tugas Akhir menjadi salah satu sarana yang mengantar perancang menuju gerbang kelulusan.

Sebagai manusia yang tidak luput dari kesalahan, perancang mengucapkan maaf sebesar-besarnya apabila masih terdapat kekurangan dalam proses perancangan maupun penyusunan Laporan Tugas Akhir. Diharapkan Tugas Akhir yang telah dirancang dapat memberikan manfaat serta pengaruh yang baik bagi perancang selanjutnya.



Yogyakarta, 28 Mei 2023


Lisa Amalia

UCAPAN TERIMA KASIH

Atas rahmat dan karunia Allah S.W.T, Alhamdulillah proses penyusunan laporan perancangan Tugas Akhir ini dapat berjalan dengan lancar dari awal hingga selesai. Tentunya hal tersebut tidak terlepas dari beberapa pihak yang senantiasa memberikan dukungan dalam berbagai bentuk. Oleh karena itu perancang mengucapkan terimakasih sebanyak-banyaknya kepada:

1. Almarhum Bapak, Ibu, Mbak Anis, Mas Toni sebagai keluarga tercinta dan ‘rumah’ yang selalu ada serta suportif kepada perancang.
2. Dosen Pembimbing I, P. Gogor Bangsa, S.Sn., M.,Sn. yang senantiasa membantu perancang dalam memberikan masukan dan menyempurnakan dalam merancang Tugas Akhir baik berupa karya maupun penulisan.
3. Dosen Pembimbing II, Hesti Rahayu, S.Sn., M.A. yang sangat baik dan senantiasa memandu perancang dalam mengeksplor ide dan konsep karya yang baik dan menarik.
4. Dosen *Cognate*, Andika Indrayana, S.Sn.,M.Ds., yang telah memberikan saran yang konstruktif yang dapat menyempurnakan hasil perancangan.
5. Kaprodi Desain Komunikasi Visual, Daru Tunggul Aji, S.S., M.A.
6. Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta sekaligus Dekan Fakultas Seni Rupa Insitut Seni Indonesia Yogyakarta, Prof. Dr. Drs. Timbul Raharjo, M.Hum.
7. Dosen Wali, Edi Jatmiko, S.Sn., M.Sn., yang senantiasa membimbing perancang sejak awal kegiatan perkuliahan hingga pengerjaan Tugas Akhir.
8. Para dosen serta staf Fakultas Seni Rupa yang dengan sabar memberikan ilmu kepada perancang semenjak awal kegiatan perkuliahan.
9. Para narasumber dari SDN 1 Rojoimo dan Wisolus Suade yang telah banyak berjasa dalam dalam perancangan yang telah dibuat.
10. Teman-teman tersayang, Ifa, Intan, Nurul, Zelda dan Lia yang semenjak bangku sekolah selalu memberikan dukungan, semangat dan doa terbaik kepada perancang.
11. Manusia manusia super Bulog Amoral, Asti, Aurel, Azra, Rikhana, serta Tazki sebagai teman seperjuangan semenjak awal kuliah hingga terselesaikannya Tugas Akhir.

12. Teman-teman grup WA Koalisi TA yang saling membantu dalam membagikan informasi dan curahan hati pasca Tugas Akhir berlangsung.
13. Teman-teman Prau Layar (DKV ISI Angkatan 18) yang sudah menjalani kehidupan kuliah bersama-sama.
14. TwoSet Violin yaitu Eddy Chen dan Brett Yang yang selalu menghibur dengan tingkah konyolnya dikala penat melanda.

Meskipun tidak dapat dituliskan semuanya satu-persatu, namun ucapan terima kasih sebesar-besarnya ditujukan kepada pihak yang membantu perancang dalam berproses dalam Tugas Akhir ini dari awal hingga selesai.



ABSTRAK
PERANCANGAN *BOARD GAME* EDUKATIF SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN LAGU DAERAH JAWA UNTUK SISWA SEKOLAH
DASAR USIA 9-11 TAHUN

Oleh: Lisa Amalia

NIM: 1812505024

Berkembangnya teknologi dan informasi yang begitu pesat membawa banyak perubahan pada kebudayaan Indonesia, termasuk lagu daerah yang popularitasnya kian tergerus oleh keberadaan berbagai jenis lagu *modern* atau viral saat ini. Anak-anak, sebagai generasi penerus bangsa justru memiliki minat yang cenderung rendah terhadap lagu daerah. Meski lagu tersebut sudah diperkenalkan secara formal sejak lingkungan sekolah dasar, minimnya jam pelajaran telah mengurangi intensitas pembiasaan lagu daerah, sehingga dibutuhkan media alternatif menarik yang cocok digunakan dalam lingkungan sekolah dan dapat membekas di ingatan anak. *Board game* menjadi salah satu bentuk gim yang diangkat karena mampu membantu menciptakan lingkungan sosial yang hidup melalui interaksi antar pemain secara langsung, dimana hal ini selaras dengan sifat yang cenderung suka bermain secara kelompok. Data di dalam perancangan ini dikumpulkan melalui kuisisioner, wawancara, serta jurnal dan website untuk mengetahui preferensi visual dan mekanik gim yang sesuai. Metode *design thinking* serta *MDA Framework* digunakan dalam perancangan untuk memudahkan proses pembuatan konsep gim. Hasil akhir dalam perancangan ini berupa prototipe satu set *board game* lengkap dengan komponennya yaitu bidak, papan permainan, kartu, lembar perhitungan skor, serta lembar panduan dalam bermain yang disajikan dalam visual yang menarik dan aturan yang dapat dipahami.

Kata Kunci: Lagu Daerah Jawa, Edukatif, Media Pembelajaran, *Board Game*.

ABSTRACT
DESIGNING EDUCATIONAL BOARD GAMES AS A MEDIUM FOR
LEARNING JAVANESE FOLK SONGS FOR ELEMENTARY SCHOOL
STUDENTS AGED 9-11 YEARS OLD

By: Lisa Amalia

Student ID: 1812505024

The rapid development of technology and information has brought many changes to Indonesian culture, including folk songs whose popularity is increasingly eroded by the existence of various types of modern or viral songs today. Children, as the next generation of the nation, actually have a low interest in folk songs. Although the song has been introduced formally since the elementary school environment, the lack of lesson hours has reduced the intensity of habituation of folk songs, so an interesting alternative media is needed that is suitable for use in the school environment and can make an impression on children's memories. Board games are one form of games that are raised because they are able to help create a lively social environment through direct interaction between players, which is in line with the nature that tends to like to play in groups. The data in this design was collected through questionnaires, interviews, as well as journals and websites to find out visual preferences and appropriate game mechanics. The design thinking method and the MDA Framework were used in the design to facilitate the process of creating game concepts. The final result in this design is a prototype of a complete set of board games with its components, namely pieces, game boards, cards, score calculation sheets, and guidance sheets for playing which are presented in attractive visuals and understandable rules.

Keywords: Javanese Folk Songs, Educational, Learning Media, Board Game

DAFTAR ISI

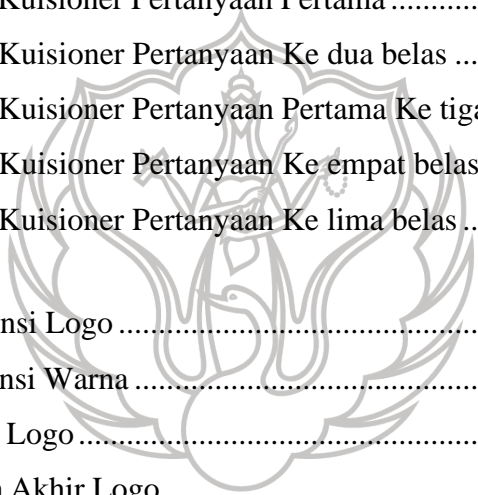
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	ii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
UCAPAN TERIMA KASIH.....	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR SKEMA	xv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Perancangan	5
D. Batasan Masalah.....	5
E. Manfaat Perancangan.....	5
F. Definisi Operasional.....	5
G. Metode Perancangan	6
H. Metode Analisis Data.....	8
I. Skematika Perancangan	9
BAB II	10
IDENTIFIKASI & ANALISIS DATA	10
A. Identifikasi Data	10
1. Lagu Daerah Jawa.....	10
2. Media Pembelajaran	20
3. Tinjauan Pustaka.....	38
B. Analisis Data.....	39
1. Analisis Design Thinking	40
2. Analisis data lapangan	45
C. Kesimpulan Analisis Data	54

BAB III	56
KONSEP PERANCANGAN	56
A. Konsep Media	56
1. Tujuan Media.....	56
2. Strategi Media.....	56
B. Konsep Kreatif	59
1. Tujuan Kreatif.....	59
2. Strategi Kreatif.....	59
C. Program Kreatif.....	60
1. MDA Framework.....	60
2. Gaya Visual.....	76
BAB IV	79
VISUALISASI	79
A. Media Utama.....	79
1. Desain logo	79
2. Desain Papan Permainan	80
3. Desain Kartu Permainan	82
4. Desain Karakter Bidak.....	92
B. Media Pendukung.....	94
1. Desain Kemasan Permainan	94
2. Desain Lembar Panduan Bermain dan Tabel Skoring.....	96
3. Desain Lembar Kunci Jawaban Permainan	97
4. Desain Template Kartu Pertanyaan	97
5. Desain lembar <i>barcode</i> tautan Youtube.....	98
6. Desain Merchandise.....	98
6. Video Panduan Bermain	99
7. Hasil Produk Jadi	101
8. Graphic Standard Manual (GSM).....	101
9. Katalog Pameran.....	102
C. Uji Publik.....	102
1. Hasil <i>Playtest</i>	102
2. Evaluasi.....	105
BAB V	106
PENUTUP	106

	xi
A. Kesimpulan	106
B. Saran.....	106
DAFTAR PUSTAKA	108
LAMPIRAN.....	112



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2 1 Hasil Kuisisioner Pertanyaan Pertama	45
Gambar 2 2 Hasil Kuisisioner Pertanyaan Pertama	46
Gambar 2 3 Hasil Kuisisioner Pertanyaan Ketiga	46
Gambar 2 4 Hasil Kuisisioner Pertanyaan Keempat.....	47
Gambar 2 5 Hasil Kuisisioner Pertanyaan Kelima	48
Gambar 2 6 Hasil Kuisisioner Pertanyaan Keenam.....	48
Gambar 2 7 Hasil Kuisisioner Pertanyaan Ketujuh	49
Gambar 2 8 Hasil Kuisisioner Pertanyaan Kedelapan	50
Gambar 2 9 Hasil Kuisisioner Pertanyaan Kesembilan	50
Gambar 2 10 Hasil Kuisisioner Pertanyaan Kesepuluh	51
Gambar 2 11 Hasil Kuisisioner Pertanyaan Pertama	51
Gambar 2 12 Hasil Kuisisioner Pertanyaan Ke dua belas	52
Gambar 2 13 Hasil Kuisisioner Pertanyaan Pertama Ke tiga belas	53
Gambar 2 14 Hasil Kuisisioner Pertanyaan Ke empat belas	53
Gambar 2 15 Hasil Kuisisioner Pertanyaan Ke lima belas	54
	
Gambar 4. 1 Referensi Logo	79
Gambar 4. 2 Referensi Warna	79
Gambar 4. 3 Sketsa Logo	80
Gambar 4. 4 Desain Akhir Logo	80
Gambar 4. 5 Referensi Papan Permainan.....	81
Gambar 4. 6 Referensi Papan Permainan.....	81
Gambar 4. 7 Sketsa dan Prototipe Kasar Papan Permainan	82
Gambar 4. 8 Desain akhir Papan Permainan.....	82
Gambar 4. 9 Referensi Kartu <i>Pitakonon</i>	82
Gambar 4. 10 Sketsa kartu pitakonon	83
Gambar 4. 11 Sketsa Kartu Pitulungan	83
Gambar 4. 12 Desain Akhir Kartu Pitakonon.....	92
Gambar 4. 13 Desain Akhir Kartu Pitulungan	92
Gambar 4. 14 Referensi Desain Karakter Bidak	93
Gambar 4. 15 Sketsa Desain Karakter Bidak.....	93

Gambar 4. 16 Finalisasi Desain Karakter Bidak	94
Gambar 4. 17 Referensi desain kemasan Permainan	94
Gambar 4. 18 Referensi Visual Panggung Pentas seni.....	94
Gambar 4. 19 Referensi Visual Panggung Pentas Seni	95
Gambar 4. 20 Sketsa desain kemasan Permainan	95
Gambar 4. 21. Desain Akhir Kemasan Permainan.....	96
Gambar 4. 22 Sketsa dan Desain Akhir Lembar Panduan Bermain dan Tabel Skoring	97
Gambar 4. 23 Sketsa dan Desain Akhir Lembar Kunci Jawaban Permainan...	97
Gambar 4. 24 Desain Template <i>Custom</i> Kartu Tantangan	97
Gambar 4. 25 Desain lembar QR Code yang mengarah ke tautan Youtube lagu <i>dolanan</i>	98
Gambar 4. 26 Desain Akhir Stiker Permainan	98
Gambar 4. 27 Desain <i>Totebag</i>	99
Gambar 4. 28 Desain Buku Tulis Kecil.....	99
Gambar 4. 29 Tangkapan Layar Video Panduan Bermain Pentas Swara.....	101
Gambar 4. 30 Hasil Foto Produk.....	101
Gambar 4. 31 <i>Mock Up</i> Desain GSM	102
Gambar 4. 32 <i>Mock Up</i> Desain Katalog Pameran	102

DAFTAR TABEL

Tabel 3 1. Pertanyaan Kartu Tantangan 63



DAFTAR SKEMA

Skema 1.1. Skematika Perancangan..... 9



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia pada dasarnya merupakan negara yang luas dengan kekayaan budaya dan keragaman bahasa yang melimpah. Berdasarkan data dari Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (dapobas.kemdikbud.go.id diakses 9 Februari 2022), ada sekitar 718 macam bahasa daerah yang dituturkan oleh masyarakat Indonesia. Masing-masing daerah memiliki caranya sendiri untuk melestarikannya. Upaya ini terbantu oleh kecanggihan teknologi masa kini yang memudahkan komunikasi antar individu maupun generasi. Namun seiring berjalannya waktu, perkembangan teknologi dan globalisasi turut membawa perubahan terhadap kondisi budaya masyarakat Indonesia, seperti meluasnya jenis musik atau lagu dari dalam maupun luar negeri sebagai hiburan masyarakat. Berdasarkan riset yang telah dirilis Skala Survei Indonesia (SSI) pada tahun 2022, dangdut menjadi kategori yang paling diminati oleh warga Indonesia dari berbagai kalangan dengan persentase mencapai 58.1%, yang kemudian disusul pop sebesar 31.3%, Lagu daerah sebesar 3.9%, keroncong sebesar 2.6%, kasidah sebesar 1.2% dan jazz menduduki peringkat terakhir dengan angka 0.4% (*Goodstats.id*, diakses 14 September 2022). Data tersebut menunjukkan bahwa lagu daerah memiliki presentasi yang cukup rendah dibandingkan dengan lagu-lagu populer yang jauh lebih sering didengarkan oleh masyarakat Indonesia.

Sebagai generasi penerus bangsa, anak-anak perlu mengenal lagu daerah. Namun pada masa ini, pesatnya globalisasi membuat mereka lebih akrab dengan beragam lagu populer dari dalam negeri maupun luar negeri. Pada sesi wawancara yang dilakukan perancang terhadap beberapa narasumber dengan rentang usia 6 tahun hingga 11 tahun pada 23 Februari 2022 lalu didapatkan kesimpulan bahwa anak-anak tersebut menunjukkan tendensi untuk lebih menyukai lagu pop modern yang viral di media sosial, baik dari Indonesia maupun mancanegara seperti K-Pop dan lagu barat. Sosok yang memperkenalkan musik tersebut adalah orang-orang terdekat

dengan mereka. Semakin intens musik diputar, semakin membuat anak-anak terbiasa. Padahal lagu-lagu yang biasa didengar oleh kelompok anak tersebut bukan untuk usianya karena liriknya yang rata-rata tentang percintaan. Contohnya, salah satu responden yang duduk di kelas 5 SD sangat menyukai lagu berjudul “Psycho” milik sebuah grup idola wanita asal Korea Selatan yaitu Red Velvet, yang menceritakan tentang hubungan percintaan yang tidak sehat antara dua seji. Selain wawancara ini, terdapat pula penelitian oleh Yuliani (2018) yang menunjukkan bahwa ada sebanyak 77% anak SD 5 Pontianak yang menyukai lagu pop dewasa. Bahkan diantaranya menyebutkan beberapa judul lagu seperti lagu “Lumpuhkanlah Ingatanku” dari band pop bernama Geisha serta lagu “Oplosan” dari penyanyi dangdut wanita Wiwik Sagita. Tingginya animo anak-anak SD terhadap lagu yang seharusnya tidak ditujukan kepada mereka dapat memberi pengaruh buruk terhadap kelangsungan lagu daerah dan perkembangan karakter anak. Scarvanovi, dosen Psikologi UNS, menjelaskan bahwa lagu yang mengandung tema dewasa sejatinya layak untuk mereka yang berumur 19 tahun atau lebih. Penyaringan konten lagu baiknya tetap dilakukan untuk remaja umur 13 hingga 18 tahun. Dengan begitu, anak-anak dibawah usia tersebut tidak disarankan untuk mengonsumsi lagu dewasa (*uns.ac.id*, diakses 22 Maret 2022). Selain itu, Sabdani (2019) menjelaskan bahwa anak usia 6-12 tahun berada di tahap dimana mereka relatif mudah diajari daripada sebelum atau sesudahnya. Pemaparan ini menguatkan argumen sebelumnya yang mengatakan bahwa konsumsi lagu dewasa yang sangat intens dapat berpengaruh terhadap karakter anak, contohnya ketika anak-anak menyerap informasi dari lagu atau tayangan dewasa sehingga memperoleh diksi tentang hubungan orang dewasa yang kemudian menyebabkan terjadinya fenomena pacaran di usia dini (*edukasi.kompas.com*, diakses 21 Mei 2022).

Lagu daerah perlu diperkenalkan kembali kepada anak-anak zaman sekarang. Selain sebagai medium untuk tetap melestarikan bahasa daerah, lagu daerah memiliki nilai edukasi karena dapat berperan untuk membentuk karakter anak-anak. Hal ini diperkuat oleh jurnal milik Anif, et al. (2019)

yang menyebutkan bahwa lagu daerah anak memiliki fungsi umum (rekreasi) maupun fungsi khusus (edukasi). Nilai edukasi terletak di liriknya yang mengandung makna bagi anak-anak dalam berperilaku di kehidupan sehari-hari. Jika dibandingkan dengan lagu-lagu populer *modern* yang sedang berkembang saat ini, lagu daerah memiliki tema yang jauh lebih “ramah anak”.

Lagu daerah Indonesia, termasuk Jawa, diperkenalkan secara formal di lingkungan sekolah dasar. Pada wawancara yang dilakukan dengan Wahyu Tri Hartina dan Prisa Ade Septilina selaku wali kelas empat dan lima SD Negeri 1 Rojoimo Wonosobo, materi lagu daerah sudah diperkenalkan sejak kelas dasar, bahkan rata-rata anak sudah memiliki bekal semenjak masih di bangku taman kanak-kanak. Pembelajaran tersebut terdapat di dalam kurikulum merdeka maupun kurikulum 13, beberapa diantaranya yaitu dalam kompetensi inti buku tematik tema 8 untuk kelas lima, serta skema pembelajaran unit 3 “Dinamika dan Ragam Lagu” kegiatan 4, yaitu bagian ‘Ayo Tampilkan Lagu Daerahmu!’ dalam buku panduan guru Seni Musik Sekolah Dasar. Metode pembelajaran dilakukan secara konvensional, yaitu melalui buku paket serta terkadang pemutaran video YouTube. Pelantunan lagu daerah sebagai pembuka materi diterapkan sebagai stimulus siswa agar tidak terlalu bosan selama pembelajaran. Antusiasme anak terhadap lagu daerah sendiri belum sepenuhnya hilang. Namun, minimnya jam pelajaran mengurangi intensitas pembiasaan lagu daerah, dan perlahan membuat siswa merasa asing dengannya. Maka, media pembelajaran alternatif diperlukan agar pengenalan lagu daerah bisa membekas di ingatan anak.

Board game menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengajak anak dalam mengeksplor lagu daerah dengan cara yang menyenangkan. Pemanfaatan *board game* sebagai media pembelajaran sendiri telah diperkenalkan melalui beberapa seminar guru oleh Ludenara, yaitu organisasi *non-profit* yang berkecimpung dalam implementasi pembelajaran interaktif berbasis permainan (Wirawan, 2022:28). Permana, dkk. (2020) dalam penelitiannya menyebutkan bahwa *board game* berhasil meningkatkan kemampuan pemecahan masalah

siswa dalam pembelajaran tematik, karena suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa dapat bermain sekaligus belajar. Jenis permainan ini dipilih dengan beberapa pertimbangan, diantaranya adalah kemampuannya untuk menciptakan lingkungan sosial yang nyata, seperti interaksi antar pemain karena dimainkan bersama-sama secara *real time* (Johnson & Tiwari, 2021) yang mana hal ini sejalan dengan perkembangan sosial anak sekolah dasar dimana mereka mulai membentuk teman kelompok dan berlaku kooperatif dengan temannya (Tusyana & Trengginas, 2019). Selain itu jenis gim ini dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak-anak dalam hal cara pandang, mengingat, dan berpikir (Gobet, dkk., 2004). Salah satu hasil uji perancangan gim edukatif berbasis *board game* yang pernah dibuat oleh A.A. Gede Dani Artha pada tahun 2022 dengan tajuk *Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Komunikatif Bahasa Bali (Studi Kasus Siswa Kelompok Belajar Penyuluh Bahasa Bali Usia 10-12 Tahun)* menunjukkan respon positif bahwa siswa lebih aktif berinteraksi dan bertukar informasi dengan teman kelompoknya.

Berdasarkan penjelasan yang telah disusun, perancangan *board game* edukatif ini perlu dibuat dengan tujuan sebagai media pembelajaran alternatif yang dapat menanamkan lagu daerah Jawa dalam benak anak-anak kelas lima sekolah dasar melalui media pembelajaran alternatif berupa *board game* yang dikemas dengan visual yang menarik supaya dapat membekas di ingatan anak. Perancangan ini diharapkan dapat memberikan kebaruan yang baik, sebab selama ini belum ditemukan adanya perancangan *board game* yang berfokus pada tema pengenalan lagu daerah dan pemahaman maknanya. Jenis permainan ini akan dibuat dengan menerapkan visual yang cocok sesuai usia siswa, mulai dari pemilihan warna hingga gaya gambar yang menarik. Selain itu mekanisme permainan juga diperhatikan supaya siswa tidak membutuhkan waktu lama dalam beradaptasi dalam memainkannya.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana menanamkan lagu daerah Jawa kepada siswa sekolah dasar usia 9-11 tahun melalui media *board game*?

C. Tujuan Perancangan

Menanamkan lagu daerah Jawa kepada siswa sekolah dasar usia 9-11 tahun melalui media pembelajaran alternatif berupa *Board Game* yang dikemas dengan visual yang menarik supaya dapat membekas di ingatan anak.

D. Batasan Masalah

Batasan-batasan masalah pada perancangan ini adalah sebagai berikut:

1. Objek perancangan ditargetkan untuk siswa-siswi Sekolah Dasar dengan rentang usia 9-11 tahun dan akan diuji cobakan di area Wonosobo, Jawa Tengah.
2. Materi yang akan dimasukkan ke dalam *board game* berupa 9 (sembilan) judul lagu daerah Jawa, lebih spesifiknya yaitu lagu *dolanan*. Lagu daerah Jawa dipilih karena target objek perancangan masih berada di kawasan Jawa.
3. Luaran dari perancangan ini berupa satu set permainan *board game* beserta lembar panduan permainannya.

E. Manfaat Perancangan

1. Bagi siswa sekolah dasar, perancangan ini dapat menjadi sarana edukasi yang dapat membantu anak sekolah dasar dalam memahami lebih mengenai lagu daerah dengan suasana yang menyenangkan.
2. Bagi pihak institusi pendidikan anak, perancangan ini dapat menginspirasi para pendidik untuk berinovasi merancang media pembelajaran yang efektif, kreatif dan menghibur.
3. Bagi Institut Seni Indonesia Yogyakarta, diharapkan dapat menjadi referensi yang baik terkait media pembelajaran untuk anak-anak berbasis permainan, khususnya *board game*.
4. Bagi mahasiswa, perancangan ini diharapkan dapat menjadi dorongan dan motivasi untuk lebih mendalami kultur Nusantara yang mulaisamar agar kemudian dapat disampaikan kepada generasi penerusnya.

F. Definisi Operasional

1. *Board Game*

Menurut Mike Scorsiano (2010), *board game* merupakan jenis permainan di mana komponen permainan ditempatkan, dipindahkan, atau digerakan pada permukaan yang telah ditandai atau dibagi-bagi menurut seperangkat aturan. Klasifikasi *board game* yang akan dipakai dalam perancangan ini adalah *board game* edukatif, yang berfokus dalam mengajarkan aspek tertentu kepada pemainnya (Johnson & Tiwari, 2021). Sedangkan jenis yang digunakan mencakup jenis tematik (*theme games*) yaitu berfokus pada lagu daerah Jawa.

2. Media Pembelajaran

Media Pembelajaran dapat dijabarkan sebagai teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran, sarana fisik untuk menyampaikan materi pelajaran, atau sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dan dengar termasuk teknologiperangkat keras (Hamzah & Nina, 2011). Dalam perancangan ini, *board game* berperan sebagai sarana berbentuk fisik yang berfungsi untuk menyampaikan materi pelajaran melalui cara yang berbeda, yaitu belajar sambil bermain.

3. Lagu Daerah Jawa

Lagu daerah adalah lagu yang berasal dari daerah tertentu dan tercipta berdasarkan kebudayaan daerah tersebut. Makna, pesan untuk masyarakat serta suasana/keadaan masyarakat yang ditulis menggunakan bahasa daerah setempat terkandung di dalam jenis lagu ini (Setiowati, 2020). Maka, lagu daerah Jawa merupakan lagu berbahasa Jawa yang mengangkat kebudayaan daerah tersebut. Perancangan ini berfokus pada lagu daerah Jawa Tengah dan DIY saja. Akan tetapi tidak semua lagu daerah Jawa diterapkan, dikarenakan akan memakan waktu yang cukup lama.

G. Metode Perancangan

1) Data yang dibutuhkan

a) Data Primer

Pengumpulan data melalui kuesioner dan wawancara guna mengetahui antusiasme serta perkembangan terhadap lagu daerah

di kalangan siswa-siswi Sekolah Dasar. Kuesioner ditujukan kepada anak-anak sekolah dasar dengan rentang umur sembilan hingga 12 tahun. Sementara wawancara ditujukan kepada pihak-pihak berkepentingan seperti wali kelas sekolah dasar yang berinteraksi langsung dengan siswa, serta komunitas *board game*.

b) Data Sekunder

Dalam perancangan ini, data sekunder digunakan sebagai penunjang data, referensi visual, dan teori yang akan digunakan dalam perancangan *game*. Data berasal dari kepustakaan, dokumentasi, atau *website*.

2) Teknik Pengumpulan Data

a) Kuisisioner

Kuisisioner atau penyebaran angket ditujukan kepada anak-anak yang berada di antara kelas tiga hingga lima sekolah dasar, dengan rentang umur sembilan hingga 11 tahun untuk mengetahui seberapa jauh anak mengenal lagu daerah serta seperti apa preferensi visual mereka.

b) Wawancara

Wawancara dilakukan secara langsung dengan mendatangi para narasumber maupun tidak langsung yakni melalui perantara komunikasi seperti gawai. Wawancara akan dilakukan terhadap pihak-pihak yang berhubungan langsung dengan siswa-siswi sekolah dasar yaitu wali kelas mereka. Selain itu wawancara juga dilakukan terhadap pihak yang berhubungan dengan komunitas *board game*, untuk mencari tahu mekanisme permainan serta perkembangan *board game* di kalangan anak-anak.

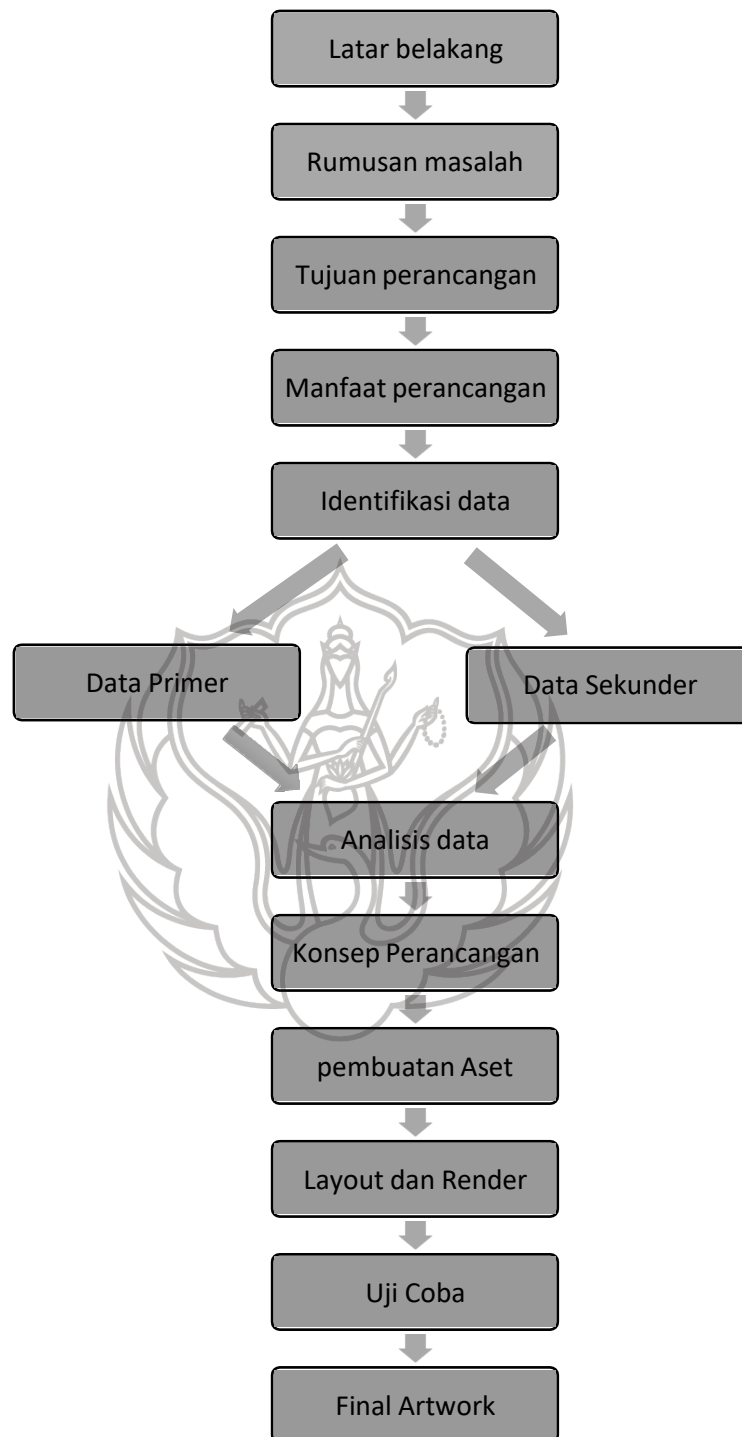
c) Studi Literatur

Pengumpulan data ini dilakukan dengan mempelajari bacaan buku, jurnal serta artikel online yang relevan dengan permasalahan yang diangkat. Studi literatur juga diperlukan untuk mencari tahu bentuk visual yang perlu diterapkan dalam perancangan ini.

H. Metode Analisis Data

Setelah data diperoleh, penulis akan menganalisis data-data yang telah didapatkan dengan menggunakan metode perancangan yang dapat digunakan adalah metode *Design Thinking* dari David Kelley dan Tim Brown yang disusun oleh D.Stanford dan buku milik Gavin Ambrose & Paul Harris (2010). Metode ini terdiri dari enam tahapan, yaitu *Empathize, Define, Ideate, Prototyping, dan Test*. Metode ini digunakan karena bersifat *user-centered* yaitu berpusat pada pengguna, dimulai dengan mengolah data yang didapat dari pengguna hingga adanya uji coba pada produk. Tahapan tersebut mempermudah desainer dalam mencari jalan keluar dari suatu permasalahan produk desain. Metode serupa telah diimplementasikan dalam perancangan *board game*, contohnya dalam “*Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Komunikatif Bahasa Bali (Studi Kasus Siswa Kelompok Belajar Penyuluh Bahasa Bali Usia 10- 12 Tahun)*” yang disusun oleh Gede Dani Artha (2022) serta “*Perancangan Board Game Bahasa Jerman untuk Siswa Sekolah Menengah Atas*” yang disusun oleh Novianti Susilo Rini dan Hendro Aryanto (2020).

I. Skematika Perancangan



Skema 1.1. Skematika Perancangan