

**PERANCANGAN *BOARD GAME* ADAPTASI CERITA  
RAKYAT SEBAGAI MEDIA EDUKASI UNTUK  
SISWA KELAS 3 SEKOLAH DASAR**



**PERANCANGAN**

**Gustopo Galang W.**

**NIM 0711618024**

**PROGRAM STUDI DISAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN DISAIN  
FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2013**

PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA		
INV	4109/H/S/2013	
KLAS		
TERIMA	05-04-2013	TID M. P

**PERANCANGAN BOARD GAME ADAPTASI CERITA  
RAKYAT SEBAGAI MEDIA EDUKASI UNTUK  
SISWA KELAS 3 SEKOLAH DASAR**



**PERANCANGAN**

**Gustopo Galang W.  
NIM 0711618024**



**PROGRAM STUDI DISAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN DISAIN  
FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2013**



**PERANCANGAN *BOARD GAME* ADAPTASI CERITA  
RAKYAT SEBAGAI MEDIA EDUKASI UNTUK  
SISWA KELAS 3 SEKOLAH DASAR**



Gustopo Galang Wibowo  
NIM 0711618024

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
sebagai salah satu syarat untuk memperoleh  
gelar sarjana dalam bidang Desain Komunikasi Visual  
2013

Tugas Akhir Karya Desain Berjudul:

**PERANCANGAN BOARD GAME ADAPTASI CERITA RAKYAT SEBAGAI MEDIA EDUKASI UNTUK SISWA KELAS 3 SEKOLAH DASAR**, diajukan oleh Gustopo Galang W., NIM 0711618024, Program Studi Disain Komunikasi Visual, Jurusan Disain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 31 Januari 2013 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/ Anggota

Drs. Lasimar M.Sn.  
NIP.19570513 198803 1 001

Pembimbing II/ Anggota

Heningtyas W. S.Pd.  
NIP. 19770124 200212 2 002

Cognate/ Anggota

Novi Mayasari S.H., LL.M.  
NIP. 19820405 200604 2 001

Ketua Program Studi D.K.V./  
Anggota

Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.  
NIP. 19650209 199512 1 001

Ketua Jurusan Disain / Ketua /  
Anggota

M. Sholahuddin, S.Sn., M.T.  
NIP. 19791019 199903 1 001

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Rupa Indonesia Yogyakarta

Dr. Suastiwi, M.Des.  
NIP. 19590802 198803 2 002

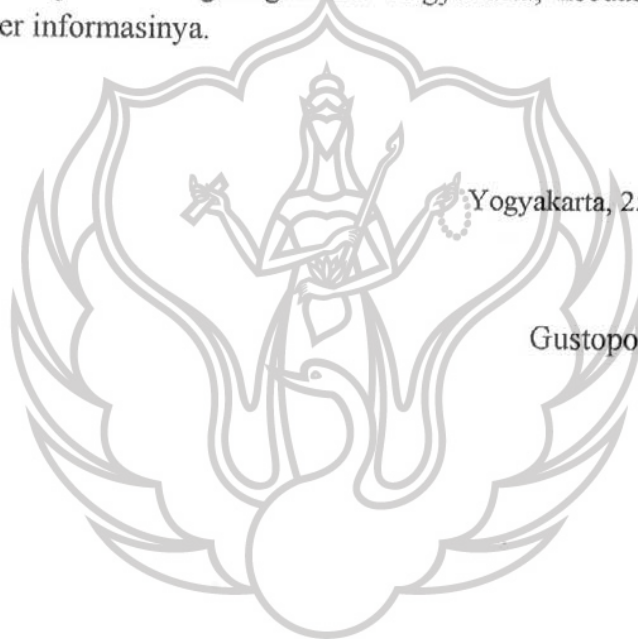




## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya menyatakan bahwa tugas akhir yang berjudul : *PERANCANGAN BOARD GAME ADAPTASI CERITA RAKYAT SEBAGAI MEDIA EDUKASI UNTUK SISWA KELAS 3 SEKOLAH DASAR*

Yang telah dibuat untuk melengkapi persyaratan menjadi Sarjana Seni Program Studi Disain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Sejauh ini yang saya ketahui bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari tugas akhir yang sudah dipublikasikan atau yang pernah digunakan untuk mendapatkan gelar sarjana di lingkungan ISI Yogyakarta, kecuali bagian yang dicantumkan sumber informasinya.

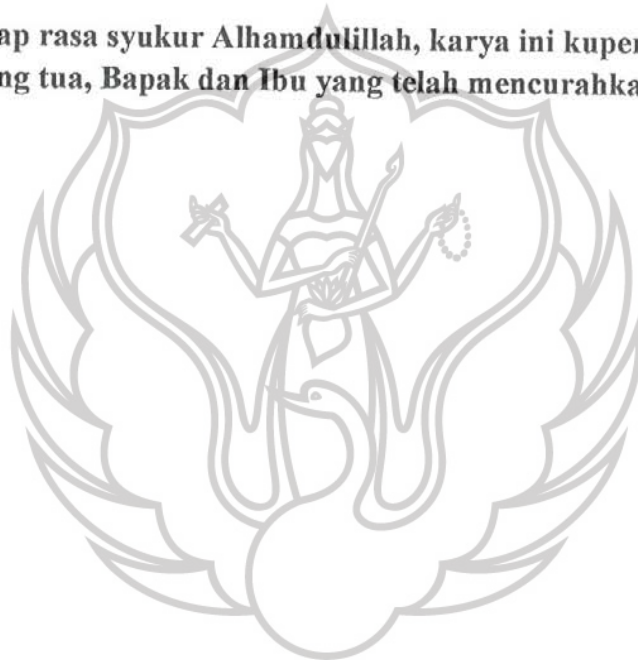


Yogyakarta, 25 Februari 2013

Gustopo Galang W.

**HALAMAN PERSEMBAHAN**

**Dengan mengucap rasa syukur Alhamdulillah, karya ini kupersembahkan untuk kedua orang tua, Bapak dan Ibu yang telah mencurahkan segalanya.**



## KATA PENGANTAR

Indonesia adalah negara yang kaya raya akan kekayaan alam maupun budaya. Negara Indonesia terdiri dari beragam suku dan bangsa, masing-masing suku tersebut menghasilkan bentuk kebudayaan yang berbeda satu dengan yang lain. Bentuk kebudayaan berupa adat istiadat, nilai sopan santun, keadaan alam geografi yang telah berusia ratusan tahun terekam dalam bentuk kebudayaan lisan, yang berwujud mitos ataupun legenda, atau lebih dikenal sebagai cerita rakyat yang diceritakan secara turun temurun melalui beberapa generasi untuk menanamkan identitas, nilai budaya dan adat kepada generasi muda.

Istilah *board game* masih belum terlalu dikenal di Indonesia, meskipun masyarakat Indonesia telah lama memainkannya tanpa tahu dan menyadari jenis dan istilah nama permainannya, seperti ular tangga, monopoli dan dakon. Namun dari tiga tahun belakangan, *board game* mulai aktif diperkenalkan berbagi komunitas penggiat *board game* di Indonesia, salah satunya oleh Kummara, yang merupakan produsen dan aktivis *board game* yang berdomisili di Bandung, selain itu ada juga gerakan Indonesia Bermain yang mengajak generasi muda untuk bermain *board game* dan permainan *offline* lainnya.

Dengan adanya komunitas dan penggiat *board game*, merupakan angin positif untuk dunia *board game* nusantara. Bentuk, jenis, dan pola permainan *board game* di Indonesia mulai beragam, tingkat kesulitan bervariasi mulai dari yang sederhana untuk level pemula hingga tingkat permainan kompleks. Masyarakat pun menyambut dengan antusias keberadaan *board game* ini, karena *board game* dapat menjadi alternatif dari permainan digital yang sedang marak saat ini, karena

dengan *board game* mereka dapat merasakan pengalaman sosial yang tidak ditemukan dalam permainan *digital*.

Cerita rakyat dapat mengandung banyak sejarah dan informasi mengenai kebudayaan Indonesia, serta ajaran sopan santun dan nilai adat istiadat. Namun kurangnya bentuk pembelajaran dan anggapan cerita rakyat yang telah kuno dan kalah dengan dongeng dan cerita populer saat ini menjadikan cerita rakyat mulai dilupakan dan susah terakses.

Disusunnya perancangan media pembelajaran berupa *board game* dengan tema cerita rakyat, yang mengangkat berbagai cerita rakyat di pulau Jawa, benda pusaka, pengenalan baju adat, dan pengenalan karakter geografi Indonesia diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang efektif kepada generasi muda tentang cerita rakyat dan nilai kebudayaan Indonesia.

Yogyakarta, 25 Februari 2013

Penulis



## UCAPAN TERIMA KASIH

Tugas akhir ini dikerjakan demi memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Seni di jurusan Disain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia. Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini bukanlah tujuan akhir dari belajar karena belajar harus dilakukan hingga akhir hayat.

Dalam proses pembuatan hingga terselesaikannya perancangan tugas akhir ini, tidak terlepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang tulus kepada:

1. Allah SWT atas limpahan berkah dan rahmat-Nya.
2. Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Ibu Dr. Suastiwi M.Des.
3. Ketua Jurusan Disain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Bapak M. Sholahuddin, S.Sn., M.T.
4. Ketua Program Studi Disain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta, Bapak Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.
5. Pembimbing I, Bapak Drs. Lasiman, M.Sn, atas kesabaran dan perhatiannya dalam membimbing.
6. Pembimbing II, Ibu Heningtyas W, S.Pd. yang banyak memberikan solusi dan masukan.
7. Kepada Ibu Hesti Rahayu, S.Sn., M.A. selaku dosen wali.
8. Kepada seluruh dosen DKV yang telah membimbing selama masa studi.
9. Orang tua yang selalu sabar untuk memotivasi anaknya lulus, Bapak Suprobo, dan ibu terhebat, Ibu Pariyah.
10. Kakak-kakakku, Ridha Probowatie dan Mourizal Wisnu Zativa, yang selalu bersedia mengalah dan memberi kesempatan untuk adiknya.
11. Syarifah Fitriana, S.Sn. yang berusaha selalu membantu dan menjadi penyemangat.
12. Staf Jogja *Community School*, Ibu Amber dan Ibu Novi yang telah banyak membantu.

13. *Sken-skenan* Kudaku Lari Kencang, Langgeng, Gin-Gin, Hendra, yang selalu setia melewati malam yang dingin bersama-sama.
14. Anak-anak satu angkatan Sapoe Lidi, Bangkit, Endro, Fuad, Tredi, Adam Vita, Tam-tam, Tredi, Ayu Ajeng, Sekar, Asif, Yusuf, Ardian dan semua yang tak bisa disebutkan satu persatu, yang telah melewatkan bersama lima tahun lebih yang indah.
15. Angkatan senior dan junior yang telah memberi kesan, Otakkanan 03, Origami 04, Kotakpensil 05, Asimetri 06, Langit Biru 08.
16. Keluarga Indieguerillas yang selalu memberi dukungan luar biasa, Mas Otom, Mbak Santi, Mas Agung, Mas Miko, Mba Angel, Mba Woro dan Puthut.

Penulis menyadari bahwa semuanya jauh dari sempurna, untuk itu diharapkan kritik dan sarannya dari segenap pembaca terhadap tulisan dan karya ini. Semoga karya Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat yang berarti. Amin.

Yogyakarta, 25 Februari 2013

Penulis

## ABSTRAK

Perancangan *Board Game* Adaptasi Cerita Rakyat sebagai Media Edukasi untuk Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar.

Gustopo Galang Wibowo

Generasi muda saat ini cenderung kurang mengenal cerita rakyat. Selain karena cerita rakyat yang kurang populer juga karena kurangnya materi dalam bahan ajar maupun media pembelajaran di sekolah. Media pembelajaran berupa *board game* dipilih karena *board game* merupakan media pembelajaran yang efektif, karena anak merasakan proses belajar sambil bermain saat memainkan *board game* sehingga tidak merasa tertekan.

Perancangan media edukasi ini dilakukan untuk mendukung pembelajaran cerita rakyat bagi siswa kelas 3 sekolah dasar. Perancangan ini bekerja sama dengan sekolah *Jogja Community School*, di mana *board game* ini nantinya akan digunakan sebagai bahan ajar dalam pelajaran Bahasa Indonesia. Studi mengenai dasar teori yang terkait dalam perancangan, yang meliputi teori tentang perkembangan anak, teori tentang pembelajaran, teori tentang bermain, teori tentang *board game*, dan teori tentang cerita rakyat diperoleh melalui studi pustaka. Data mengenai *target audience* diperoleh melalui wawancara kepada Guru. Data yang diperoleh dari wawancara dan studi pustaka kemudian dianalisis menggunakan teknik 5W+1H, dengan menganalisa permasalahan dari *What* (apa), *Where* (di mana), *Why* (mengapa), *When* (kapan), *Who* (siapa), dan *How* (bagaimana).

Cerita rakyat yang diangkat dalam *game* ini adalah cerita rakyat yang mengandung benda pusaka ajaib yang terkandung dalam unsur cerita dan berasal dari pulau Jawa, total terdapat sebelas cerita rakyat. Proses pembuatan *board game*, pemilihan cerita, pembuatan karakter baik karakter utama maupun karakter cerita rakyat disesuaikan dengan perkembangan anak usia 7-9 tahun, yang kemudian diintegrasikan dengan teori-teori yang diperoleh dalam studi pustaka. *Board game* yang dirancang bersifat kompetisi dengan jenis *memory game*.

Perancangan desain ini tidak hanya menghasilkan pemecahan masalah terhadap kebutuhan media edukasi untuk cerita rakyat, tetapi juga memberikan saran dan rekomendasi kepada klien untuk dapat mengembangkan lebih jauh *board game* "Rimba Pusaka" di masa mendatang.

Kata kunci: *Board Game*, *Cerita Rakyat*, *Permainan*, *Edukasi*.



## DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Halaman Pengesahan .....	ii
Pernyataan Keaslian.....	iii
Halaman Persembahan.....	iv
Kata Pengantar .....	v
Ucapan Terima Kasih.....	vii
Abstrak.....	ix
Daftar Isi .....	x
Daftar Gambar.....	xiii

### **BAB 1. PENDAHULUAN**

A. Judul Perancangan.....	1
B. Latar Belakang Masalah.....	1
C. Rumusan Masalah.....	3
D. Tujuan Perancangan.....	3
E. Batasan dan Lingkup Perancangan.....	4
F. Manfaat Perancangan.....	4
G. Metode Perancangan.....	4
H. Sistematika Perancangan.....	6

### **BAB II. IDENTIFIKASI DAN ANALISIS**

A. Identifikasi .....	7
1. Data Teoritis.....	7



a. Tinjauan tentang Perkembangan Anak .....	7
b. Tinjauan tentang Belajar .....	17
c. Tinjauan tentang Bermain .....	20
d. Tinjauan tentang <i>Board Game</i> .....	27
e. Tinjauan tentang Cerita Rakyat .....	40
f. Tinjauan Ilmu Desain .....	47
2. Data Empiris .....	55
B. Analisis Data .....	58

### BAB III. KONSEP PERANCANGAN

A. Konsep Kreatif .....	64
1. Tujuan Kreatif .....	65
2. Strategi Kreatif .....	65
3. <i>Target Audience</i> .....	66
4. Isi Pesan .....	66
5. Format, Bentuk, dan Ukuran <i>Board game</i> .....	67
6. Klien .....	71
7. Program Kreatif .....	72
8. Biaya Kreatif .....	102

### BAB IV. VISUALISASI

A. Data Visual .....	106
1. Data Visual Tokoh <i>Board game</i> .....	106
2. Data Visual Karakter Tokoh Cerita Rakyat .....	107
3. Data Visual Setting Cerita Rakyat .....	113

B. Studi Visual.....	119
1.Studi Visual Karakter Tokoh <i>Board game</i> .....	119
2.Studi Visual Karakter Tokoh Cerita Rakyat .....	119
3.Studi Visual Benda Pusaka .....	119
4.Studi Tipografi .....	119
C. Tahap <i>Finishing</i> Disain.....	134
1. <i>Layout</i> .....	134
2.Final Desain .....	148
a. Kemasan <i>Board game</i> .....	148
b. <i>Game Board</i> .....	149
c. Karakter Pion .....	150
d. Pohon Misteri .....	152
e. Kartu Legenda.....	152
f. Kartu Karakter.....	158
g. Kartu Duel.....	161
h.Buku Panduan.....	165
i. Buku Cerita Rakyat.....	168

## **BAB V. PENUTUP**

A. Kesimpulan .....	175
B. Saran.....	176

<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	177
-----------------------------	-----

<b>DAFTAR NARASUMBER</b> .....	179
--------------------------------	-----

<b>LAMPIRAN</b> .....	180
-----------------------	-----

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 : Bermain di Alam.....	22
Gambar 2 : Bermain Peran.....	23
Gambar 3 : Alat Permainan Edukatif.....	26
Gambar 4 : Raja Nefertari Bermain “ <i>Senet</i> ”.....	28
Gambar 5 : Catur.....	29
Gambar 6 : <i>Board game</i> “Ular Tangga”.....	29
Gambar 7 : <i>Board game</i> “ <i>Tic Tac Toe</i> ”.....	30
Gambar 8 : <i>Board game</i> “ <i>East Meets West</i> ”.....	31
Gambar 9 : <i>Board game</i> “ <i>Battleship</i> ”.....	32
Gambar 10 : Dua Wanita Jawa bermain “ <i>Dakon</i> ”.....	32
Gambar 11 : <i>Board game</i> “ <i>Settlers of Catan</i> ”.....	33
Gambar 12 : <i>Board game</i> “ <i>Trivial Pursuit</i> ”.....	34
Gambar 13 : <i>Board game</i> “ <i>Scrabble</i> ”.....	34
Gambar 14 : <i>Board game</i> “ <i>Trough The Ages</i> ”.....	35
Gambar 15 : <i>Board game</i> “ <i>Monopoly</i> ”.....	36
Gambar 16 : <i>Board game</i> sebagai Media Edukasi.....	37
Gambar 17 : Lingkaran Warna.....	53
Gambar 18 : Siswa siswi Jogja <i>Community School</i> .....	71
Gambar 19 : <i>Board game</i> “ <i>Enchanted Forest</i> ”.....	72
Gambar 20 : Contoh Karakter Jawara Betawi.....	106
Gambar 21 : Contoh Karakter Jawara Madura.....	106
Gambar 22 : Contoh Karakter Jawara Jawa.....	107
Gambar 23 : Contoh Karakter Jawara Sunda.....	107
Gambar 24 : Gadis Desa.....	107
Gambar 25 : Masyarakat Indonesia saat Masa Kolonialisme.....	108
Gambar 26 : Masyarakat Indonesia saat Masa Kolonialisme.....	108
Gambar 27 : Masyarakat Indonesia pada Zaman Penjajahan.....	109
Gambar 28 : Masyarakat Desa.....	109



Gambar 29 : Pangeran dan Putri Raja Jawa.....	110
Gambar 30 : Gadis Memakai Kebaya.....	110
Gambar 31 : Penari Jawa .....	111
Gambar 32 : Empu.....	111
Gambar 33 : Lutung.....	111
Gambar 34 : Naga.....	112
Gambar 35 : Ayam Jantan.....	112
Gambar 36 : Kepiting.....	112
Gambar 37 : Rumah Tradisional Jawa.....	113
Gambar 38 : Rumah Bergaya Joglo.....	113
Gambar 39 : Plengkung Gading Kraton Yogyakarta.....	114
Gambar 40 : Benteng Kraton Yogyakarta.....	114
Gambar 41 : Taman Nasional Komodo.....	115
Gambar 42 : Hutan Tropis.....	115
Gambar 43 : Tebing.....	115
Gambar 44 : Harimau Jawa.....	116
Gambar 45 : Banteng Jawa.....	116
Gambar 46 : Badak Bercula Satu.....	116
Gambar 47 : Keong Emas.....	117
Gambar 48 : Labu.....	117
Gambar 49 : Keris.....	117
Gambar 50 : Telaga.....	118
Gambar 51 : Cambuk.....	118
Gambar 52 : Selendang.....	118
Gambar 53 : Woody dan Luigi Mario.....	119
Gambar 54 : Karakter Bang Juki.....	120
Gambar 55 : Samurai.Jack.....	120
Gambar 56 : Karakter Raden Slamet.....	121
Gambar 57 : Flik dan Dash.....	121
Gambar 58 : Karakter Kang Ujang.....	122
Gambar 59 : Shrek.....	122



Gambar 60 : Karakter Cak Mamat.....	123
Gambar 61 : Karakter Klenthing Kuning, dan Yuyu Kangkang.....	123
Gambar 62 : Karakter Bawang Putih.....	124
Gambar 63 : Karakter Jaka Budug, dan Naga.....	124
Gambar 64 : Karakter Putri Purabasari, dan Lutung Kasarung.....	125
Gambar 65 : Karakter Cindelas, dan Ayam Jantan.....	125
Gambar 66 : Karakter Nenek, dan Putri Candra Kirana.....	126
Gambar 67 : Karakter Jaka Tarub, dan Bidadari Kahyangan.....	126
Gambar 68 : Karakter Putri Ngapunten, dan Jaka Kendil.....	127
Gambar 69 : Karakter Calon Arang, dan Empu Baradha.....	127
Gambar 70 : Karakter Timun Mas, dan Raksasa.....	128
Gambar 71 : Karakter Kakek.....	128
Gambar 72 : Sketsa Pusaka.....	129
Gambar 73 : Sketsa Alternatif <i>Logotype</i> 1.....	130
Gambar 74 : Sketsa Alternatif <i>Logotype</i> 2.....	130
Gambar 75 : Sketsa Alternatif <i>Logotype</i> 3.....	130
Gambar 76 : Studi Warna <i>Logotype</i> Alternatif 1.....	131
Gambar 77 : Studi Warna <i>Logotype</i> Alternatif 2.....	131
Gambar 78 : Studi Warna <i>Logotype</i> Alternatif 3.....	131
Gambar 79 : <i>Logotype</i> Terpilih.....	132
Gambar 80 : Studi Positif Negatif <i>Logotype</i> .....	132
Gambar 81 : Studi <i>Grid Logotype</i> .....	132
Gambar 82 : Sketsa Kemasan Bagian Depan.....	134
Gambar 86 : Sketsa Pion.....	136
Gambar 87 : Sketsa Pohon Misteri.....	137
Gambar 88 : Cerita Ande Ande Lumut.....	137
Gambar 89 : Cerita Bawang Merah dan Bawang Putih.....	138
Gambar 90 : Cerita Calon Arang.....	138
Gambar 91 : Cerita Cindelas.....	139
Gambar 92 : Cerita Jaka Budug.....	139
Gambar 93 : Cerita Jaka Tarub.....	140

Gambar 94 : Cerita Keong Mas .....	140
Gambar 95 : Cerita Lutung Kasarung .....	141
Gambar 96 : Cerita Situ Bagendit .....	141
Gambar 97 : Cerita Timun Emas .....	142
Gambar 98 : Sketsa Bagian Muka Kartu Karakter .....	143
Gambar 99 : Sketsa Kartu Duel .....	144
Gambar 100 : Sketsa Sampul Buku Panduan .....	145
Gambar 101 : Sketsa Halaman Isi Buku Panduan .....	146
Gambar 102 : Sketsa Sampul Buku Cerita rakyat .....	147
Gambar 103 : Sketsa Halaman Isi Buku Cerita Rakyat .....	147
Gambar 104 : Bagian Atas Kemasan .....	148
Gambar 105 : Bagian Bawah Kemasan .....	148
Gambar 105 : <i>Game Board</i> .....	149
Gambar 106 : Pion Tampak Depan .....	150
Gambar 107 : Pion Tampak Depan .....	151
Gambar 108 : <i>Mock up</i> Pohon Misteri .....	152
Gambar 109 : Kartu Legenda Bawang Merah Bawang Putih .....	152
Gambar 110 : Kartu Legenda Calon Arang .....	153
Gambar 111 : Kartu Legenda Cindelas .....	153
Gambar 112 : Kartu Legenda Jaka Budug .....	154
Gambar 113 : Kartu Legenda Jaka Kendil .....	154
Gambar 114 : Kartu Legenda Jaka Tarub .....	155
Gambar 115 : Kartu Legenda Keong Emas .....	155
Gambar 116 : Kartu Legenda Ande-Ande Lumut .....	156
Gambar 117 : Kartu Legenda Lutung Kasarung .....	156
Gambar 118 : Kartu Legenda Situ Bagendit .....	157
Gambar 119 : Kartu Legenda Timun Mas .....	157
Gambar 120 : Bagian Punggung Kartu Legenda .....	158
Gambar 121 : Bagian Muka Kartu Karakter .....	159
Gambar 122 : Bagian Punggung Kartu Karakter .....	160
Gambar 123 : Bagian Muka Kartu Vokal .....	161

Gambar 124 : Bagian muka Kartu Verbal .....	162
Gambar 125 : Bagian Muka Kartu Visual .....	163
Gambar 126 : Bagian Muka Kartu Gestur .....	164
Gambar 127 : Bagian Punggung Kartu Duel .....	165
Gambar 128 : Sampul Buku Panduan .....	165
Gambar 129 : Halaman sampul dalam & 9 .....	166
Gambar 130 : Halaman 1-2 .....	166
Gambar 131 : Halaman 3-4 .....	167
Gambar 132 : Halaman 5-6 .....	167
Gambar 133 : Halaman 7-8 .....	168
Gambar 134 : Sampul Buku Cerita Rakyat .....	168
Gambar 135 : Halaman Sampul Dalam & 23 .....	169
Gambar 136 : Halaman 1-2 .....	169
Gambar 137 : Halaman 3-4 .....	170
Gambar 138 : Halaman 5-6 .....	170
Gambar 139 : Halaman 7-8 .....	171
Gambar 140 : Halaman 9-10 .....	171
Gambar 141 : Halaman 11-12 .....	172
Gambar 142 : Halaman 13-14 .....	172
Gambar 143 : Halaman 15-16 .....	173
Gambar 144 : Halaman 17-18 .....	173
Gambar 145 : Halaman 19-20 .....	174
Gambar 146 : Halaman 21-22 .....	174



## BAB I PENDAHULUAN

### A. Judul Perancangan

Perancangan *Board Game* Adaptasi Cerita Rakyat sebagai Media Edukasi untuk Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar

### B. Latar Belakang Masalah

Indonesia adalah negeri yang memiliki kekayaan berlimpah. Tidak hanya kaya akan sumber energi yang sangat berguna, namun juga kaya akan budaya. Di 33 propinsi yang ada di Indonesia, ada beragam budaya dan bahasa. Di provinsi-provinsi yang ada di pulau Jawa saja hidup dan berkembang berbagai budaya, salah satu bentuk kebudayaan itu adalah cerita rakyat.

Cerita rakyat adalah cerita yang dikenal dan diceritakan secara turun temurun oleh masyarakat daerah tertentu. Meskipun ada beberapa cerita rakyat yang dikenal secara nasional namun ada pula cerita rakyat yang tidak terlalu populer. Di dalam cerita rakyat biasanya terkandung nilai-nilai adat istiadat dan juga pesan-pesan moral yang disampaikan secara tersirat. Ada pula cerita rakyat yang berhubungan dengan keadaan geologi setempat. Cerita rakyat adalah suatu media edukasi yang efektif sebagai bentuk penyampaian nilai-nilai budaya karena seseorang yang membaca dapat mengambil pesan yang disampaikan secara tersirat yang akan selalu diingat dibandingkan jika seseorang secara langsung didikte dengan peraturan.

Cerita rakyat merupakan submateri pengajaran untuk pelajaran muatan lokal yang termasuk kurikulum pendidikan sekolah dasar. Cerita rakyat termasuk dalam muatan lokal kabupaten. Karena muatan lokal disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing daerah. Namun menurut wawancara dengan guru-guru dari SD N 4 Purwokerto Lor<sup>1</sup>, dan SD N 1 Jeruk Agung Magelang<sup>2</sup>,

---

<sup>1</sup> Sartini S.Pd., Guru Kelas 1, SD N 4 Purwokerto Lor, "Wawancara Pribadi", tanggal 15 Maret 2012.



Magelang<sup>2</sup>, penyampaian materi cerita rakyat kepada murid-murid mengalami kendala, yakni siswa cenderung merasa bosan dengan bentuk pengajaran konvensional yang monoton, di mana hubungan yang terjalin antara guru dengan murid bersifat satu arah, yakni dari guru kepada murid.

Berdasarkan fakta tersebut, dibutuhkan sebuah bentuk alat pengajaran yang mampu mengakomodasi kebutuhan guru-guru dalam menyampaikan materi kepada murid dengan cara yang menarik, namun efektif dan efisien. Salah satu bentuk media edukasi yang efektif dan efisien yang dapat digunakan sebagai perangkat pengajaran yakni *board game*.

*Board game* adalah suatu permainan yang sudah ada sejak 5000 tahun yang lalu. Secara harfiah, *board game* adalah segala jenis permainan yang menggunakan papan atau alas untuk bermain dan biasanya dimainkan oleh lebih dari satu orang di satu meja yang sama, seperti yang diungkapkan oleh Parlett<sup>3</sup> “So, in a broad sense, a board game is any that can be played on a flat surface such as a table or floor.”

Dengan berkumpulnya para pemain di sebuah area untuk bermain merupakan salah satu keunggulan yang dimiliki oleh *board game*. *Board game* dapat memberi pengaruh positif yang kuat terhadap perkembangan mental para pemainnya karena *board game* adalah permainan yang penuh dengan aturan. Permainan akan terus berlangsung jika pemainnya menaati peraturan. Dengan begitu akan mengajarkan para pemain untuk berlaku jujur dan menaati peraturan.

*Board game* merupakan permainan yang memiliki keunggulan dibanding dengan permainan digital. Dalam memainkan *board game* tidak diperlukan keahlian khusus, sehingga siapapun dapat bermain bersama, tidak ada

---

<sup>2</sup> Karsinah, Guru Kelas 4, SD N 1 Jeruk Agung, “Wawancara Pribadi”, tanggal 15 Maret 2012.

<sup>3</sup> David Parlett, *The Oxford History of Board Game*. Oxford University Press, New York 1999, h. 5

kesenjangan umur yang tercipta. Tidak seperti permainan digital saat ini, untuk memainkannya diperlukan pengetahuan dan ketangkasan dalam menggunakan perangkatnya, seperti *joystick*, *keyboard*, dan tetikus. Kebanyakan *board game* dimainkan oleh lebih dari 3 orang. Beberapa permainan *board game* yang populer di Indonesia antara lain monopoli, catur dan ular tangga. *Board game* merupakan permainan yang dapat mensimulasikan secara langsung akibat dari pengambilan keputusan. Pemain akan melihat akibat yang ia timbulkan dari setiap keputusan yang ia ambil.

Selain itu, *board game* dapat dimainkan oleh siapa saja dari anak usia TK hingga lansia. Berbeda dengan permainan digital yang tergolong teknologi baru dan memerlukan pemahaman tinggi dan ketangkasan tertentu. *Board game* sudah dikenal sejak dulu, yang tidak memerlukan pemahaman khusus untuk memainkannya.

Melalui *board game* ini penyampaian cerita rakyat dapat disampaikan secara menyenangkan kepada generasi muda. Diharapkan melalui permainan ini generasi muda Indonesia yang dimulai dari anak-anak sekolah dasar dapat mengenal budaya Indonesia.

### **C. Rumusan Masalah**

Bagaimana merancang sebuah media edukasi dalam bentuk *board game* mengadaptasi cerita rakyat, yang menarik, komunikatif, dan informatif sehingga para siswa kelas 3 sekolah dasar dapat mengenal cerita rakyat ?

### **D. Tujuan perancangan**

1. Merancang *board game* yang mengadaptasi cerita rakyat sebagai media edukasi dan pengenalan budaya Indonesia sehingga meningkatkan minat generasi muda untuk mengenal dan melestarikan budaya Indonesia.
2. Meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia tentang cerita rakyat untuk siswa kelas 3 tingkat sekolah dasar di kota Yogyakarta.

3. Mengemas cerita rakyat melalui permainan *board game* yang menarik, interaktif, informatif, dan komunikatif.

#### **E. Batasan dan Lingkup Perancangan**

Dalam perancangan ini, terdapat batasan masalah sebagai berikut :

1. Cerita rakyat yang diangkat adalah cerita rakyat yang berasal dari pulau Jawa yang termasuk dalam kurikulum pengajaran kelas 3 tingkat sekolah dasar.
2. Khalayak sasaran perancangan ini adalah anak-anak usia sekolah dasar.

#### **F. Manfaat Perancangan**

1. Manfaat bagi klien

Sebagai media edukasi mata pelajaran Bahasa Indonesia yang menarik, informatif dan komunikatif yang dapat digunakan untuk mengenalkan budaya Indonesia khususnya cerita rakyat.

2. Manfaat bagi mahasiswa Disain Komunikasi Visual

Mahasiswa dapat memanfaatkan *board game* ini sebagai referensi mengenai penyampaian edukasi cerita rakyat melalui permainan interaktif.

3. Manfaat bagi lembaga pendidikan

Sebagai studi literatur yang bisa digunakan sebagai informasi yang bisa disampaikan kepada murid / mahasiswa.

#### **G. Metode Perancangan**

##### **1. Data yang dibutuhkan**

- a. Data primer

Data primer berupa data mengenai kurikulum serta kegiatan belajar mengajar yang terkait dengan pembelajaran cerita rakyat.

- b. Data sekunder

Data sekunder berupa materi mengenai jenis *board game* yang cocok untuk anak kelas 3 sekolah dasar, metode pembelajaran anak, permainan anak dan materi cerita rakyat.



## 2. Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan adalah metode wawancara dan survei untuk mendapatkan data tentang kurikulum, data *target audience* serta data mengenai *board game*. Hal tersebut ditunjang dengan studi pustaka untuk mengumpulkan data dan informasi cerita rakyat dan *board game* secara mendalam. Selain digunakan pula referensi lain seperti artikel majalah, koran maupun data dari internet.

## 3. Metode Analisis Data

Analisis data menggunakan metode 5W+1H. Analisa ini mencoba untuk menguraikan masalah menggunakan 5 kata tanya dasar, yakni *what* (apa), *when* (kapan), *where* (di mana), *why* (mengapa), *who* (siapa) dan *how* (bagaimana). Setiap kata tanya tersebut akan digunakan untuk membentuk pertanyaan yang untuk menjelaskan masalah.

Dengan menggunakan metode analisa 5W+1H, memungkinkan untuk mengembangkan masalah yang nantinya masalah tersebut akan mudah dipahami yang kemudian dibuat solusinya.

## H. Sistematika Perancangan

