



Perancangan *Board Game* Edukatif sebagai Media Pembelajaran Lagu Daerah Jawa untuk Siswa Sekolah Dasar Usia 9-11 Tahun

Lisa Amalia ^{a,1,*}, P. Gogor Bangsa ^{b,2}, Hesti Rahayu ^{c,3}

^{abc} Prodi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta

¹ amalisa2000@gmail.com; ² gogorbangsa@gmail.com; ³ nadacintaku@gmail.com

* Penulis Koresponden

ABSTRAK

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 sudah diperkenalkan secara formal sejak lingkungan sekolah dasar, minimnya jam pelajaran telah mengurangi intensitas pembiasaan lagu daerah sehingga dibutuhkan media alternatif yang cocok digunakan dalam lingkungan sekolah serta 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 anak yang cenderung suka bermain secara kelompok. Data perancangan dikumpulkan melalui kuisisioner, wawancara serta jurnal dan website untuk mengetahui preferensi visual dan mekanik gim yang sesuai. Metode design thinking dan MDA Framework digunakan untuk memudahkan proses pembuatan konsep gim. Hasil akhir dari 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 kemasan yang menarik dan aturan yang mudah dimengerti.

Designing Educational Board Games as A Medium for Learning Javanese Folk Songs for Elementary School Students Aged 9-11 Years Old

The rapid development of technology and information has brought many changes to Indonesian culture, including folk songs whose popularity is increasingly eroded by various types of modern or viral songs today. Children, as the nation's next generation, 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 can 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 of this design is a prototype of a complete set of board games with its

Kata kunci

lagu daerah
Jawa
edukatif
media pembelajaran
board game

Keywords

Javanese
folk songs
educational
learning media
board game

components, namely pieces, game boards, cards, score calculation sheets, and guidance sheets for playing which are presented in attractive visuals and understandable rules

1. Pendahuluan

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. Sebuah penelitian oleh Yuliani (2018) 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 (2022), 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. 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. 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 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 judul 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.

2. Metode

Dalam memecahkan masalah serta mewujudkan tujuan perancangan yang diinginkan, dibutuhkan beberapa metode serta teori untuk mengumpulkan serta menganalisis data. Hal-hal tersebut antara lain:

2.1. Metode pengumpulan data

Kuisisioner dilakukan dua kali, yaitu pre-test (sebelum perancangan dilakukan yaitu untuk mengetahui seberapa jauh anak mengenal lagu daerah serta seperti apa preferensi visual mereka) serta post-test (uji coba setelah perancangan dilakukan). Kuisisioner ditujukan kepada siswa-siswi yang berada di antara kelas tiga hingga lima sekolah dasar, dengan rentang umur 9 (sembilan) hingga 11 tahun.

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.

Pengumpulan data ini dilakukan dengan mempelajari bacaan buku, jurnal serta artikel online yang relevan dengan permasalahan yang diangkat. Salah satu buku yang digunakan sebagai referensi perancangan adalah buku Yuk Bikin Board Game Edukasi milik Adhicipta Wirawan (2022)

2.2. Identifikasi 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.

Empathize, dilakukan wawancara dan kuisioner untuk mengetahui permasalahan mengenai lagu daerah Jawa di lingkungan sekolah dasar. Wawancara dilakukan terhadap wali kelas empat yang Wahyu Prihatina, S.Pd dan wali kelas lima Prisa Septilina, S.Pd dari SDN 1 Wonosobo, provinsi Jawa Tengah. Wawancara dilakukan dengan menanyakan beberapa permasalahan seperti perkembangan lagu daerah Jawa di kalangan anak-anak Sekolah Dasar pada masa kini serta penggunaan media dalam proses pembelajaran tersebut.

Define, dalam memfokuskan membedah, menganalisis dan memfokuskan kembali permasalahan dan kebutuhan pengguna dari tahap sebelumnya (*empathy*) melalui sudut pandang desainer. Gavin & Paul dalam bukunya (2010) menyatakan bahwa ada cara untuk memfokuskan apa yang diinginkan oleh pengguna, yaitu dengan menerapkan 5W+1H: 1) *Who* (Siapakah klien/pengguna dan target audiensnya?). Klien merupakan tenaga pendidik yang peduli terhadap keberlangsungan lagu daerah Jawa dikalangan anak-anak sekolah dasar, sedangkan target audiensnya merupakan anak-anak SDN 1 Rojoimo dengan rentang umur 9-11 tahun. Siswa dengan rentang umur tersebut rata-rata berada di lingkup kelas empat dan lima. 2) *What* (Apakah solusi desain yang dibutuhkan?). Sebuah media alternatif inovatif untuk membantu anak-anak dalam mempelajari lagu daerah Jawa, khususnya lagu dolanan. 3) *When* (Kapan desain diperlukan dan berapa lama pengerjaannya?). Pihak klien tidak memberikan tuntutan waktu pengerjaan, namun dikarenakan pengerjaan desain sejalan dengan proses tugas akhir desainer maka proses akan berlangsung selama kurang lebih lima bulan, terhitung dari Desember 2022. 4) *Where* (Dimanakah desain akan diterapkan?). Hasil desain akan diuji coba di lingkup SDN 1 Rojoimo, yaitu di Kecamatan Wonosobo, Kabupaten Wonosobo, Provinsi Jawa Tengah. 5) *Why* (Mengapa klien membutuhkan solusi desain untuk permasalahan ini?) Desain dibuat sebagai solusi dari permasalahan siswa-siswa tersebut yang mengalami kendala dalam mengingat dan mengeksplorasi lagu daerah Jawa. 6) *How* (Bagaimana solusi atas permasalahan ini?). Board game dipilih sebagai media alternatif yang digunakan untuk membantu siswa-siswi Sekolah Dasar tersebut supaya dapat lebih mengenal lagu daerah Jawa.

Ideate, merupakan proses dimana desainer menghasilkan konsep atau ide berdasarkan data dan riset yang sudah dikumpulkan dari klien. Proses ini dapat meliputi brainstorming (pemikiran konsep), sketching ideas (sketsa ide), mengadaptasi pada desain yang sudah diuji coba kan, dan melakukan analisis pada produk (Ambrose & Harris, 2010). Metode MDA framework menjadi salah satu pendekatan produksi game yang dikembangkan oleh Hunicke, LeBlanc & Zubek pada tahun 2001 (Wirawan, 2022). Metode ini terdiri dari tiga tahapan, yaitu: 1) *Mechanics* (Mekanisme). Susunan aturan dalam suatu permainan yang menciptakan ragam aksi agar tujuan dalam game dapat tercapai. 2) *Dynamics* (Dinamika) atau gameplay. Pengalaman yang tercipta dari kumpulan mekanisme suatu permainan, sehingga akan terjadi interaksi antara pemain dengan suatu permainan. 3) *Aesthetic* (Estetika). Reaksi emosi yang dihasilkan oleh pemain ketika telah memainkan permainan tersebut. 4) *Prototyping*, merupakan langkah selanjutnya dimana desainer mewujudkan ide dan konsep yang telah ditulis ke dalam bentuk nyata, sehingga kita dapat melihat gambaran hasil akhir. prototype dikatakan berhasil apabila dapat memberikan interaksi. 5) *Test*, merupakan tahap akhir dari design thinking yaitu berupa uji coba suatu produk desain. Uji coba dilaksanakan untuk mengetahui umpan balik dari klien dan memperbaiki produk tersebut.

3. Teori

3.1. Lagu Daerah Jawa

Lagu daerah Jawa dapat didefinisikan sebagai jenis lagu berbahasa Jawa yang diciptakan dari daerah Jawa sendiri dan mengangkat kebudayaan daerah tersebut. Pulau Jawa sangatlah luas, bahkan Bahasa Jawa sendiri menjadi bahasa dengan penutur terbanyak yang tersebar di beberapa wilayah Indonesia, yaitu mencapai angka 75.200.000 orang (Riza, 2008). lagu daerah Jawa dibagi menjadi dua jenis, yaitu lagu Jawa kontemporer dan lagu Jawa tradisional. Subandono (2019) mendefinisikan Lagu Jawa Kontemporer sebagai ragam lagu berbahasa Jawa yang telah diciptakan dan sedang naik tingkat popularitasnya dalam masyarakat Jawa dalam kurun waktu dua dekade terakhir. Lagu-lagu tersebut tidak terpacu pada aturan nada diatonis dan pentatonic (Suhandono, 2019). Apabila musik tradisional diartikan sebagai seni budaya yang sejak lama telah hidup turun temurun di suatu daerah tertentu (Tumbijo, 1977:13), maka Lagu Jawa Tradisional dapat diartikan sebagai suatu bentuk lagu yang muncul sejak lama dan secara turun temurun menjadi bagian dari kebudayaan masyarakatan Jawa.

Tembang Dolanan berasal dari kata tembang dan dolanan. Tembang berarti puisi yang di buat menjadi lagu (Farida dkk.,2016) sementara dolanan berasal dari kata dasar dolan (artinya bermain) dan imbuhan belakang “-an” yang artinya ‘permainan’. Tembang Dolanan adalah kumpulan lagu yang termasuk dalam puisi anak dan biasa dinyanyikan untuk mengiringi permainan anak-anak (Farida dkk., 2016).

Media pembelajaran berasal dari gabungan kata media dan pembelajaran. Media berasal dari kata Medius, yaitu bahasa latin dari kata “tengah” yang berarti perantara ataupun pengantar pesan dari pengirim kepada penerima (Arsyad, 2000:3). Sementara AECT (Assosiation of Education and Communication Technology) mengemukakan bahwa media merupakan segala bentuk atau sarana dan saluran yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi. Kata kedua yaitu pembelajaran, berasal dari dasar kata 'ajar' yang berarti petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui. Dalam satu kata yang utuh, pembelajaran merupakan suatu proses, cara atau perbuatan untuk menjadikan seseorang untuk belajar (KBBI.co.id, diakses pada 1 Desember 2022). Dengan kata lain, media pembelajaran dapat diartikan sebagai sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi agar seseorang dapat belajar mengenai hal tersebut.

Board game atau permainan papan dalam Bahasa Indonesia merupakan sebuah permainan dimana kartu, papan, dadu dan token menjadi komponen utamanya, dan dapat dimainkan secara individu maupun berkelompok, yakni lebih dari satu orang bahkan belasan ataupun puluhan. (Wirawan, 2022:7).

Adapun elemen visual dalam Board Game adalah komposisi tata letak, warna, ikon, ilustrasi, dan kemasan.

4. Hasil dan Pembahasan

4.1. Tujuan Kreatif

Konsep yang dirancang pada board game ini bertujuan untuk membantu anak-anak dalam mengingat lagu daerah Jawa, spesifiknya lagu dolanan melalui metode yang menyenangkan. Permainan ini akan menuntun anak menuju beragam judul lagu dolanan melalui berbagai cara; anak akan diajak untuk menebak judul lagu melalui persepsi visual, menebak lanjutan lirik hingga menebak makna yang terkandung di dalam lagu. Mekanisme dipilih berdasarkan jenis board game yang pernah dimainkan oleh target audiens supaya anak-anak tersebut tidak memerlukan waktu yang terlalu lama dalam beradaptasi dengan aturan permainannya. Sebagai permainan yang dicetak, perbaruan konten tidak bisa dilakukan secara efektif seperti dalam video game. Maka dibutuhkan strategi untuk pembaruan pertanyaan supaya permainan tidak membosankan.

4.2. Strategi Kreatif

4.2.1. Isi Pesan (What to say)

Ajakan kepada anak-anak sebagai pemain untuk mengenal dan mengingat kembali ragam lagu dolanan Jawa melalui sembilan judul lagu. Diantaranya adalah Gundul-Gundul Pacul, Cublak-Cublak Suweng, Padhang Bulan, Jaranan, Jamuran, Lir-Iilir, Menthok, dan Sluku-Sluku Bathok.

4.2.2. Bentuk Pesan (How to say)

Perancangan ini menyediakan lirik, makna beserta terjemahan lagu dolanan sebagai sumber materi pembelajaran yang akan dituang dalam bentuk kuis berupa kartu tantangan (pitakonon). RPP (Rencana Pembelajaran) dapat disediakan sebagai opsi supaya pembelajaran dengan menggunakan board game di dalam kelas menjadi lebih terarah. Namun RPP tidak disediakan dalam perancangan ini karena sudah berada diluar batasan.

4.3. Tujuan Media

Adapun enjadi media pembelajaran alternatif yang menyenangkan dalam mempelajari materi lagu daerah Jawa sambil bermain (game-based learning), serta mempertajam ingatan anak mengenai lagu daerah Jawa melalui media board game. Praktis karena tersedia dalam satu set serta tidak memerlukan gawai dalam proses permainannya. Serta untuk menciptakan ruang sosial antara pemain dengan pemain lainnya karena dimainkan secara langsung secara berkelompok

4.4. Strategi Media

Target audiens adalah anak-anak dengan demografi jenis kelamin laki-laki dan perempuan, usia pelajar sekolah dasar 9-11 tahun, dengan status sosial menengah ke bawah dan menengah ke atas. Subjek adalah Anak merupakan siswa-siswi SDN 1 Rojoimo yang berada di Kecamatan Wonosobo, Kabupaten Wonosobo, Provinsi Jawa Tengah. Rata-rata anak berasal dari kabupaten tersebut. Maka, bahasa sehari-hari yang digunakan oleh anak-anak merupakan bahasa Jawa. Psikografis anak berada didalam tahap dimana mereka senang berinteraksi dengan teman-teman sebayanya secara berkelompok.

Panduan Media. Media utama berupa satu set permainan board game cetak yang dimainkan secara langsung. Satu set ini berisi papan permainan, kartu tantangan, kartu bantuan dan bidak. Adapun media pendukung terdiri dari kemasan boardgame, lembar panduan kunci jawaban, lembar panduan cara bermain dan tabel skoring, template custom kartu tantangan, poster permainan, video teaser.

4.5. Program Kreatif

MDA Frameworks. Mechanics. Judul Permainan *Pentas Swara*, yang merupakan permainan kata yang diambil dari Pentas Seni. Board Game tematik (theme board game) dengan tema lagu daerah Jawa (lagu dolanan) serta mengusung jenis permainan kooperatif-kompetitif (cooperative-competitive). Agar tim menang dengan mengumpulkan kartu sebanyak-banyaknya sebelum salah satu tim peain menginjak garis finish. Rating (Target Usia) 8+ (untuk delapan tahun keatas). Tingkat kesulitan dikategorikan menurut popularitas lagu dolanan. Question and Answers (dimana pemain harus menjawab kuis yang diberikan), Set Collection (mengumpulkan kartu tantangan untuk mendapatkan poin) dan Track Movement (menggerakkan bidak sesuai jalur petak).

Komponen permainan terdiri dari Papan Permainan. Layout papan berukuran 30 x 55 cm dengan menggunakan bahan tidak terlalu tebal sehingga papan masih dapat dilipat. Bidak permainan dicetak menggunakan bahan akrilik yang dapat didirikan dengan ilustrasi berupa empat buah maskot hewan lucu. Layout kartu bantuan berbentuk lingkaran dengan ikon bintang berwarna kuning di tengahnya. Kartu Tantangan / Pitakonon, ukuran kartu tantangan dibuat dengan menggunakan template ukuran kartu remi yaitu 6.3 x 8.8 cm. Kedua sisi kartu dirancang dengan desain yang serupa; salah satu sisi terdapat logo Pentas Swara, kemudian di

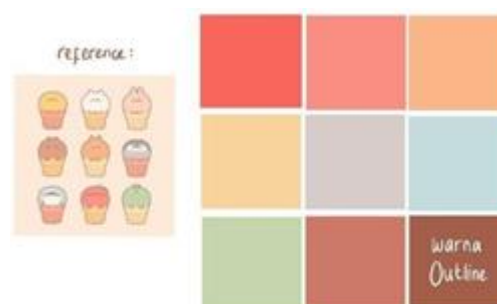
sisi lainnya terdapat border dengan bentuk batik ceplok serta frame dengan bentuk kayu ukir yang berisikan pertanyaan.

Dynamics. Storyline, sekelompok anak-anak hendak menyanyikan lagu di ajang pentas seni. Kompetisi antar anak pun terjadi, selama perjalanan mereka saling berlatih untuk mengasah pengetahuan dan kemampuan bernyanyi mereka untuk memperebutkan gelar bintang panggung.

Karakter, terdapat empat karakter berupa maskot hewan lucu yang dapat dimainkan sebagai bidak dalam board game ini. Karakter tersebut antara lain: Menthok (berasal dari lagu 'Menthok'), kijang (berasal dari lagu 'Kidang Talun'), kuda (berasal dari lagu 'Jaranan'), gajah (berasal dari lagu 'Kidang Talun'). Tantangan, dalam permainan "Pentas Swara", pemain ditantang untuk menjawab pertanyaan mengenai lagu dolanan yang tersaji dalam bentuk kartu pertanyaan. Peraturan (Rules), kertas untuk menentukan giliran permainan. Ketika permainan dimulai, pemain harus mengambil salah satu kartu tantangan sesuai warna petak yang ditempati, yaitu biru atau oranye. Siklus apabila pemain berhasil menjawab pertanyaan: Kelompok pemain dapat menyimpan kartu tersebut, memperoleh skor, pemain berhak maju satu langkah, kemudian giliran selesai.

Siklus apabila pemain tidak berhasil menjawab pertanyaan, pemain harus mengembalikan kartu ke tumpukan kartu yang paling bawah, pemain tidak boleh menggerakkan bidaknya, kemudian giliran selesai. Pemain boleh mengambil kartu lain apabila gilirannya sudah dimulai kembali. Pemain yang berada di petak berwarna abu abu bebas memilih jenis kartu/pertanyaan, baik itu biru maupun jingga. Pemain yang berada di petak dengan simbol tengkorak dan tidak dapat menjawab pertanyaan harus mundur satu langkah. Pemain yang berada di petak dengan simbol bintang dan berhasil menjawab pertanyaan, berhak untuk mendapatkan satu kartu bantuan. Pemain yang berada di petak dengan ikon perisai, berhak untuk melindungi timnya dengan cara melemparkan kartu tantangan ke tim lain atau penonton. Apabila jawaban terjawab benar, maka tim yang berada di petak tersebut berhak untuk maju satu langkah. Apabila jawaban tidak benar, maka tim yang mendapat pertanyaan lemparan harus mundur 1 langkah. Permainan dinyatakan selesai apabila salah satu tim pemain berhasil mencapai panggung pentas (finish). Pemenang dari permainan ini adalah tim dengan skor terbanyak. Apabila anak menetap di satu petak selama 3 kesempatan berturut turut, maka kesempatan berikutnya anak harus maju satu langkah.

Aesthetic, Sensation. Pemain akan merespon bagaimana tampilan visual papan board game, bentuk bidak yang dibuat karakter, serta tingkat kesulitan dari permainan tersebut melalui panca indera mereka. Challenge, pemain akan disajikan tantangan berupa seberapa banyak lagu yang mereka ketahui dan seberapa banyak kartu yang dapat kelompok mereka simpan. Fellowship, permainan ini mengajak anak-anak yang berada di dalam satu tim agar berinteraksi sekaligus saling membantu untuk menjawab lagu dolanan yang diketahui. Discovery, permainan ini menyuguhkan beberapa lagu dolanan yang tidak familiar di kalangan pemain agar kemudian diketahui dan dipelajari oleh pemain tersebut. Gaya visual, warna yang digunakan dalam perancangan adalah warna dengan tone hangat (warm color), yaitu warna yang cenderung menggunakan saturasi yang tidak terlalu tinggi namun tidak terlalu rendah supaya menimbulkan kesan cerah, soft (halus), harmonis.



Gambar 1. Warna dengan tone hangat yang digunakan dalam perancangan

Ilustrasi

Gaya berupa maskot sederhana dengan outline utamanya akan ditonjolkan dalam merancang karakter yang dapat dimainkan dalam bentuk bidak, sedangkan untuk ilustrasi latar belakang pada layout board game akan dibuat tanpa menggunakan garis luar tegas.



Gambar 2. Gaya ilustrasi yang diterapkan dalam perancangan

Tipografi

Terdapat dua jenis font yang digunakan yaitu Shrikhand sebagai headline atau logo, serta font Poppins yang digunakan sebagai isi teks.



Gambar 3. Jenis tipografi yang digunakan dalam perancangan

Media Utama



Gambar 4. Hasil desain papan permainan Pentas Swara



Gambar 5. Hasil desain bidak untuk permainan Pentas Swara



Gambar 6. Hasil desain kartu bantuan (Pitulungan) Permainan Pentas Swara



Gambar 7. Hasil desain kartu pertanyaan (Pitakonan)

Media Pendukung



Gambar 8. Hasil desain kemasan permainan Pentas Swara



Gambar 9. Hasil desain lembar kunci jawaban



Gambar 10. Hasil desain lembar skoring serta panduan permainan



Gambar 11. Hasil desain lembar QR code yang mengarah kepada tautan youtube lagu dolanan

5. Kesimpulan

Seiring berjalannya waktu, ragam lagu populer baik dari dalam negeri maupun mancanegara menguasai media Indonesia di berbagai kalangan usia, termasuk anak-anak. Hal ini membuat lagu daerah Indonesia sebagai lagu dengan konten yang ramah untuk anak tidak sering didengarkan kembali, tidak terkecuali berbagai jenis lagu daerah Jawa seperti lagu dolanan. Meskipun jenis lagu tersebut masih diperkenalkan melalui pendidikan sekolah dasar, minimnya jam pelajaran membuat anak-anak kesulitan untuk mengetahui banyak tentang lagu tersebut, sehingga dibutuhkan media alternatif menarik yang dapat membekas di ingatan anak seperti board game.

Dalam proses merancang, design thinking digunakan sebagai metode untuk menganalisis data, yaitu melalui lima tahap. Pertama melalui tahap empathy dengan melakukan wawancara terhadap tenaga pengajar, kemudian tahap define dengan mengaplikasikan metode 5W+1H. Selanjutnya berupa tahap ideate yang menggunakan pendekatan metode MDA Framework sehingga menghasilkan desain board game edukatif bertema lagu dolanan Jawa dengan tajuk "Pentas Swara", lalu tahap Prototyping dimana konsep perancangan dibuat dalam versi digital dan cetak, terakhir tahap Test dimana permainan diuji coba kepada beberapa anak dengan rentang usia 9-11 tahun.

Melalui uji coba publik, didapatkan hasil bahwa permainan Pentas Swara telah menarik minat dan antusiasme anak dalam mempelajari lagu dolanan Jawa. Selain itu anak juga dapat mengingat kembali lagu dolanan yang telah dipelajari di kelas dasar sebelumnya.

Referensi

- Anto, P. & Anita, T. (2019). Tembang Macapat Sebagai Penunjang Pendidikan Karakter. *Jurnal DEIKSIS*. Vol. 11, No. 1, Hlm. 77-85.
- Ariesta, F. (2019). Nilai Moral Dalam Lirik Dolanan Cublak-Cublak Suweng. *Jurnal Ilmu Budaya*. Vol. 7, No. 2, Hlm. 188-192.
- Caesaria, S. (2021). 3 Dampak Besar jika Anak Mendengarkan Lagu Dewasa. *Kompas.com*. Diambil 21 Mei 2022, dari <https://edukasi.kompas.com/read/2021/04/20/160000471/akademisi-uns-3-dampak-besar-jika-anak-mendengarkan-lagu-dewasa?page=all>
- Dewi, T. & Purwadi, M. (2019). Analisis Nilai Karakter Religius dan Nilai Karakter Tanggung Jawab Pada Tembang Dolanan Lir-ilir dan Sluku-Sluku Bathok. *Jurnal SEMAR*. Vol.8, No.1, Hlm. 44-49.
- Dihni, V. (2022). Jenis Musik Paling Disukai Masyarakat Indonesia. *Katadata Media Network*. *Katadata.co.id*. Diambil 14 September 2022, dari <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/03/10/survei-dangdut-jenis-musik-paling-disukai-masyarakat-indonesia>
- Ditwdb. (2019). Jaran Kepang Jawa Timur, Jaranan, atau Kuda Lumpung. *kemdikbud.go.id*. Diambil 10 November 2022 dari <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/ditwdb/jaran-kepeng-jawa-timur-jaranan-atau-kuda-lumping/#:~:text=Jaran%20Kepang%2C%20Jaranan%20atau%20Kuda,di%20antara%20dua%20kaki%20penarinya>.
- Farida, U. (2016). *Tembang Dolanan: Sebuah Refleksi Filosofi Jawa*.
- Gibbons, S. (2016). Design Thinking 101. *Nielsen Norman Group*. Diambil 8 Oktober 2022, dari <https://www.nngroup.com/articles/design-thinking/>
- Gobet, F., Retschitzki, J., & de Voogt, A. (2004). *Moves in mind: The psychology of board games*. Psychology Press.
- Hidayati, K. (2021). Bolehkah Anak-Anak Mendengarkan Lagu Dewasa? Simak Penjelasan Psikolog UNS Berikut. *Humas UNS*. Diambil 22 Maret 2022, dari

<https://uns.ac.id/id/uns-update/bolehkah-anak-anak-mendengar-lagu-dewasa-simak-penjelasan-psikolog-uns-berikut.html#:~:text=Menurut%20Berliana%20Widi%20Scarvanovi%2C%20S,diperdengar%20atau%20menyanyikan%20lagu%20dewasa>.

- Hurd, D., & Jennings, E. (2009). *Standardized educational games ratings: Suggested criteria*. Karya Tulis Ilmiah.
- Johnson, J & Tiwari, S. (2021). *The Handbook of Appropriate Toys*. London: Rowman & Littlefield.
- Juwitasari, S. (2019). Tembang Dolanan Jamuran Karya Ki Hadi Sukatno: Analisis Etnografi. *Jurnal Ikadbudi*. Vol. 8, No. 1.
- Maryaeni. (2009). Kajian Tembang Dolanan dan Implikasinya dalam Pendidikan Budi Pekerti Anak Bangsa pada Pendidikan Dasar dan Menengah. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. Vol. 16, No. 2, Hlm. 186-193.
- Miftah, M. (2013). Fungsi, dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*. Vol. 1, No. 2.
- Munadhi, Y. (2013). *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Referensi.
- Noviati, E. (2021). Pendidikan Karakter Melalui Lagu Tembang Dolanan Anak-Anak Versi Bahasa Jawa. *Tobong: Jurnal Seni Teater*. Vol. 1, No. 1, Hlm. 29.
- Permananda, T & Wahyudi. (2020). Efektivitas Media Board Game Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Sekolah Dasar*. Vol. 1, No. 1.
- Purwadi & Waryanti, E. (2015). *Tembang Dolanan*. Yogyakarta: Laras Media
- Putri, V. (2021). Mengenal Gamelan Khas Jawa Tengah dan Yogyakarta. *Kompas.com*. Diambil 10 November 2022 dari <https://www.kompas.com/skola/read/2021/05/07/142302869/mengenal-gamelan-khas-jawa-tengah-dan-yogyakarta>
- Riza, H. (2008). Indigenous Languages of Indonesia: Creating Language Resources for Language Preservation. *Proceedings of the IJCNLP-08 Workshop on NLP for Less Privileged Language*. India: Hyerabad.
- Sabani, F. 2019. Perkembangan Anak-Anak Selama Masa Sekolah (6-7 Tahun). *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, Vol. 8, No. 2, Hlm. 91.
- Sari, P. (2019). Analisis Terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale dan Keragaman Gaya Belajar Untuk Memilih Media yang Tepat dalam Pembelajaran. *MUDIR (Jurnal Manajemen Pendidikan)*. Vol. 1, No. 1, Hlm. 41 - 57
- Setiowati, S. P. (2020). Pembentukan Karakter Anak Pada Lagu Tokecang, Jawa Barat. *Jurnal Ilmu Budaya*. Vol. 8, No. 1, Hlm. 173.
- Suhandano. (2019). *Bahasa dalam Lirik Lagu Jawa Kontemporer*. Teroka: Bunga Rampai Bahasa dan Sastra Indonesia.
- Suprayogi, A. (2018). Fenomena Lagu Dolanan "Gundul-Gundul Pacul" dalam Pendidikan Karakter Anak dan Ranah Sosial. *Jurnal Imaji*. Vol 16, No. 2, Hlm. 109-117.
- Suryadi. (2008). Ilustrasi yang Ilustratif. *Jurnal Dimensi: Seni Rupa dan Desain*. Vol. 6, No.1, Hlm. 87 - 99
- Tumbijo, H. B. (1977). *Minangkabau dalam Seputar Seni Tradisional*. Diktat SMSR N. Padang
- Tusyana, E., & Trengginas, R. (2019). Analisis Perkembangan Sosial-Emosional Anak. *Jurnal Iventa*, Vol. 3, No. 1, Hlm. 18-26.

-
- Wahyuningsih, Kardi Sungkawati. 2014. Analisis Pendidikan Karakter Dalam Lagu Dolanan Anak. *Ideas: Journal on English Language Teaching & Learning Linguistics and Literature*. Vol. 2, No. 2.
- Widodo. (2010). Lelagon Dolanan Anak dan Pendidikan Karakter. *Harmonia: Journal of Arts Research and Education*. Vol. 10, No. 2.
- Wirawan, A. (2022). *Yuk Bikin Board Game Edukasi*. Surabaya: Mekanima Inspira Nagara.
- Witabora, J. (2012). Peran dan Perkembangan Ilustrasi. *HUMANIORA*. Vol.3, No.2, Hlm. 659-667.
- Yuliani, A. & Sanulita, H. (2018). Faktor-Faktor Dominan yang Mempengaruhi Minat Peserta Didik Terhadap Lagu Anak Bahasa daerah di Indonesia. *Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi*. Diambil 9 Februari 2022 dari <https://dapobas.kemdikbud.go.id/homecat.php?show=url/petabahasa&cat=6>