

Perancangan Desain Board Game Pengenalan Budaya Wayang Punakawan Yogyakarta Untuk Anak

Martinus Eko Prasetyo

Universitas Multimedia Nusantara, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Indonesia

Brandon Roderico

Universitas Bunda Mulia, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Teknologi dan Desain, Indonesia

ABSTRAK

Dalam kurun waktu sepuluh tahun terakhir telah terjadi dominasi kesenian dan kebudayaan luar terhadap kebudayaan tradisional Indonesia. Tentu hal ini berdampak bagi generasi muda yang tidak memiliki minat mempelajari bahkan mereka sudah tidak mengenal seni dan budaya Indonesia sendiri. Berdasarkan hasil wawancara pra-penelitian terhadap beberapa narasumber dosen Desain Komunikasi Visual, psikologi anak, dosen story telling, dan pemandu museum Wayang di Jakarta, menyatakan yakni perancangan penelitian board game merupakan salah satu alternatif untuk memberikan manfaat karya media bermain yang cocok, diminati, serta memiliki manfaat positif untuk pertumbuhan anak melalui media papan permainan dengan tujuan untuk memperkenalkan budaya wayang Punakawan Yogyakarta kepada anak-anak usia 7-11 tahun. Metode penelitian yang digunakan yaitu deskriptif kualitatif serta menggunakan wawancara narasumber, pembagian kuesioner untuk mendapat pandangan dari masyarakat, pengumpulan data dari kepustakaan, dan melakukan observasi. Hasil dari perancangan ini berupa desain board game yang menarik secara visual, serta gaya bermain yang cocok untuk anak-anak usia 7-11 tahun, dengan cara menggunakan gaya ilustrasi, dan pemilihan warna yang tepat untuk menambahkan nilai ketertarikan dalam board game ini untuk dimainkan anak-anak usia 7-11 tahun.

Kata Kunci: Papan Permainan, Anak-Anak, Wayang, Yogyakarta.

ABSTRACT

Over the past decade, there has been a dominance of foreign arts and culture over Indonesia's traditional culture. This has affected the younger generation, who lack interest in learning and have even lost familiarity with Indonesian art and culture. Based on preliminary research interviews with several sources—such as Visual Communication Design lecturers, child psychology experts, storytelling lecturers, and a wayang museum guide in Jakarta—it was stated that designing a board game is an alternative solution to provide a beneficial, suitable, and appealing play medium for children's growth through a board game medium. The aim is to introduce Yogyakarta's Punakawan wayang culture to children aged 7-11 years. The research method used is qualitative descriptive, involving interviews with sources, questionnaires to gather public opinions, data collection from literature, and observational studies. The result of this design is a visually attractive board game with gameplay suitable for children aged 7-11 years, incorporating illustration style and appropriate color selection to enhance the appeal of this board game for children in that age group.

Keywords: Board Game, Children, Wayang, Yogyakarta.

How to Cite:

Prasetyo, M.E, Roderico, B (2024) *Perancangan Desain Board Game Pengenalan Budaya Wayang Punakawan Yogyakarta Untuk Anak. Gestalt : Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 6(2), 105-120.
<https://doi.org/10.33005/gestalt.v6i2.192>



This is an open access article under the CC-BY License
(<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

Page:
105-120

PENDAHULUAN

Dalam kurun waktu sepuluh tahun terakhir telah terjadi dominasi kesenian dan kebudayaan luar terhadap kebudayaan tradisional Indonesia. Mendominasinya kesenian dan kebudayaan barat di dalam negeri menjadikan generasi muda menganggap bahwa kesenian dan kebudayaan tradisional tidak populer dan terkesan kuno pada zaman sekarang (Zevri, 2022). Dampaknya sangat terasa bagi generasi muda yang kebanyakan tidak mau mempelajari bahkan mereka sudah tidak mengenal seni dan budaya kita sendiri. Melalui visual diharapkan dapat menjadi pemicu bagaimana sebuah pesan dan kesan dapat dimunculkan secara visual yang tepat (Gautama Tanrere, 2021).

Banyak hal yang dapat menjadikan generasi muda tidak lagi bergairah dalam mempelajari kesenian dan kebudayaan tradisional salah satunya menurunnya kualitas budaya berbahasa daerah seperti bahasa Jawa. Hal tersebut menjadikan generasi muda enggan untuk menonton pertunjukan kesenian seperti pertunjukan contohnya adalah wayang kulit.



Gambar 1. Ilustrasi Wayang Punakawan
(sumber : <https://surakarta.go.id/?p=28122>,
2023)

Gambar 1, wayang merupakan salah satu kebudayaan yang dikagumi oleh masyarakat Indonesia dan Internasional. Kesenian wayang telah diangkat sebagai Karya agung budaya dunia oleh UNESCO tanggal 7 November 2003. Wayang juga merupakan salah satu puncak seni budaya bangsa Indonesia yang paling menonjol di antara banyak karya budaya lainnya, budaya wayang meliputi seni peran, seni suara, seni musik, seni tutur, seni sastra, seni lukis, seni pahat, dan juga seni perlambang. Budaya wayang merupakan salah satu media penerangan, dakwah, Pendidikan, hiburan, pemahaman filsafat, serta hiburan yang di pakai masyarakat dahulu untuk memberikan arahan maupun pertunjukan seni (Raharjo, 2021). Oleh sebab itu pentingnya memperkenalkan Budaya Lokal kepada anak-anak usia dini (Ikawira, 2014).

Menurut pendapat *Tranggono* dalam seminar Wayang dan Generasi Muda, alasan generasi muda berjarak dengan wayang menurutnya disebabkan bahasa yang digunakan dalam wayang dianggap terlalu rumit sehingga sulit untuk dipelajari dan dipahami. Cerita atau lakon dan pesan sosial yang disampaikan cenderung berat dan dinilai membosankan apalagi makin maraknya permainan digital menggunakan gadget. Bahkan pertunjukan wayang bercorak konvensional, durasi wayang terlalu lama dan frekuensi pertunjukan wayang terhitung masih rendah, yang tentunya hal ini adalah masalah dan tantangan di era digital seperti sekarang.



Gambar 2. Creator *John Kricfalusi*
(sumber : <https://www.alinea.id>, 2023)

Seiring dengan berjalannya waktu, teknologi meningkat dengan sangat pesat, termasuk dalam alat komunikasi yaitu gawai. Gawai bukan hanya menjadi alat komunikasi saja di era digital seperti sekarang, melainkan memiliki beberapa fitur yang dilengkapinya seperti aplikasi *game*, film, animasi, dan hal menarik lainnya. Hal ini memiliki dampak positif dan juga dampak negatif terutama kepada anak yang terbiasa diberikan gawai oleh orang tua mereka. Dampak negatif yang diakibatkan oleh gawai sangat mengkhawatirkan dalam lima tahun terakhir, seperti yang diberitakan dalam website Kominfo, di mana kecanduan pada gawai dapat mengakibatkan terganggunya Kesehatan jiwa pada anak.

Fenomena anak-anak yang kecanduan gawai setidaknya semakin terlihat dalam lima tahun terakhir. Meskipun belum ada angka pasti berapa persentase dan jumlah anak yang mengalami gejala kecanduan atau kecanduan gawai, dari sejumlah kasus yang terungkap di publik, hasil kajian, survei, dan penelitian menunjukkan fenomena kecanduan gawai pada anak saat ini berada pada situasi mengkhawatirkan. Tak hanya menjadi korban, anak-anak juga terlibat dalam sejumlah kasus yang masuk kategori tindak pidana. Sebenarnya, tidak ada orang tua yang menginginkan hal tersebut terjadi kepada anak mereka, tetapi kebanyakan orang tua tidak

mengetahui bahwa anak mereka telah terindikasi kecanduan gawai.

Bermain pada anak adalah hal yang penting karena manusia merupakan makhluk *homo ludens*, yaitu makhluk penghuni bumi yang senang bermain. Berbagai penelitian juga menunjukkan bahwa masa usia dini merupakan masa emas (*golden age*) di mana pertumbuhan otak anak usia dini sangat pesat (Mutiah, 2019). Maka dari itu, kegiatan bermain pada anak sangat penting untuk perkembangan potensi pada anak karena bukan hanya sekedar bermain, tetapi anak juga secara tidak langsung mendapatkan ilmu baru dalam permainannya. Pemanfaatan desain visual dapat dijadikan sebagai salah satu media komunikasi untuk mengkomunikasikan informasi belajar positif mengenai sesuatu hal bagi anak usia dini (Prasetyo, 2023).

Penelitian ini memberikan alternatif solusi berupa permainan yang dapat mengembangkan potensi pada anak, bukan hanya sekedar bermain, tetapi anak juga secara langsung mendapatkan ilmu baru dalam permainannya salah satunya adalah permainan yang memiliki tingkat interaksi tinggi pada setiap pemainnya. Ada tiga gaya belajar yang dimiliki setiap individu, yaitu gaya belajar motorik, gaya belajar visual, dan gaya belajar motorik dan visual (Wirawan, 2022). Menurut hasil penelitian *National Training Laboratories* pada tahun 2020 terhadap rata-rata daya ingat manusia setelah melalui proses pembelajaran dalam kurun waktu 24 jam memberikan dampak besar terhadap memori atau ingatan setiap individu. Tingkatan ini disusun berdasarkan urutan dampak terendah hingga yang paling berdampak besar, yaitu Ceramah yang hanya berdampak sebesar 5% dari seluruh materi yang disampaikan, buku yang hanya memiliki dampak sebesar 10% dari ilmu yang diserap setelah 24 jam,

audio visual yang berdampak sebesar 20% yang dapat diserap lama dalam memori peserta didik, demonstrasi yang berdampak 30% dalam waktu 24 jam, diskusi kelompok berdampak sebesar 50% setelah 24 jam, praktikum berdampak 75% kepada kemampuan mengingat, *Peer Teaching* berdampak 90% dikarenakan adanya permintaan sebagai asisten pendidik atau mentor (Wirawan, 2022).

Hal-hal di atas terfasilitasi dalam satu media permainan, yaitu *Board game*. *Board game* merupakan permainan dengan komponen utama berupa kartu, papan, dadu, token, di mana dapat dimainkan secara individu ataupun lebih dari satu orang bahkan belasan hingga puluhan orang (Mukhlisa et al., 2021). *Board game* sendiri terbagi menjadi dua kelompok, yaitu *Board game* tradisional dan *Board game* modern, tentunya bahasa visual dan ilustrasi yang menarik akan memberikan emosi dan ketertarikan pada anak (Apsari & Guna Putra, 2021). Cara bermain *board game* juga terbagi menjadi tiga kelompok, yaitu *Competitive game*, di mana para pemain bersaing untuk jadi pemenang, *Cooperative game*, di mana para pemain harus bekerja sama dalam menyelesaikan misi, *Partnership game*, di mana para pemain harus bekerja sama dan berkompetisi dalam satu permainan untuk menjadi pemenang (Andreanto et al., 2020). *Board game* yang dirancang secara kreatif dan inovatif terutama dari sisi pengembangan visual yang tepat (Hidajat & Dwiyantri, 2016) tentunya diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif permainan yang menarik bagi anak-anak (Streit, 2012).

Penggemar *Board game* di Indonesia sudah semakin banyak hingga akhirnya memicu hadirnya *Board game cafe*, *Board game library*, *Board game store* di berbagai kota besar. Maka dari itu, penelitian *board game* sebagai

alternatif terbaik dalam media bermain pengganti gawai pada anak di zaman sekarang agar orang tua di Indonesia memiliki pilihan selain memberikan gawai pada anak yang berdampak negatif pada psikologi perkembangan anak (Wirawan, 2022). Tentunya visual yang menarik dan sesuai dengan usia umur diperlukan agar penyampaian pesan secara visual dapat tersampaikan dengan baik (Natasya et al., 2022).

Board game yang akan dirancang juga akan menambahkan nilai-nilai pelestarian budaya Indonesia pada anak yaitu wayang punakawan mengingat pentingnya menjaga eksistensi warisan budaya Indonesia bagi generasi anak usia dini (Hidajat, 2013), dengan komunikasi visual yang dapat dikatakan komunikatif dan efektif (Wardani et al., 2023). Pada penelitian terdahulu yang pernah dilakukan sebelumnya adalah mengenai "Perancangan Ilustrasi Pada Cerita Bergambar Berjudul Legenda Gunung Semeru" (Hidajat & Dwiyantri, 2016). Penelitian ini menghasilkan *output* perancangan buku cerita bergambar yang dilengkapi dengan papan permainan *board game* dengan gambar ilustrasi yang menarik bagi anak sekolah dasar. Proses pembelajaran pada satuan pendidikan sebaiknya diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan (Mahatmi & Medyasepti, 2024).

Berdasarkan dua penelitian terdahulu, yang pertama adalah mengangkat tentang pentingnya pelestarian warisan budaya Indonesia yang dikemas secara interaktif (Aurellia & Andelina, 2022), dan penelitian lanjutan kedua yang mengangkat tentang hal serupa yaitu wayang, persamaan yang diangkat adalah sama-sama

menggunakan pendekatan ilustrasi bergambar dan *audiens* yang ditunjukkan adalah anak-anak usia dini, dengan penelitian ini berfokus pada pengembangan media *board game* yang lebih menarik lagi secara konsep bermain, visual gambar ilustrasi yang mendukung (Sanggra et al., 2019) dan jalan cerita. Secara desain komunikasi visual, membuat sebuah perancangan desain yang menarik secara visual merupakan upaya yang dapat dilakukan pada masa sekarang, karena kecenderungan khalayak umum lebih menyukai visual yang estetik dalam mengkomunikasikan sebuah pesan (K. L. Martinus Eko Prasetyo, 2023).

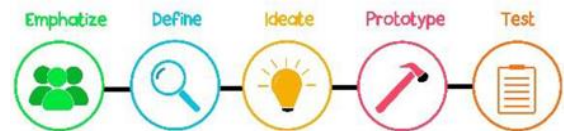
Hal ini merupakan alasan kuat mengapa diperlukannya mengangkat tema budaya Indonesia yaitu wayang sebagai salah satu wujud bentuk pelestarian Budaya Jawa di tengah gempuran permainan digital pada gadget, dalam bentuk penerapan keilmuan Desain Komunikasi Visual melalui *board game*, dengan harapan dapat bersifat informatif dalam menginformasikan hal-hal terkait cerita budaya pewayangan.

METODE PENELITIAN

Metodologi penelitian adalah upaya menyelidiki dan menelusuri sesuatu masalah dengan menggunakan cara kerja ilmiah secara cermat dan teliti untuk mengumpulkan, mengolah, melakukan analisis data dan mengambil kesimpulan secara sistematis dan objektif guna memecahkan suatu masalah atau menguji hipotesis untuk memperoleh suatu pengetahuan yang berguna bagi kehidupan manusia (Abubakar, 2021).

Metode penelitian deskriptif kualitatif merupakan suatu pendekatan dalam melakukan penelitian yang berorientasi pada fenomena atau gejala yang bersifat alami dan dideskripsikan dalam penjelasan yang sistematis (Natasya

et al., 2022). Penelitian kualitatif sifatnya mendasar dan naturalistik atau bersifat kealamian, serta tidak bisa dilakukan di laboratorium, melainkan di lapangan. Penelitian ini akan menghasilkan deskriptif atau berupa kata-kata tertulis dan perilaku yang dapat diamati.



Gambar 3. Design Thinking Process
(Sumber: Syarafina, 2022)

Secara deskriptif kualitatif, data yang dikumpulkan melalui penelusuran kepustakaan tentang teori yang terkait desain komunikasi visual dan desain board game, penelitian terdahulu, observasi lapangan, kuesioner, dan wawancara nara sumber. Maka setelah melakukan pengumpulan data, maka tahapan selanjutnya adalah melakukan analisis menggunakan penerapan *design thinking*. Dengan tahapan dimulai dari *emphasize*, lalu dilanjutkan dengan *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test* (Syarafina et al., 2022).

METODE PERANCANGAN



Gambar 4. Creator John Kricfalusi
(Sumber: <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Creator/JohnKricfalusi>, 2023)

Perancangan *board game* wayang punakawan menggunakan *drawing style* John Kricfalusi (Santoso, 2021), beliau

merupakan seorang ilustrator terkenal asal Kanada yang dikenal dengan karyanya dari serial kartun Ren & Stimpy, Ren & Stimpy merupakan tokoh utama dalam serial kartun yang diproduksi oleh Nickelodeon. Yaitu Ren yang merupakan seekor anjing cihuahua pemarah dan Stimpy yaitu seekor kucing bodoh yang periang.

Alasan menggunakan *drawing style* dari John Kricfalusi adalah karakteristik nya yang bersifat karikatur dan *cartoony* dirasa sangat cocok dipadukan dengan tokoh wayang punakawan yang juga merupakan karikatur, serta warna yang ceria dan *colorful* yang didominasi dengan warna-warna cerah karena anak-anak sangat menyukai warna-warna cerah (Prajogo et al., 2021). Karakteristik dari karya John Kricfalusi adalah adanya garis-garis yang *fleksibel* atau luwes dan juga dengan adanya *Emphasis* terhadap bagian-bagian anggota tubuh yang dibuat menjadi karakteristik dari tokoh yang ada dalam cerita (Santoso, 2021).

HASIL DAN DISKUSI

Hasil Observasi



Gambar 5. Wayang Punakawan Yogyakarta

(Sumber: Creative Fabrica)

Dalam pengamatan langsung secara visual dari bentukan dan detail pada wayang punakawan yogyakarta, memiliki bentuk yang menyerupai manusia. Jika diamati secara ikonografis, diketahui

bahwa setiap tokoh Punakawan memiliki atribut khusus (kuat) dan atribut umum (lemah), seperti yang diungkapkan Dr. Sunarto, M.Hum. Setiap atribut dari tokoh-tokohnya pada dasarnya adalah *character building* (Arif, 2022). Hal ini juga didasari berdasarkan penelitian terdahulu yang dibahas oleh Novida Nur M. Arif pada penelitian berjudul “Perancangan Komunikasi Visual Pengenalan Tokoh Wayang Kulit Punakawan Yogyakarta Melalui Ciri Fisiknya“. Oleh sebab itu bentuk fisik dan ciri khas dari postur para Punakawan sengaja tidak diubah banyak, karena untuk kepentingan pemaknaan dan edukasi yang tepat karena ciri khas fisik dari para Punakawan merupakan salah satu faktor pembelajaran yang ada di dalam *board game* ini mulai dari jambul Semar, tangan Gareng yang bengkok, bentuk tubuh Petruk dan Bagong yang memiliki ciri khas masing-masing yang setiap ciri khas nya memiliki makna yang berbeda-beda. Dan konsep papan permainan yang diambil dari ide membuat peta dengan gaya ilustrasi *cartoony style* dengan pemilihan warna yang sesuai untuk anak.

Sosok Semar dikenal sebagai sosok yang menjadi simbol ketentraman. Tentram memiliki arti damai. Sebagai anak yang baik, maka kita harus hidup damai dengan orang lain.

Sosok Gareng memiliki kesopanan yang sangat patut dicontoh. Kita harus bersikap sopan terhadap orang disekitar kita. Nama Gareng dapat diartikan dalam Bahasa Arab, yaitu Nala Qariin, yang artinya memperoleh banyak teman. Kita harus bersikap baik, agar kita mempunyai banyak teman. Nama Gareng dalam istilah Jawa berarti hati yang menderita. Jika ada teman yang menderita, kita harus menolongnya. Gareng memiliki sifat yang sombong. Sombong merupakan contoh sifat yang buruk atau tidak baik. Sosok Gareng selalu bersikap hati-hati dalam bertindak.

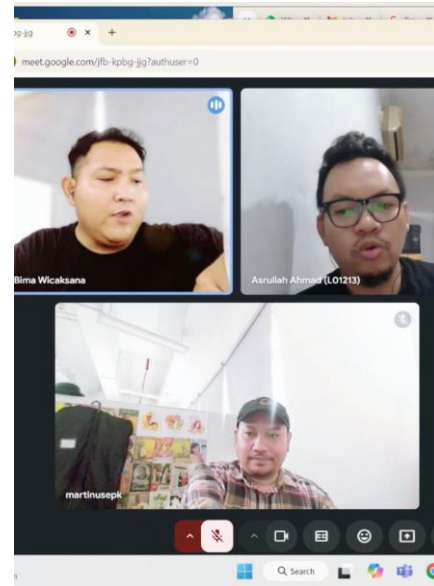
Jika kita sedang berada di jalan, sebaiknya kita hati-hati.

Sosok Petruk memiliki sifat berhati luas. Berhati luas artinya lapang dada. Sebagai orang yang berlapang dada, maka kita harus memaafkan jika teman kita berbuat salah. Petruk dikenal sebagai tokoh Punakawan yang suka memberi. Jika kita memiliki teman yang sedang kesusahan, maka kita harus memberi bantuan.

Sosok Bagong memiliki sifat tabah hati. Tabah hati berarti bertekun. Ketika sedang bersekolah, kita harus selalu tekun dalam mengerjakan PR. Ramah merupakan sifat yang dimiliki Bagong. Kita harus selalu bersikap ramah terhadap orang lain agar dihargai oleh orang lain. Bagong memiliki sifat yang tangguh. Ketika terjatuh, kita harus tetap kuat, dan memiliki watak yang awas terhadap sekitar, yang berarti berhati-hati. Ini adalah watak yang perlu kita tiru. Bagong dengan kedua tangan yang jarinya terbuka lebar artinya selalu bersedia bekerja keras. Kita harus bekerja keras membantu orangtua.

Keempat sosok ini diambil contoh baiknya untuk diajarkan sebagai sifat dasar kepada anak usia dini dalam bentuk sebuah permainan pengenalan Budaya Wayang Punakawan Yogyakarta.

Hasil Wawancara



Gambar 6. Wawancara bersama dosen Desain

Komunikasi Visual dan Transmedia Storytelling.
(Sumber: Data Pribadi)

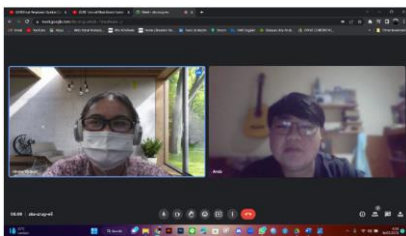
Wawancara dilakukan terhadap empat narasumber. Narasumber pertama merupakan seorang dosen Desain Komunikasi Visual di salah satu universitas swasta bersama Bpk. Asrullah Ahmad, S.Sn., M.Ds. Dilakukan secara bersamaan dengan Bpk. Hugo Bima Wicaksana dosen Visual Storytelling. Dalam statementnya Pak Asrullah Ahmad mengatakan bahwa penting dalam sebuah perancangan desain khususnya media *board game* dalam memperhatikan prinsip-prinsip desain seperti pemilihan visual yang interaktif dan mudah dimengerti, font yang sesuai dalam hal ini adalah tipografi, tata letak desain, dan gaya ilustrasi yang sesuai. Pak Hugo, mengatakan bahwa pentingnya implementasi cerita pada suatu media membuat permainan yang berbasis visual dapat mempengaruhi audiens secara emosional saat memainkannya. Memilih media dapat mengkomunikasikan desain khususnya dalam sebuah media permainan yang interaktif. Visual menjadi daya Tarik tersendiri, dan bahasa

penyampaian pesan dan kesan kepada audiens. Pada akhirnya memiliki hasil yaitu pemilihan media yang sesuai dengan target audiens dilakukan seiring dengan penerapan gaya desain yang sesuai.



Gambar 7. Wawancara dengan dosen psikologi, Miss Abigail Theodora Tanzil, S.Psi., M.Psi.
(Sumber: Data Pribadi)

Wawancara ketiga juga dilakukan kepada seorang dosen psikologi di salah satu universitas swasta. Miss Abigail mengatakan bahwa media bermain pada anak yang efektif adalah media bermain yang memiliki faktor motorik didalamnya dan adanya timbal balik secara langsung.



Gambar 8. Wawancara bersama dosen DKV Miss, Henny Hidajat, S.Sn., M.Sn.
(Sumber: Data Pribadi)

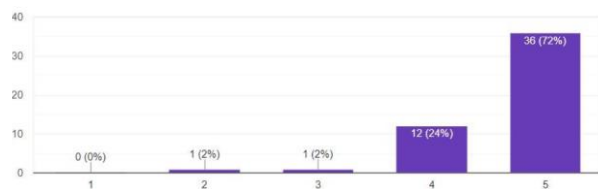
Narasumber keempat merupakan seorang dosen sejarah dan Desain Komunikasi Visual, bersama Ibu Henny, yang mengatakan bahwa *story telling* menjembatani anak dalam memahami pesan dari permainan, pentingnya *story telling*

untuk menjembatani imajinasi anak-anak dengan sistem permainan yang hidup.

Narasumber kelima merupakan seorang *guide* museum wayang di Jakarta yang akhirnya berbuah hasil yaitu perbedaan visual wayang punakawan Yogyakarta dengan daerah lain dari sisi warna, bentuk, dan ciri khas masing-masing karakternya. Dimana Yogyakarta memiliki gaya visual jawa yang khas dan seirama dengan keraton Ngayogyakarta Hadiningrat.

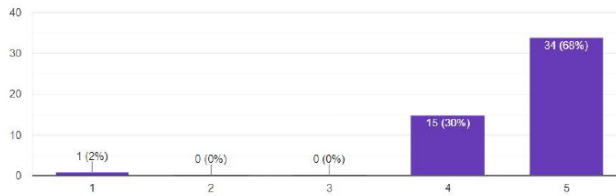
Hasil Kuesioner

Kuesioner sudah dilakukan terhadap 50 responden yang rata-rata adalah orang tua yang sudah memiliki anak berusia 7-11 tahun. Dengan menggunakan kuesioner yang digunakan untuk memperkuat latar belakang masalah pada penelitian yang dilakukan dan juga untuk memperkuat data tentang ketertarikan anak terhadap konsep visual yang akan dibuat.



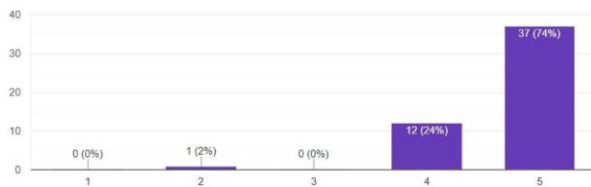
Grafik 1. Grafik Bermain Pada Anak
(Sumber : dokumentasi pribadi, 2023)

Pada tabel 1, pernyataan: Bermain pada anak usia 7-11 tahun merupakan hal yang penting. Dari 50 responden, hasil menunjukkan bahwa 72% (36 orang) responden Sangat setuju dengan pernyataan yang diberikan, 24% (12 orang) responden Setuju dengan pernyataan yang diberikan, 2% (1 orang) responden Netral dengan pernyataan yang diberikan, dan 2% (1 orang) responden Tidak setuju dengan pernyataan yang diberikan.



Grafik 2. Grafik Pemahaman Kebudayaan Tradisional Pada Anak (Sumber : dokumentasi pribadi)

Pada tabel 2, pernyataan: Anak-anak umur 7-11 tahun saat ini telah kurang memahami kebudayaan tradisional Indonesia seperti wayang, dan lainnya. Dari 50 responden, hasil menunjukkan bahwa 68% (34 orang) responden Sangat setuju dengan pernyataan yang diberikan, 30% (15 orang) responden Setuju dengan pernyataan yang diberikan, dan 2% (1 orang) responden Sangat tidak setuju dengan pernyataan yang diberikan.



Grafik 3. Grafik Pengguna Gawai (Sumber : dokumentasi pribadi)

Pada tabel 3, pernyataan: Selain diberikan gawai dalam bermain, *Board game* merupakan opsi yang lebih baik dibandingkan terus-terusan memberikan anak permainan yang ada di gawai (HP), yang dapat membantu pertumbuhan motorik anak.

Dari 50 responden, hasil menunjukkan bahwa 72% (36 orang) responden Sangat setuju dengan pernyataan yang diberikan, 24% (12 orang) responden Setuju dengan pernyataan yang diberikan, 2% (1 orang) responden Netral dengan pernyataan yang diberikan, dan 2% (1 orang) responden Sangat tidak setuju dengan pernyataan yang diberikan.

Kesimpulan dari hasil kuisisioner yang telah dilakukan pada orangtua yang memiliki anak umur 7-11 tahun maupun yang memiliki anak di kelas SMP sampai SMA menyetujui bahwa *board game* merupakan media bermain alternatif yang lebih baik dibandingkan dengan gawai (HP), ditambah dengan pengenalan kebudayaan tradisional Indonesia membuat anak-anak bisa bermain sambil belajar kebudayaan Indonesia sejak dini. Maka hal ini menjadi menarik dan menjadi pertimbangan utama dalam bagian dari proses solusi penelitian yang dilakukan dalam bentuk permainan *board game* untuk anak.

Analisis dan Strategi SWOT

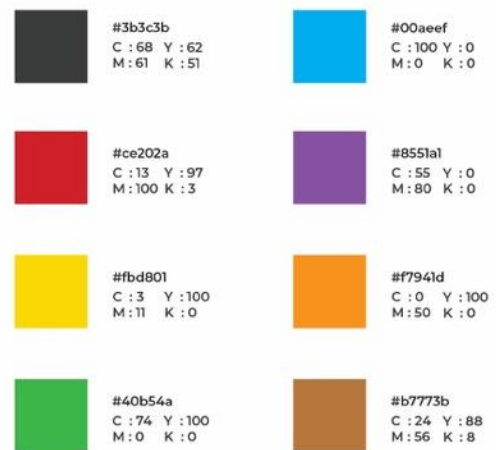
Berdasarkan hasil data yang didapat dari Observasi, kuesioner, dan wawancara. Dapat disimpulkan sebagai berikut *Strength*, *board game* menjadi media bermain anak yang efektif untuk bermain sambil belajar terhadap pengenalan budaya wayang punakawan. *Weakness*, adanya kemungkinan *board game* hilang dan rusak. *Opportunity*, dapat menjadi sarana bermain untuk anak dan *quality time* untuk anak-anak dan orang tua. *Threat*, munculnya *board game* yang bertemakan budaya luar yang lebih menarik dan adanya plagiarisme terhadap karya.

Berdasarkan analisis di atas, strategi yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah strategi *weakness* dan *threat* yaitu dengan menggunakan bahan yang tepat dalam pembuatan kemasannya dan dibuat semenarik mungkin dengan konsep yang ada agar tidak mudah terjadi plagiarisme dan tidak kalah bersaing dengan *Board game* lainnya.

dipilih dengan hati-hati untuk mencerminkan esensi produk, acara, atau pesan yang ingin disampaikan kepada target audiens. Key visual sering kali menjadi elemen yang menonjol dalam materi promosi seperti poster, spanduk, brosur, situs web, atau iklan (Prasetyo et al., 2022). Tujuan utama dari key visual adalah menarik perhatian audiens, menyampaikan pesan dengan jelas, dan membantu menciptakan identifikasi merek yang kuat.

Key visual yang ingin diterapkan pada karya ini adalah tampilan karakteristik budaya Jawa, di mana di setiap komponen dalam karya ini mengandung salah satu dari *key visual* untuk mendukung konsep karya ini yang merupakan *Board game* yang dibuat untuk anak-anak umur 7-11 tahun tentang tokoh-tokoh Punakawan yang berasal dari Wayang Jawa khususnya Yogyakarta, tampilan *key visual* berupa wayang gunungan dari Yogyakarta yang menunjukkan bahwa tema dari *Board game* ini adalah wayang, batik bermotif kawung yang merupakan batik asli khas Yogyakarta yang menunjukkan bahwa ini adalah *Board game* bertema wayang yang berasal dari Yogyakarta, kayu yang merupakan salah satu elemen yang identik dengan daerah Jawa, dan terdapat ornamen khas Jawa yang Bernama lung-lungan yang digunakan untuk menambah kesan kejawaan pada karya.

Konsep Warna



Gambar 12. *Color palette*
(Sumber: dokumentasi pribadi)

Terlihat gambar 12 adalah warna merupakan salah satu elemen penting dalam membangun citra visual dan memberikan kesan mendalam bagi *audiens* (Prasetyo et al., 2023), Penggunaan warna pada *Board game* ini menyesuaikan dengan tema *Board game*, yaitu gabungan antara nuansa yang ceria untuk anak-anak dan tidak hilangnya warna khas dari daerah Yogyakarta, warna-warna alam yang biasa muncul pada desain wayang jawa, seperti warna cokelat, kuning, abu, oranye dan hijau alami. Maka dari itu penelitian ini tetap mempertahankan warna-warna yang masih bisa masuk jika dikombinasikan dengan nuansa ceria pada anak (Aisyah, 2017). Warna-warna yang tidak bisa dikombinasikan akan diganti untuk kepentingan ketertarikan anak terhadap *Board game* ini.

Tipografi

Marko One

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890!@#%^&*()_+<>:"{}'?.:[]'./

Monstserat Family

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890!@#%^&*()_+<>:"{}'?.:[]'./

Gambar 13. Jenis Font *Tipografi*
(Sumber: dokumentasi pribadi, 2023)

Gambar 13, Pemilihan font yang tepat dalam desain akan memberikan kejelasan informasi (Sihombing, 2015). Tipografi yang digunakan dalam pembuatan *Board game* ini font jenis *serif* yang memiliki ciri khas akan budaya Jawa khususnya Yogyakarta yang masih bisa terlihat modern.

Konsep Imagery

Berdasarkan *moodboard* yang telah ditetapkan sebelumnya, konsep *imagery* yang digunakan adalah menggunakan ilustrasi 2 dimensi dengan gaya *cartoony style* tanpa menghilangkan ciri khas budaya Yogyakarta itu sendiri. *Cartoony style* diterapkan secara bentuk garis, bentuk dan warna, gaya kartun yang muncul pada umumnya karakter-karakter film anak. Penggunaan ilustrasi juga diselaraskan dengan semua unsur yang ada dalam *Board game* ini, yaitu dari sisi kartu permainan, papan permainan, hingga pada pion punakawan itu sendiri menggunakan *style* yang sama.

Konsep Board Game



Gambar 14. Desain Karakter Semar
(Sumber: dokumentasi pribadi, 2023)



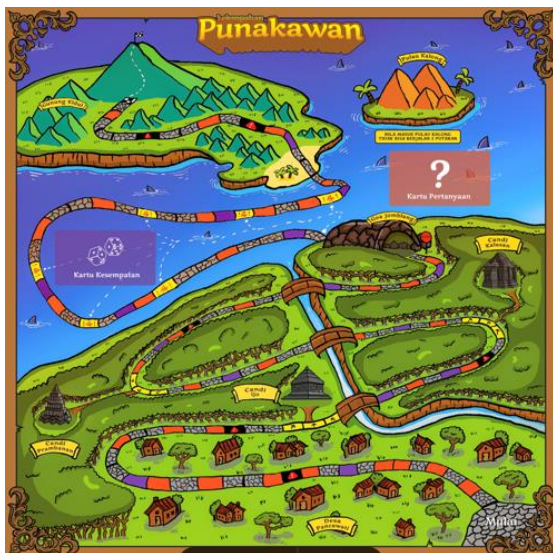
Gambar 15. Desain Karakter Bagong
(Sumber: dokumentasi pribadi, 2023)



Gambar 16. Desain Karakter Petruk
(Sumber: dokumentasi pribadi, 2023)



Gambar 17. Desain Karakter Gareng
(Sumber: dokumentasi pribadi, 2023)



Gambar 18. Desain Karakter dan Board game

sumber: dokumentasi pribadi, 2023

Gambar 18, merupakan visual desain karakter dan board game. Konsep yang ada dalam board game adalah untuk memperkenalkan wayang punakawan Yogyakarta kepada anak-anak usia 7-11

tahun dengan memberikan pengetahuan dari sisi sifat-sifat karakter dari punakawan yang bisa menjadi pembelajaran yang sederhana yang bisa dibilang sangat cocok untuk anak-anak. Dengan membuat papan permainan yang bernuansa Yogyakarta dengan tempat-tempat ikonik kota Yogyakarta dengan tujuan untuk mendukung konsep utama board game ini secara visual yang dikombinasi dengan visual modern yang terlihat dari kartu-kartu permainan yang dibuat semenarik mungkin untuk kepentingan ketertarikan pada anak usia 7-11 tahun.

Konsep Kemasan Board Game



Gambar 19. Desain Kemasan board game

sumber: dokumentasi pribadi, 2023

Secara konsep kemasan pada visual mock-up gambar 19 memperlihatkan kemasan dengan warna menarik untuk anak-anak usia 7-11 tahun dengan adanya unsur budaya wayang punakawan Yogyakarta didalamnya.

Media Pendukung



Gambar 20. Desain Merchandise sumber: dokumentasi pribadi, 2023

Pada gambar 20, *Merchandise* dibuat bermacam-macam sesuai dengan kebutuhan dan kecocokan dari peluncuran produk, mulai dari gantungan kunci akan dibuat dengan ukuran 10 x 5 cm (*portrait*) dengan menggunakan bahan akrilik dengan 4 desain yang berbeda, baju akan dibuat dengan ukuran desain bagian baju depan akan berukuran 29,7 x 21 cm (*A4 Landscape*), dan baju dibuat dengan menggunakan bahan *cotton combed 20s*, stiker akan dibuat dengan ukuran 5 x 5 cm dengan menggunakan bahan stiker vinyl yang di *cutting* mengikuti desain, dan akan terdapat 14 desain stiker yang berbeda. Pin akan dibuat dengan ukuran diameter 5 cm dengan menggunakan bahan pin plastik, dan akan terdapat 4 desain pin yang berbeda, *paper bag* akan dibuat dengan ukuran 34 x 34 x 6 cm dengan bahan kertas kraft atau samson dengan ukuran desain bagian depan 15 x 5 cm dan pada bagian belakang 2 x 5 cm.

KESIMPULAN

Penelitian ini sangat penting dilakukan karena diperlukannya penelitian perancangan karya yang

mengangkat tema budaya Indonesia yaitu wayang punakawan sebagai salah satu wujud bentuk pelestarian Budaya Jawa di tengah gempuran permainan digital pada gadget. Penelitian bertujuan untuk menghasilkan *board game* lempahan wayang punakawan yang dapat menjadi salah satu media bermain yang lebih efektif bagi anak-anak usia 7-11 tahun dalam mempengaruhi tingkat ketertarikan anak dalam mempelajari dan mengenal budaya Yogyakarta, Wayang Punakawan. Hal ini dibuktikan dengan *board game* yang dimainkan langsung terhadap beberapa anak usia 7-11 tahun setelah perancangan ini selesai. Anak-anak terlihat fun dalam memainkan *board game*, dan antusias memainkan permainan sampai selesai.

Perancangan media utama dan media pendukung pada penelitian ini menerapkan prinsip-prinsip desain yang tepat dan pendekatan metode penelitian design thinking untuk menentukan konsep visualisasi karya board game. Pembaruan pada penelitian ini adalah perancangan dilakukan dengan gaya ilustrasi *drawing style* John Kricfalusi. Dimana karakteristik-nya yang bersifat karikatur dan *cartoony* sangat cocok dipadukan dengan tokoh wayang punakawan yang juga merupakan karikatur, serta warna yang ceria dan *colorful* yang didominasi dengan warna-warna cerah karena anak-anak sangat menyukai warna-warna cerah. Penelitian ini berpotensi untuk dikembangkan lebih lanjut dengan pengembangan gaya permainan, penambahan jalah cerita mengenai Budaya Yogyakarta yang dapat dilanjutkan sebagai permainan baru nantinya.

Tentunya penelitian ini masih memiliki kekurangan dari hal referensi desain karakter wayang, variasi warna yang pendekatannya hanya diperuntukan secara spesifik untuk anak usia 7-11 tahun. Diharapkan penelitian masih dapat dikembangkan lebih lanjut, dengan

pengembangan topik penelitian serupa dengan membuat referensi lebih banyak tentang cerita pewayangan lainnya, dan kedepannya diharapkan semakin banyaknya desainer visual yang akan turut mengangkat penelitian perancangan *board game* sebagai salah satu media alternatif menarik khususnya dalam membawakan tema-tema yang bersifat Budaya Nasional Indonesia.

PERNYATAAN PENGHARGAAN

Terima kasih kepada seluruh narasumber yang telah meluangkan waktu untuk bersedia di wawancara dan memberikan saran masukan dalam hasil diskusi yang bermanfaat bagi proses pengumpulan data penelitian. Terima kasih untuk para penulis penelitian terdahulu yang sudah menjadi inspirasi dalam penelitian perancangan desain mengenai Wayang Punakawan.

KEPUSTAKAAN

- Abubakar, H. (2021). *Pengantar Metodologi Penelitian*. <https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=5ijKEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=Metodologi+penelitian+adalah+upaya+menyelidiki+dan+menelusuri+sesuatu+masalah+dengan+menggunakan+cara+kerja+ilmiah+secara+cermat+dan+teliti+untuk+mengumpulkan,+mengolah,+melakukan>
- Aisyah, A. (2017). Permainan Warna Berpengaruh Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 118. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i2.23>
- Andreanto, A., Wirawan, G. N., & Yudani, H. D. (2020). *PERANCANGAN FILM PENDEK DOKUMENTER SEMANGGI SUROBOYO KHAS SURABAYA*.
- Arif, N. N. M. (2022). Perancangan Komunikasi Visual Pengenalan Tokoh Wayang Kulit Punakawan Yogyakarta Melalui Ciri Fisiknya. *Dikpora*, 7(2). <https://doi.org/10.24821/invensi.v2i1.1809>
- Aurellia, G., & Andelina, I. R. (2022). *PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF PAPER CUTTING BERTEMA KISAH RAKYAT INDONESIA BERJUDUL PAPER CUTTING: KISAH RAKYAT INDONESIA The Making of Paper Cutting Interactive Book from Indonesia Folklore Paper Cutting: Indonesia Folklore*. 5, 31–45. <http://journal.ubm.ac.id/index.php/titik-imaji/>
- Gautama Tanrere, R. (2021). KAJIAN LIGHTING PATTERNS PADA KARYA FOTOGRAFI MODEL PAMERAN KIRANA DAKARA 2021. *Jurnal Komunikasi Visual*, XIV(2).
- Hidajat, H., & Dwiyaniti, H. (2016). *PERANCANGAN ILUSTRASI PADA CERITA BERGAMBAR BERJUDUL "LEGENDA GUNUNG SEMERU"* (Vol. 5).
- IKAWIRA, E. Y. (2014). *Sebagai Upaya Mengenalkan Budaya Lokal Kepada Anak-Anak Sebagai Upaya Mengenalkan Budaya Lokal Kepada Anak-Anak. 1*.
- Mahatmi, N., & Medyasepti, F. (2024). Perancangan Website Penunjang Bahan Pelengkap Study Tour Siswa Sekolah Menengah Di Museum Bank Indonesia. *GESTALT*, 6(1), 23–32. <https://doi.org/10.33005/gestalt.v6i1.191>
- Martinus Eko Prasetyo, Zevri, S. E. (2022). *PERANCANGAN VIDEO KLIP PROFIL KOMUNITAS K-POP DANCE INVASION DC JAKARTA*. 18(2), 151–162.
- Martinus Eko Prasetyo, K. L. (2023). *PERANCANGAN FILM PENDEK*

- BERJUDUL “MUDAHNYA MEMBACA” TENTANG GERAKAN LITERASI NASIONAL PADA REMAJA. In *UNIVERSITAS NUSA PUTRA* (Vol. 01).
- Natasya, G., Prasetyo, M. E., & Mulia, U. B. (2022). *KAJIAN RANCANGAN BUKU CERITA ANAK CHAKA & CHIKI: MENGENAL LOVEBIRD*. 1–23.
- Prajogo, T. A., Rahmadianto, S. A., & Sukmaraga, A. A. (2021). Perancangan Buku Cerita Interaktif Sebagai Pencegahan Penyakit Kecacangan Pada Anak Usia 3-5 Tahun. *Sainsbertek Jurnal Ilmiah Sains & Teknologi*, 2(1), 32–42. <https://doi.org/10.33479/sb.v2i1.117>
- Pratiwi, P. Y., & Budisetyani, I. G. A. P. W. (2013). Emosi dan Penggunaan Warna Dominan Pada Kegiatan Mewarnai Anak Usia Dini. *Jurnal Psikologi Udayana*, 1(1), 160–170. <https://doi.org/10.24843/jpu.2013.v01.i01.p16>
- Streit, A. K. (2012). *ANALISA PERMAINAN EDUKATIF BERBENTUK PUZZLE DALAM BENTUK ILUSTRASI TARIAN INDONESIA* (Vol. 1, Issue 1).
- Syarafina, B., Nisa, D. A., & Romadhona, M. (2022). PERANCANGAN BOARD GAME “GIGIKU SEHAT” SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SEKOLAH DASAR KELAS 1-3. *Jurnal Imajinasi*, 6.
- Titik Imaji, J., & Resmika Andelina, I. (2019). *ANALISIS ELEMEN VISUAL PADA DESAIN KEMASAN CHITATO RASA SAPI PANGGANG [CHITATO ROAST BEEF FLAVOUR PACKAGING'S VISUAL DESIGN ELEMENTS ANALYSIS]*. 2(1), 33–43. <http://journal.ubm.ac.id/index.php/titik-imaji/>