

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN *BOARD GAME* BERBASIS WAYANG MAHABHARATA
UNTUK PENGENALAN TOKOH DAN KARAKTER PANDAWA KEPADA
SISWA KELAS 5-6 SEKOLAH DASAR
STUDI KASUS DI SD MARSUDIRINI**



**PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA
YOGYAKARTA**

2025

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN *BOARD GAME* BERBASIS WAYANG MAHABHARATA
UNTUK PENGENALAN TOKOH DAN KARAKTER PANDAWA KEPADA
SISWA KELAS 5-6 SEKOLAH DASAR
STUDI KASUS DI SD MARSUDIRINI**



**PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA
YOGYAKARTA**

2025

PERNYATAAN PENYERAHAN KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Leonard Daniel Winarto
NIM/NIP/NIDN : 62200156
Program Studi : Desain Produk
Judul Karya Ilmiah : Perancangan *Board Game* Berbasis Wayang Mahabharata
untuk Pengenalan Tokoh dan Karakter Pandawa kepada
Siswa Kelas 5-6 Sekolah Dasar
Studi Kasus di SD Marsudirini

dengan ini menyatakan:

- a. bahwa karya yang saya serahkan ini merupakan revisi terakhir yang telah disetujui pembimbing/promotor/reviewer.
- b. bahwa karya saya dengan judul di atas adalah asli dan belum pernah diajukan oleh siapa pun untuk mendapatkan gelar akademik baik di Universitas Kristen Duta Wacana maupun di universitas/institusi lain.
- c. bahwa karya saya dengan judul di atas sepenuhnya adalah hasil karya tulis saya sendiri dan bebas dari plagiasi. Karya atau pendapat pihak lain yang digunakan sebagai rujukan dalam naskah ini telah dikutip sesuai dengan kaidah penulisan ilmiah yang berlaku.
- d. bahwa saya bersedia bertanggung jawab dan menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku berupa pencabutan gelar akademik jika di kemudian hari didapati bahwa saya melakukan tindakan plagiasi dalam karya saya ini.
- e. bahwa Universitas Kristen Duta Wacana tidak dapat diberi sanksi atau tuntutan hukum atas pelanggaran hak kekayaan intelektual atau jika terjadi pelanggaran lain dalam karya saya ini. Segala tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran dalam karya saya ini akan menjadi tanggung jawab saya pribadi, tanpa melibatkan pihak Universitas Kristen Duta Wacana.
- f. menyerahkan hak bebas royalti noneksklusif kepada Universitas Kristen Duta Wacana, untuk menyimpan, melestarikan, mengalihkan dalam media/format lain, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), dan mengunggahnya di Repositori UKDW tanpa perlu meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis dan pemilik hak cipta atas karya saya di atas, untuk kepentingan akademis dan pengembangan ilmu pengetahuan.

- g. bahwa saya bertanggung jawab menyampaikan secara tertulis kepada Universitas Kristen Duta Wacana jika di kemudian hari terdapat perubahan hak cipta atas karya saya ini.
- h. bahwa meskipun telah dilakukan pelestarian sebaik-baiknya, Universitas Kristen Duta Wacana tidak bertanggung jawab atas kehilangan atau kerusakan karya atau metadata selama disimpan di Repositori UKDW.
- i. mengajukan agar karya saya ini: *(pilih salah satu)*

- ☐ Dapat diakses tanpa embargo.
- ☒ Dapat diakses setelah 2 tahun.*
- ☐ Embargo permanen.*

Embargo: penutupan sementara akses karya ilmiah.
*Halaman judul, abstrak, dan daftar pustaka tetap wajib dibuka.

Alasan embargo *(bisa lebih dari satu)*:

- ☐ dalam proses pengajuan paten.
- ☐ akan dipresentasikan sebagai makalah dalam seminar nasional/internasional.**
- ☒ akan diterbitkan dalam jurnal nasional/internasional.**
- ☐ telah dipresentasikan sebagai makalah dalam seminar nasional/internasional ... dan diterbitkan dalam prosiding pada bulan ... tahun ... dengan DOI/URL ... ***
- ☐ telah diterbitkan dalam jurnal ... dengan DOI/URL artikel ... atau vol./no. ... ***
- ☐ berisi topik sensitif, data perusahaan/pribadi atau informasi yang membahayakan keamanan nasional.
- ☐ berisi materi yang mengandung hak cipta atau hak kekayaan intelektual pihak lain.
- ☐ terikat perjanjian kerahasiaan dengan perusahaan/organisasi lain di luar Universitas Kristen Duta Wacana selama periode tertentu.
- ☐ Lainnya (mohon dijelaskan)

**Setelah diterbitkan, mohon informasikan keterangan publikasinya ke repository@staff.ukdw.ac.id.

***Tuliskan informasi kegiatan atau publikasinya dengan lengkap.

UKDW
DUTA WACANA

Yogyakarta, 15 Januari 2025

Mengetahui,

Yang menyatakan,



Marcellino Aditya Mahendra, S.Ds., M.Sc
NIDN/NIDK 0510079102



Leonard Daniel Winarto
NIM 62200156

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul:

**PERANCANGAN *BOARD GAME* BERBASIS WAYANG MAHABHARATA
UNTUK PENGENALAN TOKOH DAN KARAKTER PANDAWA KEPADA
SISWA KELAS 5-6 SEKOLAH DASAR
STUDI KASUS DI SD MARSUDIRINI**

Telah diajukan dan dipertahankan oleh:

LEONARD DANIEL WINARTO

62200156

Dalam Ujian Tugas Akhir Program Studi Desain Produk

Fakultas Arsitektur dan Desain

Universitas Kristen Duta Wacana

dan dinyatakan DITERIMA untuk memenuhi salah satu syarat
memperoleh gelar Sarjana Desain pada tanggal 11 Desember 2024

Nama Dosen

1. Marcellino Aditya Mahendra, S.Ds., M.Sc.
(Dosen Pembimbing I)
2. Centaury Harjani, S.Ds., M.Sn.
(Dosen Pembimbing II)
3. Winta T. Satwikasanti, M. Sc., Ph.D.
(Dosen Penguji I)
4. Dr. Dra. Koniherawati, S.Sn., M.A.
(Dosen Penguji II)

Tanda Tangan

.....
.....
.....
.....

Yogyakarta, 10 Januari 2025

Disahkan oleh:

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain,

Ketua Program Studi Desain Produk,




Dr. Imelda Irmawati Damanik, S.T.,
M.A(UD).



Winta T. Satwikasanti, M.Sc., Ph.D

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya menyatakan bahwa sesungguhnya Tugas Akhir dengan judul:

**PERANCANGAN *BOARD GAME* BERBASIS WAYANG MAHABHARATA
UNTUK PENGENALAN TOKOH DAN KARAKTER PANDAWA KEPADA
SISWA KELAS 5-6 SEKOLAH DASAR
STUDI KASUS DI SD MARSUDIRINI**

yang saya kerjakan untuk melengkapi sebagai syarat untuk menjadi Sarjana
pada Program Studi Desain Produk, Fakultas Arsitektur dan Desain,
Universitas Kristen Duta Wacana
adalah bukan hasil tiruan atau duplikasi dari karya pihak lain di Perguruan Tinggi
dan instansi manapun, kecuali bagian yang sumber informasinya sudah
dicantumkan sebagaimana mestinya.

Jika kemudian hari didapati bahwa hasil Tugas Akhir ini adalah hasil plagiasi atau
tiruan dari karya pihak lain, maka saya bersedia dikenai sanksi yakni
pencabutan gelar saya.

Yogyakarta, 10 Januari 2025



Leonard Daniel Winarto

62200156

PRAKATA

Puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan penelitian ini. Penulisan ini merupakan bentuk tanggung jawab sebagai mahasiswa dalam panggilannya untuk berpartisipasi secara langsung meninjau permasalahan, menganalisis dan membuahkan hasil yang dilaporkan dalam bentuk karya tulis ilmiah. Pada laporan ini, penulis hendak menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang membantu dalam menyelesaikan penelitian ini, khususnya kepada:

1. Tuhan Yesus atas berkat dan kasihnya dalam memberikan penyertaan dalam menyelesaikan tugas akhir dengan baik;
2. Keluarga besar, Bapak Lilik Winarto, Ibu Tri Fina Pamungkas, Saudari Linda Susanti telah memberikan motivasi dan semangat hingga menyelesaikan tugas akhir;
3. Bapak Marcellino Aditya Mahendra, S.Ds., M.Sc. selaku dosen pembimbing 1 dan Ibu Centaury Harjani, S.Ds., M.Sn. selaku dosen pembimbing 2 yang telah memberikan bimbingan, saran, dan koreksi dengan sabar;
4. Ibu Winta T. Satwikasanti, M. Sc., Ph.D. selaku dosen penguji 1 dan Ibu Dr. Dra. Koniherawati, S.Sn., M.A. selaku dosen penguji 2 yang telah bersedia memberikan kritik dan evaluasi;
5. Seluruh dosen Program Studi Desain Produk yang telah memberikan ilmu, wawasan, dan pengalaman;
6. Seluruh staf Universitas Kristen Duta Wacana atas kesediaannya untuk membantu selama pengerjaan tugas akhir;
7. Bapak FX Oktaf Laudensius, S.Si selaku kepala sekolah SD Marsudirini Yogyakarta yang telah bersedia mengizinkan melakukan penelitian dan uji coba produk selama perancangan tugas akhir;
8. Bapak Lius, Bapak Harno, Ibu Atun yang telah bersedia menjadi sumber informasi dalam penelitian dan perancangan produk;

9. Para siswa siswi Marsudirini Olin, Vanka, Abel, Nara, Wisnu dan para siswa lain yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang sudah membantu penelitian dan uji coba produk;
10. Bapak Tugiman selaku pecinta wayang dan Bapak Wahono selaku dalang yang sudah membantu selama proses penelitian dan perancangan produk;
11. Teman seperjuangan Tugas Akhir Danella, Damar, dan Jessica yang membantu mendorong niat dan menyemangati saat pengerjaan tugas akhir;
12. Orang-orang terdekat penulis: Karen, Aldo, Rafael, Nescy, Alex, Danang, Danella, Damar, Juan, Jessica, Julia, Clariza yang telah banyak membantu penulis saat mengalami krisis tenaga, waktu, mental & pikiran selama tugas akhir;
13. *Mobile Legends, FIFA, PES, Overwatch 2, It Takes Two, Genshin Impact*, dan *game* lainnya yang cukup membantu meringankan *stress* selama pengerjaan;
14. *Detective Conan, Fairy Tail, Kingdom, 20th Century Boys, One Piece, Berserk, Monster, Billy bat, Naruto, Tokyo Ghoul* dan anime lainnya yang membantu meringankan *stress* selama pengerjaan.

Yogyakarta, 10 Januari 2025

Leonard Daniel Winarto

DUTA WACANA

ABSTRAK

PERANCANGAN *BOARD GAME* BERBASIS WAYANG MAHABHARATA UNTUK PENGENALAN TOKOH DAN KARAKTER PANDAWA KEPADA SISWA KELAS 5-6 SEKOLAH DASAR STUDI KASUS DI SD MARSUDIRINI

Wayang adalah salah satu budaya Indonesia yang memiliki nilai luhur bagi masyarakat Indonesia, salah satunya dalam cerita Mahabharata. Nilai tersebut terancam punah karena generasi muda seperti siswa sekolah dasar lebih tertarik dengan tontonan dan permainan dari luar, meskipun budaya tersebut mengandung hal-hal yang belum pantas dikonsumsi mereka. Di sekolah pun siswa mudah bosan dan lupa dengan pelajaran wayang yang disampaikan guru karena cara penyampaian yang terlalu teoritis. Penelitian ini bertujuan untuk merevitalisasi wayang untuk mengenalkan kembali tokoh dan karakternya kepada siswa dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Metode ATUMICS dan penelitian kualitatif digunakan untuk memperbaiki wayang sesuai dengan ketertarikan siswa sekolah dasar jaman sekarang tanpa menghilangkan unsur pakem dari wayang seperti cerita, tokoh, dan karakternya melalui produk permainan *board game*. *Board game* dirancang dengan mengaplikasikan cara belajar interaktif bermain peran yang menyajikan permainan kompetitif antar pemain sembari belajar tentang sifat dan nilai karakter dari tokoh wayang. Produk dapat menjadi sarana mengenalkan wayang bagi guru kepada siswa di sekolah dan menjadi alat permainan yang ringan bagi siswa di waktu luang.

Kata kunci : wayang Mahabharata, karakter, siswa sekolah dasar, guru, ATUMICS, *board game*, interaktif.

ABSTRACT

DESIGNING A BOARD GAME BASED ON WAYANG MAHABHARATA FOR THE INTRODUCTION OF PANDAWA CHARACTERS TO GRADE 5-6 ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS.

CASE STUDY AT MARSUDIRINI ELEMENTARY SCHOOL

Wayang is one of the Indonesian cultures that has noble values for the Indonesian people, one of which is in the Mahabharata story. This value is endangered because the younger generation such as elementary school students are more interested in spectacles and games from outside, even though the culture contains things that are not appropriate for their consumption. At school, students are easily bored and forget the wayang lessons delivered by the teacher because the way of delivery is too theoretical. This research aims to revitalize wayang to reintroduce its characters to students in a more interesting and interactive way. The ATUMICS method and qualitative research are used to update wayang according to the interests of today's elementary school students without eliminating the elements of wayang such as stories, characters, and characters through board game products. The board game is designed by applying an interactive role-playing learning method that presents competitive games between players while learning about the character traits and values of wayang characters. The product can be a means of introducing wayang for teachers to students at school and become a lightweight game tool for students in their spare time.

Keywords: wayang Mahabharata, character, elementary school students, teachers, ATUMICS, board game, interactive.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
PRAKATA.....	iii
ABSTRAK	v
ABSTRACT.....	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR ISTILAH	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan dan Manfaat.....	3
1.4 Ruang Lingkup	3
1.5 Metode Desain.....	4
1.5.1 Metode Penelitian Kualitatif	4
1.5.2 Metode Kreatif	4
1.6 Kerangka Berpikir	5
BAB II KAJIAN LITERATUR.....	6
2.1 Karakteristik Siswa Sekolah Dasar	6
2.2 Keterkaitan Anak dengan Bermain.....	6
2.3 Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.....	7
2.4 Gaya Belajar	8
2.5 Kecerdasan Majemuk Anak.....	8
2.6 Kerucut Belajar.....	10
2.7 Bermain Peran	10
2.8 Mainan.....	11
2.8.1 Board Game	11

2.8.2 Dadu	14
2.9 Revitalisasi Budaya	15
2.10 Wayang	15
2.10.1 Budaya Wayang.....	15
2.10.2 Nilai-Nilai Wayang	16
2.10.3 Mahabharata.....	17
2.10.4 Karakter Tokoh Pandawa dan Kurawa.....	18
2.10.5 Kayon/Gunungan	20
2.10.6 Metode Pengenalan Wayang terhadap Anak	22
2.11 Metode ATUMICS.....	23
2.12 Produk Sejenis	25
2.12.1 Board game wayang “PePaKu”	25
BAB III STUDI LAPANGAN	27
3.1 Data Lapangan.....	27
3.1.1 Lokasi Penelitian.....	27
3.1.2 Survei dan Wawancara Siswa (Pertama).....	27
3.1.3 Survei dan Observasi Siswa (Kedua).....	31
3.1.4 Wawancara Guru	35
3.1.5 Observasi ke Museum dan Arsip Wayang.....	36
3.1.6 Wawancara kepada Pecinta Wayang	40
3.1.7 Wawancara kepada Dalang	40
3.1.8 Analisis Produk Sejenis.....	41
3.2 Pembahasan Hasil Penelitian.....	43
3.2.1 Survei Ketertarikan Siswa.....	43
3.2.2 Survei dan Observasi Siswa (Kedua).....	43
3.2.3 Triangulasi Data	44
3.2.4 Observasi ke Museum dan Arsip Wayang.....	46
3.2.5 Wawancara Pecinta Wayang.....	47
3.2.6 Wawancara Dalang.....	48
3.3 Arah Rekomendasi Desain	48
BAB IV PERANCANGAN PRODUK.....	50

4.1 Problem Statement	50
4.2 Design Brief	50
4.3 Atribut Produk	50
4.4 Image Board	51
4.5 Iterasi	54
4.5.1 Sketsa Gagasan Ide	54
4.5.2 Metode ATUMICS	55
4.5.3 Model	58
4.5.4 Iterasi Model	60
4.5.5 Frezze Design.....	64
4.5.6 Konsep Desain	65
4.6 Prototipe	72
4.7 Spesifikasi Produk.....	75
4.8 Konsep Ruang	76
4.9 Branding Produk.....	78
4.10 Cara Bermain.....	78
4.11 Hasil Uji Coba Prototipe.....	80
4.12 Hasil Evaluasi Produk	82
4.13 Pengembangan Board Game LAKON: Pandawa Tales	84
BAB V PENUTUP.....	86
5.1 Kesimpulan.....	86
5.2 Saran.....	87
DAFTAR PUSTAKA	88
DAFTAR NARASUMBER	91
Lampiran 1: Wawancara.....	92
Lampiran 2: Survei.....	100
Lampiran 3: perlengkapan desain board game.....	101
Lampiran 4: Alur Proses Produksi	104
Lampiran 5: Bill of Material	109
Lampiran 6: Harga Pokok Produksi	110
Lampiran 7: Foto produk final	113

Lampiran 8: Poster A2	114
Lampiran 9: Turnitin	115

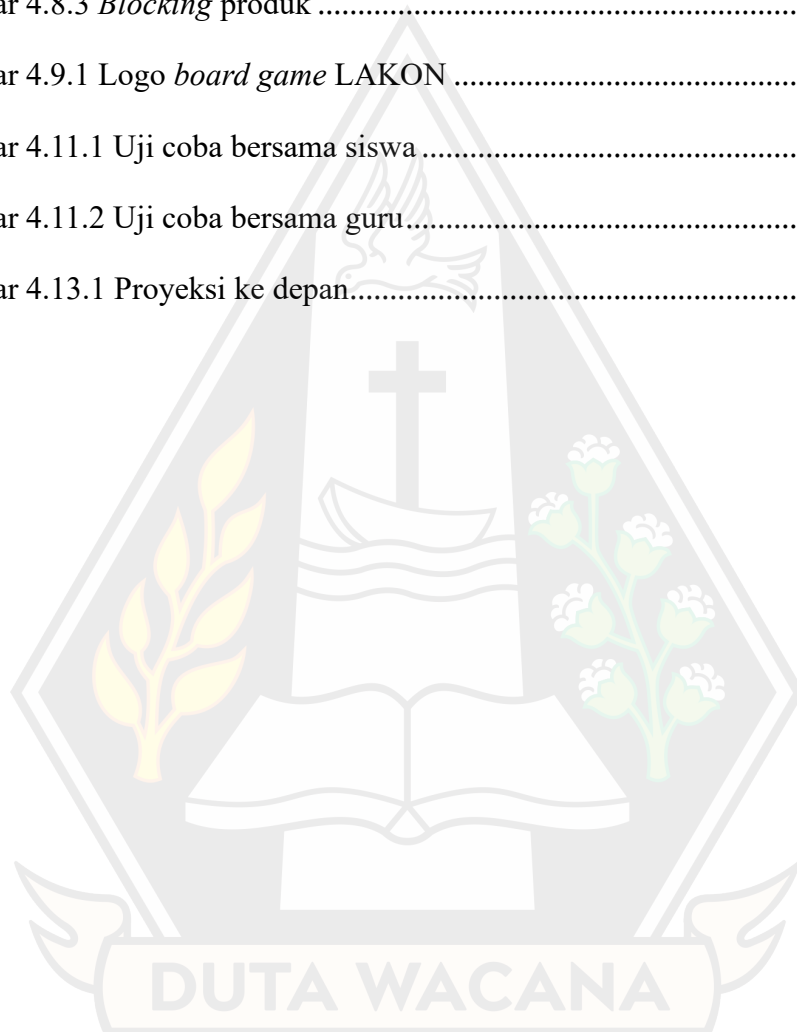


DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.6.1 Kerangka penelitian.....	5
Gambar 2.8.1 Dadu panjang.....	14
Gambar 2.10.1 Gunungan	22
Gambar 2.11.1 ATUMICS Method	24
Gambar 2.12.1 Produk PePaKu	25
Gambar 3.1.1 Wawancara siswa	30
Gambar 3.1.2 Kuisisioner Animasi.....	31
Gambar 3.1.3 Kuesioner Permainan	32
Gambar 3.1.4 Kuesioner Metode Belajar.....	32
Gambar 3.1.5 Kuesioner Budaya Wayang	33
Gambar 3.1.6 Pintu gerbang.....	33
Gambar 3.1.7 Kerja Kelompok Kelas 4.....	34
Gambar 3.1.8 Pembuatan Video Kelas 5.....	34
Gambar 3.1.9 Kelas 6.....	35
Gambar 3.1.10 Wawancara guru	36
Gambar 3.1.11 Wayang Mahabharata	37
Gambar 3.1.12 Wayang kreasi baru	37
Gambar 3.1.13 Wayang suluh	38
Gambar 3.1.14 Definisi Wayang	39
Gambar 3.1.15 Perkembangan Budaya Wayang.....	39
Gambar 3.1.16 <i>Wawancara pecinta wayang</i>	40
Gambar 3.1.17 <i>Wawancara dalang</i>	40

Gambar 4.4.1 <i>Mood board</i>	51
Gambar 4.4.2 <i>Styling board</i>	52
Gambar 4.4.3 <i>Usage board</i>	53
Gambar 4.4.4 <i>Lifetsyle board</i>	53
Gambar 4.5.1 <i>ATUMICS board game</i>	56
Gambar 4.5.2 Model 1	58
Gambar 4.5.3 Model 2	59
Gambar 4.5.4 Iterasi model pertama	60
Gambar 4.5.5 Iterasi model kedua	61
Gambar 4.5.6 Iterasi model ketiga	61
Gambar 4.5.7 Iterasi pion.....	62
Gambar 4.5.8 Iterasi papan	63
Gambar 4.5.9 Iterasi modul dan panduan bermain	63
Gambar 4.5.10 Iterasi <i>packaging</i>	63
Gambar 4.5.11 <i>Frezze design</i>	64
Gambar 4.5.12 Tetradic color.....	66
Gambar 4.5.13 Visual papan permainan	66
Gambar 4.5.14 Susunan papan permainan.....	67
Gambar 4.5.15 Referensi penyusunan alur petak papan.....	67
Gambar 4.5.16 Sisi depan kartu	70
Gambar 4.5.17 Sisi belakang kartu	70
Gambar 4.6.1 Akrilik papan permainan	73
Gambar 4.6.2 Akrilik pion karakter	73
Gambar 4.6.3 Kartu aksi dan kartu poin	74

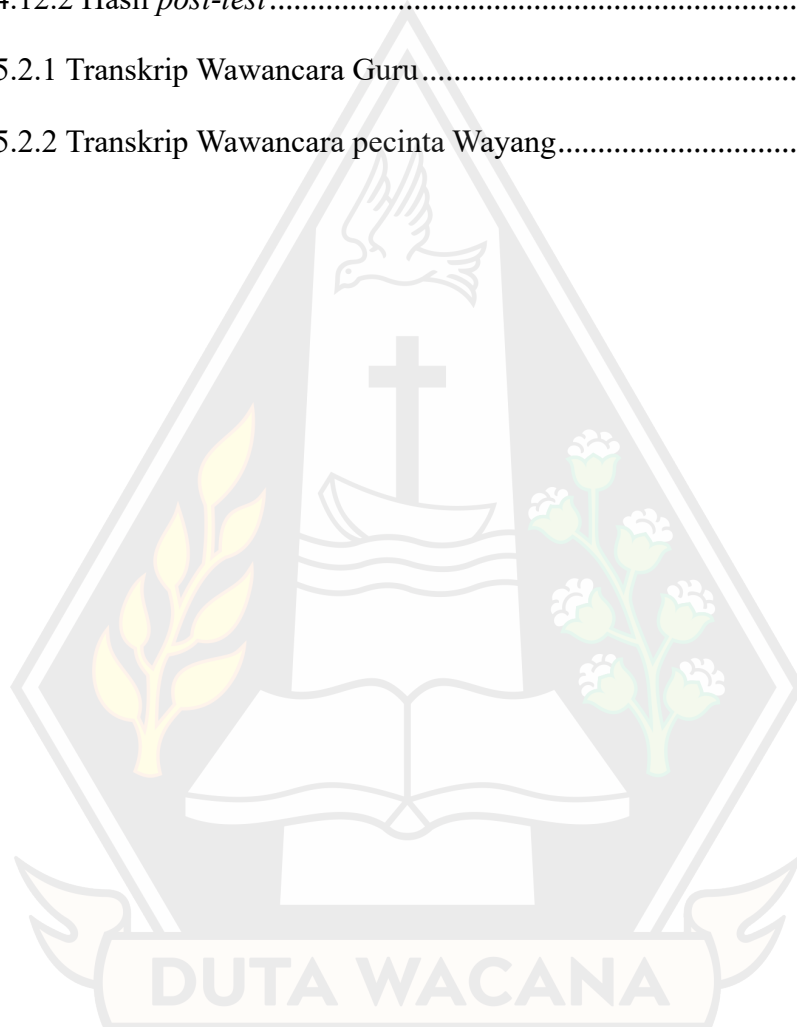
Gambar 4.6.4 Dadu angka dan warna	74
Gambar 4.6.5 <i>Packaging</i>	75
Gambar 4.8.1 <i>Zoning</i> produk	76
Gambar 4.8.2 <i>Zoning</i> desain produk.....	77
Gambar 4.8.3 <i>Blocking</i> produk	77
Gambar 4.9.1 Logo <i>board game</i> LAKON	78
Gambar 4.11.1 Uji coba bersama siswa	81
Gambar 4.11.2 Uji coba bersama guru.....	81
Gambar 4.13.1 Proyeksi ke depan.....	85



DAFTAR TABEL

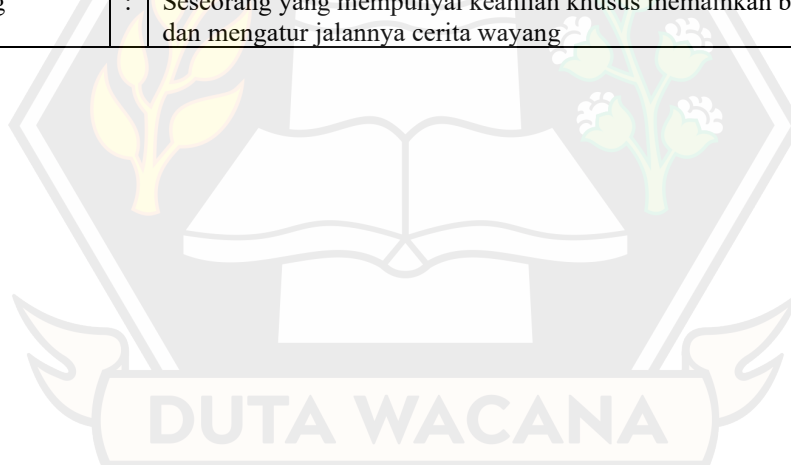
Tabel 2.10.1 Tokoh dan Karakter Wayang Pandawa.....	19
Tabel 2.10.2 Tokoh dan Karakter Wayang Pandawa.....	20
Tabel 3.1.1 Pemilihan Gambar.....	28
Tabel 3.1.2 Pemilihan gambar siswa kelas 4.....	28
Tabel 3.1.3 Pemilihan Gambar Siswa Kelas 6	29
Tabel 3.1.4 Wawancara ketertarikan dan hobi anak	29
Tabel 3.1.5 Pendapat Tentang Wayang.....	30
Tabel 3.1.6 Kesimpulan Wawancara Guru	35
Tabel 3.1.7 Produk Sejenis.....	41
Tabel 3.2.1 Ketertarikan Siswa	43
Tabel 3.2.2 Kuesioner Animasi	43
Tabel 3.2.3 Kuesioner permainan.....	44
Tabel 3.2.4 Kuesioner Metode Belajar.....	44
Tabel 3.2.5 Triangulasi Data	45
Tabel 3.2.6 Kesimpulan Observasi Museum.....	47
Tabel 3.2.7 Kesimpulan Wawancara Pecinta Wayang	47
Tabel 3.2.8 Kesimpulan wawancara dalang	48
Tabel 4.3.1 Atribut Produk.....	50
Tabel 4.5.1 Tabel sketsa gagasan ide.....	54
Tabel 4.5.2 Tabel ATUMICS <i>board game</i>	57
Tabel 4.5.3 Referensi atribut visual pion karakter	68
Tabel 4.5.4 Referensi visual kartu.....	70

Tabel 4.5.5 Referensi ikon dadu angka	71
Tabel 4.5.6 Referensi ikon dadu warna	72
Tabel 4.7.1 Tabel spesifikasi produk	75
Tabel 4.12.1 Hasil <i>pre-test</i>	82
Tabel 4.12.2 Hasil <i>post-test</i>	83
Tabel 5.2.1 Transkrip Wawancara Guru	93
Tabel 5.2.2 Transkrip Wawancara pecinta Wayang	95



DAFTAR ISTILAH

Kelas tinggi	:	Siswa kelas 4-6 sekolah dasar
Kerucut pengalaman	:	Model pengajaran dari yang paling abstrak hingga paling konkret
Interaktif	:	Hubungan yang saling melakukan aksi dan saling aktif
Bermain peran	:	memerankan situasi tokoh ataupun benda yang ada dalam dunia nyata dan dikembangkan sesuai imajinasi
Bermain peran mikro	:	Permainan peran dengan menggunakan benda berukuran kecil sebagai media bermain
<i>Board game</i>	:	permainan yang dimainkan oleh dua pemain atau lebih, berupa papan permainan yang telah didesain sedemikian rupa sesuai jenis permainan
<i>Race Game</i>	:	<i>Board game</i> yang memiliki tujuan untuk berlomba mencapai garis akhir paling cepat
Revitalisasi	:	Proses, cara, dan perbuatan menghidupkan kembali suatu hal yang sebelumnya kurang terberdaya
Wayang	:	Bayangan (bahasa Jawa)
Mahabharata	:	Cerita wayang yang mengisahkan perjalanan bangsa Bharata yang besar
Pandawa	:	5 orang bersaudara sebagai tokoh utama cerita Mahabharata (Yudhistira, Bima, Arjuna, Nakula, Sadewa)
Kurawa	:	100 orang bersaudara sebagai tokoh antagonis dalam cerita Mahabharata
Kayon / gunung	:	Wayang yang berupa tiruan gunung yang runcing yang digunakan untuk peralihan waktu dalam cerita wayang
Lakon	:	Pemeran utama dalam sebuah cerita / sebuah pertunjukan drama
Dalang	:	Seseorang yang mempunyai keahlian khusus memainkan boneka wayang dan mengatur jalannya cerita wayang



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Wayang berasal dari bahasa Jawa yang berarti bayangan, hal ini merujuk pada pertunjukkan wayang tradisional yang menggunakan lampu atau media cahaya sehingga tercipta bayangan wayang di depannya. Wayang sudah ada sejak lebih dari 1.500SM dan menjadi budaya warisan dari generasi ke generasi (Devi & Maisaroh, 2017). Wayang adalah salah satu budaya Indonesia yang diakui UNESCO pada 7 November 2003 yang memiliki nilai luhur bagi masyarakat Indonesia. Nilai ini yang menjadi alasan penting untuk melestarikan budaya wayang yang saat ini mulai pudar karena banyak masuknya budaya barat sehingga kurang diminati oleh generasi muda.

Generasi muda saat ini sudah dipengaruhi oleh perubahan dari budaya luar, sehingga dibutuhkan upaya untuk melestarikan wayang yang sudah dianggap kuno tersebut dengan cara merevitalisasi wayang. Upaya tersebut ditujukan untuk mengembangkan pendidikan karakter terutama bagi generasi muda sejak dini di bangku sekolah dasar (SD) (Budi, 2018). Pendidikan dalam wayang mencakup nilai luhur seperti kejujuran, keberanian, dan sopan santun. Hal tersebutlah yang menjadikan wayang sebagai salah satu budaya yang mendasari dan berperan besar dalam membentuk karakter masyarakat Indonesia (Nurgiyantoro, 2011). Terdapat kesenjangan antara literatur yang menuliskan bahwa media pembelajaran dari buku sulit dipahami dengan baik karena terlalu teoritis (Denova et al., 2013), sedangkan data lapangan menunjukkan siswa dapat memahami teori dari buku, namun siswa merasa bosan sehingga mudah lupa. Siswa juga menganggap bahwa wayang sudah kuno dan membosankan.

Hasil penelitian lapangan menunjukkan bahwa siswa SD memiliki minat dan ketertarikan terhadap budaya wayang, tetapi tetap lebih tertarik dengan tontonan animasi dan permainan modern karena memiliki karakter lucu,

unik, dan keren. Kondisi tersebut membuat guru menjadi resah karena tontonan modern tersebut terkadang memiliki dampak dan nilai yang buruk bagi perkembangan karakter siswa karena cerita dan karakter tokohnya yang dianggap mengandung sikap kurangnya sopan santun dan budi pekerti. Guru berharap dapat mengenalkan budaya wayang kepada siswa, terutama Mahabharata karena memiliki banyak karakter dengan kisah yang beragam. Mahabharata merupakan salah satu naskah asli cerita wayang yang paling dikenal dan memiliki banyak karakter yang mencerminkan nilai positif sehingga banyak menjadi pedoman bagi banyak orang Indonesia.

Metode belajar yang menarik dibutuhkan agar siswa tidak bosan dalam mempelajari wayang. Salah satu metode belajar yang interaktif adalah dengan bermain peran. Bermain peran berarti memerankan situasi tokoh ataupun benda yang ada dalam dunia nyata dan dikembangkan sesuai imajinasi siswa. Metode ini menuntut adanya interaksi antar siswa dengan skenario yang sudah disediakan, sehingga siswa dapat menuangkan perasaan dan tindakan mereka dalam memecahkan permasalahan yang ada. Melalui metode ini, siswa bisa lebih memahami materi karena diberi kebebasan untuk melakukannya secara langsung sembari bermain bersama teman-teman mereka.

Bermain juga menjadi cara siswa SD untuk belajar banyak hal baru, karena mereka dapat secara bebas berekspresi dan bereksplorasi serta memberikan motivasi dan rasa senang. Prinsip pendidikan anak adalah dengan mengombinasikan belajar dengan bermain (Christianti, 2007). Mainan dapat digunakan sebagai sarana penyalur imajinasi saat bermain, salah satunya adalah *board game*. Permainan ini cocok digunakan sebagai sarana belajar siswa karena memiliki beberapa peran seperti aturan permainan, interaksi sosial, edukasi, hingga simulasi kehidupan. Interaksi sosial tersebut dicapai melalui komunikasi dan aksi antar pemain saat memecahkan permasalahan dalam permainan. Masalah tersebut diambil sebagai simulasi dari kehidupan nyata, sehingga memberikan nilai tersendiri kepada siswa dari hasil interaksi tersebut. *Board game* ini dapat dirancang sedemikian rupa menyesuaikan jenis dan tujuan permainan. Permainan dirancang untuk mengenalkan wayang dengan

menyesuaikan minat dan ketertarikan siswa SD saat ini. Hal tersebut menjadi peluang rancangan *board game* bertema wayang Mahabharata yang memiliki tampilan tokoh dan latar modern dengan cara bermain yang mudah dan interaktif, serta dapat membantu guru menyampaikan cerita wayang dan mengenalkan karakter tokoh Mahabharata.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka diperoleh rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana permainan *board game* yang dapat membantu guru mengenalkan cerita dan tokoh wayang Mahabharata kepada siswa?
2. Bagaimana permainan *board game* interaktif tentang pengenalan karakter tokoh Mahabharata untuk siswa kelas 5-6 sekolah dasar?

1.3 Tujuan dan Manfaat

Tujuan:

1. Mengembangkan rancangan *board game* sebagai media guru dalam mengenalkan cerita dan tokoh wayang Mahabharata kepada siswa
2. Mendapatkan rancangan *board game* interaktif tentang pengenalan karakter tokoh Mahabharata untuk siswa kelas 5-6 sekolah dasar

Manfaat:

1. Guru lebih mudah mengenalkan cerita dan tokoh wayang Mahabharata sehingga lebih mudah dipahami siswa
2. Siswa belajar tentang pribadi yang berkarakter dan dapat melestarikan cerita wayang Mahabharata

1.4 Ruang Lingkup

Ruang lingkup proyek yang dilakukan agar perancangan produk lebih terfokus adalah sebagai berikut:

1. Pengguna adalah siswa sekolah dasar kelas 5-6 SD agar dapat dilakukan pengenalan sejak dini serta sedang dalam fase belajar yang meningkat secara pesat
2. Penelitian dilakukan di satu sekolah (SD Marsudirini) agar lebih terfokus dan efisien dalam tenaga dan waktu
3. Tema permainan wayang Mahabharata karena merupakan salah satu cerita wayang asli dan memiliki banyak tokoh teladan dengan sifat yang beragam
4. Permainan dengan konsep kompetitif dan dapat dimainkan secara berkelompok
5. Produk berkesinambungan dengan metode belajar bermain peran
6. Produk dapat representasikan tokoh dan karakter wayang kepada siswa

1.5 Metode Desain

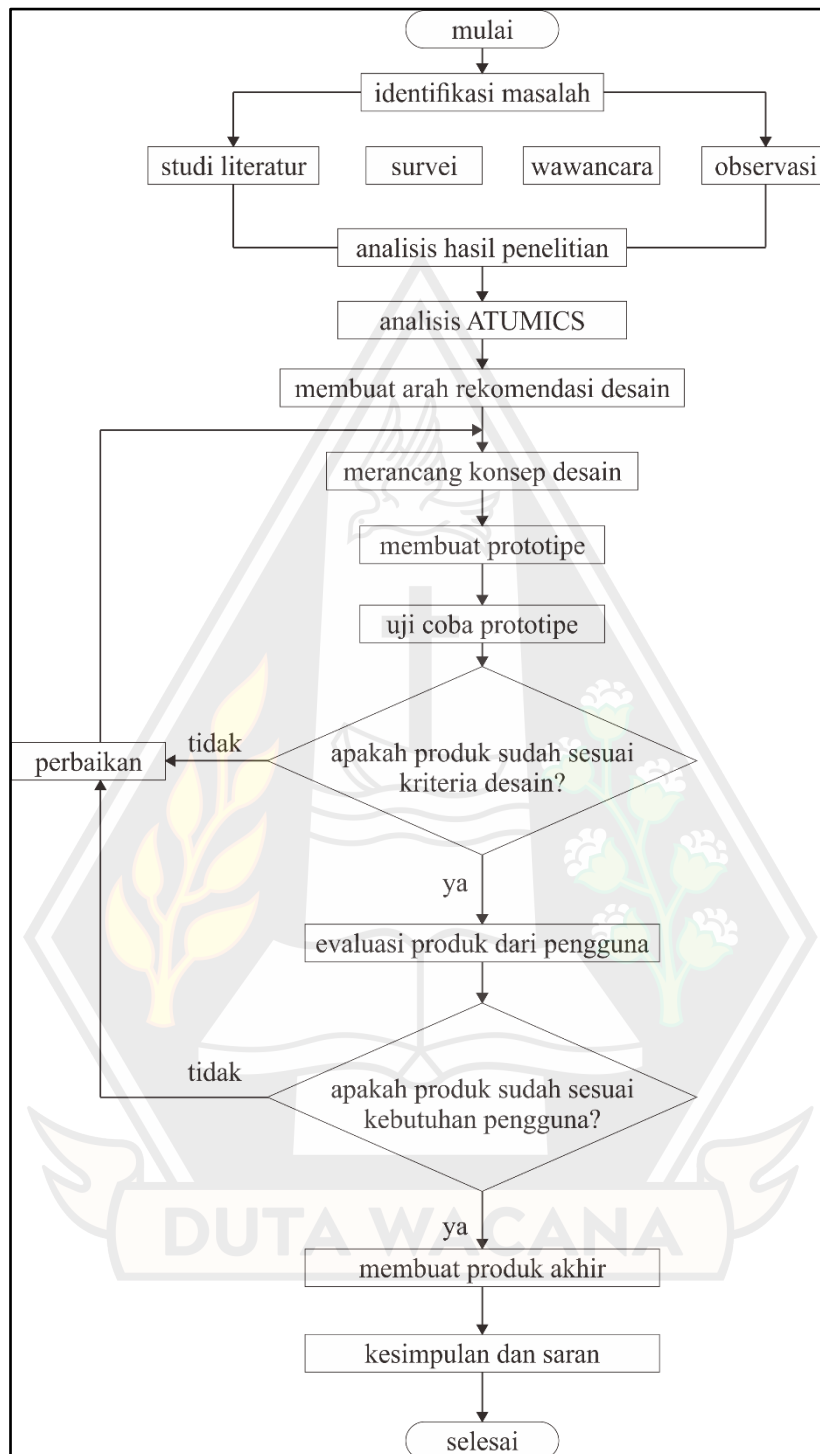
1.5.1 Metode Penelitian Kualitatif

1. Survei dan observasi
Mengamati ketertarikan dan minat anak terhadap wayang dan budaya modern. Mengamati cara belajar anak akan wayang. Mengamati cara bermain anak.
2. Wawancara
Wawancara kepada siswa dan guru SD untuk mendapat informasi detail seputar minat dan cara belajar anak terhadap wayang.

1.5.2 Metode Kreatif

ATUMICS (*Artefact, Technique, Utility, Material, Icon, Concept, dan Shape*), mengembangkan ide-ide baru dalam proses penciptaan inovasi produk *board game* interaktif untuk pengenalan karakter Mahabharata.

1.6 Kerangka Berpikir



Gambar 1.6.1 Kerangka penelitian

Sumber: (Dokumentasi Penulis, 2024)

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Hasil perancangan produk *board game* bertema wayang untuk pengenalan karakter tokoh wayang kepada siswa SD sebagai berikut.

1. Guru terbantu dalam mengenalkan cerita dan karakter wayang Mahabharata melalui rancangan kartu *roleplay* yang dimainkan oleh siswa, mereka saling beradu peran sehingga pembelajaran menjadi lebih santai sambil bermain dan berdiskusi bersama. Guru juga lebih mudah dalam menilai karakter yang diperankan oleh siswa melalui bentuk modul penilaian yang sederhana.
2. Metode ATUMICS mengombinasikan unsur dalam wayang yang tidak boleh hilang dengan unsur-unsur modern yang disukai oleh siswa ke dalam komponen *board game* seperti papan, pion, kartu, dan dadu, sehingga lebih menarik dan mudah diingat siswa.
3. Siswa kelas 5-6 merupakan jenjang kelas yang pertama kali mendapat materi wayang di sekolah dan termasuk dalam jenjang kelas tinggi sekolah dasar sehingga mereka mampu memahami peraturan bermain *board game* serta paham logika dasar dalam memainkan peran sesuai karakter tokoh Mahabharata.
4. Penggabungan *board game* dan cara belajar kreatif bermain peran menjadi inovasi dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif, siswa saling berdiskusi bersama temannya dalam bermain peran sebagai tokoh wayang, sehingga penyampaian cerita dan karakter wayang lebih menarik dan mudah dipahami siswa.
5. Permainan kompetitif melalui rancangan dadu warna yang memiliki aksi beragam dan menjadi tantangan tersendiri bagi siswa, serta siswa dapat secara bebas mengeksplorasi alur permainan mereka dengan petak alur

perjalanan yang terpisah-pisah, sehingga proses belajar dan bermain menjadi tidak membosankan bagi mereka.

5.2 Saran

Hasil perancangan produk memberikan beberapa saran untuk proses penelitian dan pengembangan produk selanjutnya.

1. Pengembangan tema tidak terbatas dalam 1 bagian cerita wayang saja, namun dapat mengangkat cerita wayang lain seperti Ramayana dan Punokawan hingga menyebar ke budaya lain di Indonesia.
2. Penelitian lebih lanjut dapat difokuskan untuk pengenalan budaya wayang ataupun budaya lain yang lebih sesuai untuk umur atau jejang kelas yang lebih kecil untuk dibentuk menjadi produk yang lebih sederhana lagi.
3. Pengembangan produk dapat dikombinasikan dan disesuaikan dengan cara belajar kreatif yang lain yang dapat dimainkan secara personal.
4. Pengembangan produk dengan menambahkan ornamen 3 dimensi yang mendukung alur permainan sehingga mendapatkan pengalaman bermain yang lebih beragam.
5. Proses produksi dapat dimaksimalkan kembali dengan mempertimbangkan penggunaan material sejenis dengan harga yang lebih ekonomis dan melakukan penyebaran ke beberapa vendor sehingga mempercepat waktu pengerjaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Budi, D. P. (2018). Krisis Moral dan Revitalisasi Nilai-Nilai Budaya. <https://www.researchgate.net/publication/329030026>
- Christianti, M. (2007). Anak dan Bermain. *Jurnal Club Prodi PGTK UNY*.
- Denova, A., (2013). Perancangan Mainan Edukatif Pengenalan Tokoh Pewayangan bagi Murid Sekolah Dasar (Usia 10-12 Tahun) Studi Kasus SDN Kebraon I Surabaya. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Surabaya*, 2. <http://examsworld.us/rpp-bahasa-jawa-sdmi>
- Devi, A. S., & Maisaroh, S. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Buku *Pop-Up* Wayang Tokoh Pandhawa pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas V Sd (Vol. 3).
- Faberta, F., & Sari, K. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Siswa SD pada Pembelajaran Tematik melalui Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing*. *Jurnal Penelitian Pengembangan Kependidikan*, 34(1), 62–76.
- Fitriana, F., Gr, Sp., & Azmi Bakhtiar MPd Gr, F. (2014). *Karakteristik Siswa Kelas IV SD*.
- Harianja, I., Achmad, D., & Nurihsan, J. (2016). Efektivitas Metode Bermain Peran dalam Meningkatkan Kemampuan Empati Anak Usia Dini. *Utile: Jurnal Kependidikan*. www.kompasiana.com
- Heijdt, L. (2002). *Face to Face with Dice: 5000 Years of Dice and Dicing*.
- Irving, F. (2004). *Dice in India and Beyond*.
- Lambert, C. (2022). *27 Types of Toys Explained for Children and Adults*.
- Limantara, D., Heru, D., Waluyanto, D., Pd, M., Zacky, A. M. Sn, (2015). Perancangan *Board game* untuk Menumbuhkan Nilai-Nilai Moral pada Remaja. *Jurnal DKV Adiwarna*.

- Loita, A. (2018). Simbol-simbol dalam Gunungan Wayang Kulit Jawa. *Jurnal Pendidikan Seni*, 1(2), 2620–8598.
- Nugraha, A. MA. (2019). Perkembangan Pengetahuan dan Metodologi Seni dan Desain Berbasis Kenusantara: Aplikasi Metoda ATUMICS dalam Pengembangan Kekayaan Seni dan Desain Nusantara. *Jurnal Seni Rupa*.
- Nurgiyantoro, B. (2011). Wayang dan Pengembangan Karakter Bangsa. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 1.
- Pandanwangi, D. W., & Nuryantiningsih, F. (2018). Komik Wayang Anak Pandawa sebagai Media Pendidikan Karakter di Jaman Kekinian. *Journal of Urban Society's ARTS*, 5.
- Parlett, D. (1999). *The Oxford History of Board Games*.
- Pendit Nyoman S. (2003). Mahabharata. PT Gramedia Pustaka Utama.
- Purwanti, R., Ramadhani, A. D., Jaya, P (2018). *Build Social Interaction and Local Value in Children through Board Game Interface Design. Idealogy*, 3(3), 102–113.
- Sari, P. (2019). Analisis Terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale dan Keragaman Gaya Belajar untuk Memilih Media yang Tepat dalam Pembelajaran. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(1). <http://ejournal.insud.ac.id/index.php/mpi/index>
- Sri, O., & Widyastuti, H. (2013). Menumbuhkan Minat dan Mengembangkan Bakat Anak terhadap Seni Pewayangan.
- Suarca Kadek. (2005). Kecerdasan Majemuk pada Anak. *Sari Pediatri*, 7.
- Suprayadi, M. (2021). Menakar Bakat Minat melalui *Three Type Learning Methods*. *Jurnal Teknosains Kodepena*, 1.
- Trinova, Z. (2012). Hakikat Belajar dan Bermain Menyenangkan bagi Peserta Didik. *Jurnal Al-Ta'lim*.

Trismayanti, S. (2019). Strategi Guru dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Islam*, 17(2).

Triwijaya, S., & Widyaningrum, A. (2022). Pengembangan Media *Pop-Up Book* bagi Pembelajaran Cerita Wayang Kelas IV Sekolah Dasar di Kabupaten Demak. *DIKDAS MATAPPA: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 5. <http://journal.stkip-andi-matappa.ac.id/index.php/dikdas>



DAFTAR NARASUMBER

Guru Marsudirini:

- Pak Lius (wali kelas)
- Pak Harno (guru bahasa Jawa)
- Bu Atun (guru bahasa Jawa)

Siswa Marsudirini:

- Olin (kelas 5C)
- Vanka (kelas 5C)
- Abel (kelas 5A)
- Nara (kelas 5C)
- Wisnu (kelas 5C)
- Ayon (kelas 6A)
- Saron (kelas 6A)
- Dimas (kelas 5C)

Pecinta wayang:

- Pak Tugiman

Dalang:

- Pak Wahono

