

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN *BOARDGAME* DALAM UPAYA
MENGENALKAN ANAK USIA 10 – 12 TAHUN TERHADAP
CERITA RAKYAT “PUTRI AYU”**



Disusun oleh:

Danella Patricia Alim

62200177

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

2025

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN *BOARDGAME* DALAM UPAYA
MENGENALKAN ANAK USIA 10 – 12 TAHUN TERHADAP
CERITA RAKYAT “PUTRI AYU”**



Disusun oleh:

Danella Patricia Alim

62200177

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

2025

PERNYATAAN PENYERAHAN KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Danella Patricia Alim
NIM/NIP/NIDN : 62200177
Program Studi : Desain Produk
Judul Karya Ilmiah : Perancangan Boardgame dalam Upaya Mengenalkan Anak Usia 10 – 12 Tahun Terhadap Cerita Rakyat “Putri Ayu”

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.

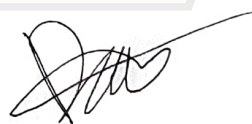
Yogyakarta, 13 Januari 2025

Mengetahui,

Yang menyatakan,



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



Danella Patricia Alim
NIM 62200177

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul:

PERANCANGAN BOARDGAME DALAM UPAYA MENGENALKAN ANAK USIA 10 - 12 TAHUN TERHADAP CERITA RAKYAT "PUTRI AYU"

Telah diajukan dan dipertahankan oleh:

DANELLA PATRICIA ALIM

62200177

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 13 Desember 2024

Nama Dosen

1. Marcellino Aditya Mahendra, S.Ds., M.Sc.
(Dosen Pembimbing I)
2. Dr. Dra. Koniherawati, S.Sn., M.A.
(Dosen Pembimbing II)
3. Dan Daniel Pandapotan, S.Ds., M.Ds.
(Dosen Penguji I)
4. R. Tosan Tri Putro, S.Sn., M.Sn.
(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 *BOARDGAME* DALAM UPAYA MENGENALKAN ANAK USIA 10 – 12 TAHUN TERHADAP CERITA RAKYAT “PUTRI AYU”

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

The image shows an official stamp of Universitas Kristen Duta Wacana, featuring a crest with a book and a torch. Below the crest is a banner with the text "DUTA WACANA". To the right of the stamp is a handwritten signature in black ink. Below the signature is a small rectangular stamp that reads "METERAL TENPAI" and "6FAMX109806382".

Danella Patricia Alim

62200177

PRAKATA

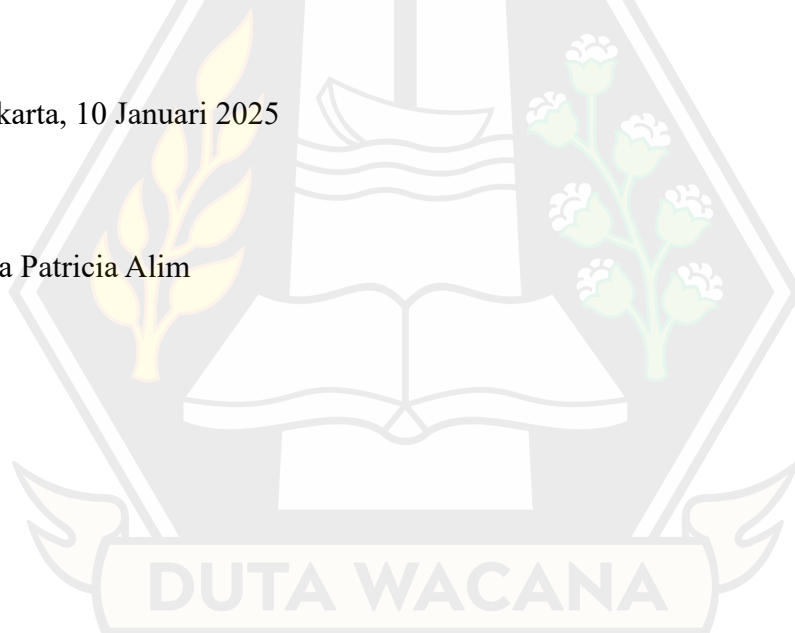
Puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan penelitian ini sehingga penulis mampu menyelesaikan Tugas Akhir dengan baik dan lancar. Penulisan ini merupakan bentuk tanggung jawab sebagai mahasiswa dalam panggilannya untuk berpartisipasi secara langsung 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 Kristus atas kasih, hikmat, anugerah, tuntunan, berkat yang tak berkesudahan sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik;
2. Keluarga, Bapak Andre Halim dan Ibu Juli Ambarwati, Koko Juan, Cici Vania yang selalu memberikan semangat, dukungan, doa, dan motivasi;
3. Bapak Marcellino Aditya, S.Ds., M.Sc. selaku dosen pembimbing 1 dan Ibu Dr. Dra. Koniherawati, S.Sn., M. A. selaku dosen pembimbing 2 yang memberikan saran, koreksi, dan pengarahan;
4. Bapak R. Tosan Tri Putro, S. Sn., M.Sn. dan Bapak Dan Daniel Pandapotan, S.Ds., M.Ds. selaku dosen penguji yang bersedia memberi evaluasi, kritik, dan saran;
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. Staf, guru, dan siswa-siswi SD Marsudirini yang bersedia menjadi narasumber dan bersedia menguji coba produk tugas akhir;
8. Keluarga besar Purnomo;
9. Teman seperjuangan Tugas Akhir Jessica, Leon, dan Damar yang selalu membantu dan menyemangati saat mengerjakan;

10. Teman terdekat Jessica, Elva, Leon, Aivi, Damar, Icy, Grace, Rachel, Julia, Emikhen, Hana Maria, Clariza, Kak Riki, Ellora, yang membantu dan menghibur di saat pengerjaan tugas akhir;
11. Hewan peliharaan tersayang Fufu, Lulu, Bubu, Bronis, dan Jade yang menghibur dan menyemangati;
12. *Genshin Impact*, *Overwatch 2*, *Infinity Nikki*, *Cookie Run Ovenbreak*, *Line Play Mobile Legends*, *Persona series*, *Tales series*, *Lethal Company* dan *game* lainnya yang menemani selama kesulitan dan stres;
13. *Streamer* Kaida Haru, Kuzuha, Kanae, Lauren Iroas, Fuwa Minato dan lainnya yang menemani selama mengerjakan Tugas Akhir;
14. Karakter fiksi Gorou, Baizhu, Bakugou, Hatsune Miku, Bachira, Tighnari, Mitsuki Kiryu, Lingyang, Von Lycaon, Rui Kaneshiro, dan lainnya yang memberi semangat selama pengerjaan Tugas Akhir.

Yogyakarta, 10 Januari 2025

Danella Patricia Alim



ABSTRAK

Cerita rakyat merupakan salah satu tradisi budaya yang diwariskan secara turun temurun. Banyaknya keragaman cerita rakyat yang beredar menjadi salah satu bukti banyaknya budaya yang berada di Indonesia. Walaupun memiliki cerita rakyat yang banyak, tidak semuanya dikenal oleh masyarakat maupun anak-anak. Hal tersebut juga dikarenakan turunnya minat orang-orang terhadap cerita rakyat Indonesia dari generasi ke generasi. Ketersediaan media atau sarana yang kurang cocok untuk anak-anak membuat mereka kurang tertarik pada cerita rakyat. Daripada cerita rakyat, anak-anak lebih menyukai buku karya orisinal penulis atau imajinasi penulis dan cerita dari luar negeri yang lebih modern. Mengenalkan cerita rakyat kepada anak usia dini dan SD (Sekolah Dasar) perlu dilakukan dengan aktivitas yang menyenangkan (Kemendikbud, 2019). Hal tersebut perlu dilakukan agar mampu menarik perhatian anak untuk ikut serta. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *boardgame* sebagai bentuk pengenalan baru terhadap anak-anak, agar mereka menjadi tertarik untuk mengenal suatu cerita rakyat. Pengembangan ini dirancang dengan metode desain SCAMPER, melalui metode ini dapat membantu proses perancangan produk dalam mengembangkan ide-ide orisinal pada produk. Di mana *boardgame* dirancang sebagai permainan hiburan sehingga anak dapat memainkannya sewaktu-waktu.

Kata kunci : Perancangan, Cerita Rakyat, Permainan, Anak, *Boardgame*, SCAMPER

ABSTRACT

Folklore is one of the cultural traditions passed down from generation to generation. The great diversity of folklore in circulation is one proof of the many cultures that exist in Indonesia. Despite having many folktales, not all of them are known by the community and children. This is also due to the decline in people's interest in Indonesian folklore from generation to generation. The availability of media or facilities that are less suitable for children makes them less interested in folklore. Instead of folklore, children prefer books by original authors or the imagination of authors and stories from abroad that are more modern. Introducing folklore to early childhood and elementary school needs to be done with fun activities (Kemendikbud, 2019). This needs to be done in order to attract children's attention to participate. This research aims to develop board game media as a new form of introduction to children, so that they become interested in recognizing a folklore. This development is designed using the SCAMPER design method, through this method it can help the product design process in developing original ideas for the product. Where the board game is designed as an entertainment game so that children can play it at any time.

Keywords: Design, Folklore, Games, Children, Boardgame, SCAMPER

DUTA WACANA

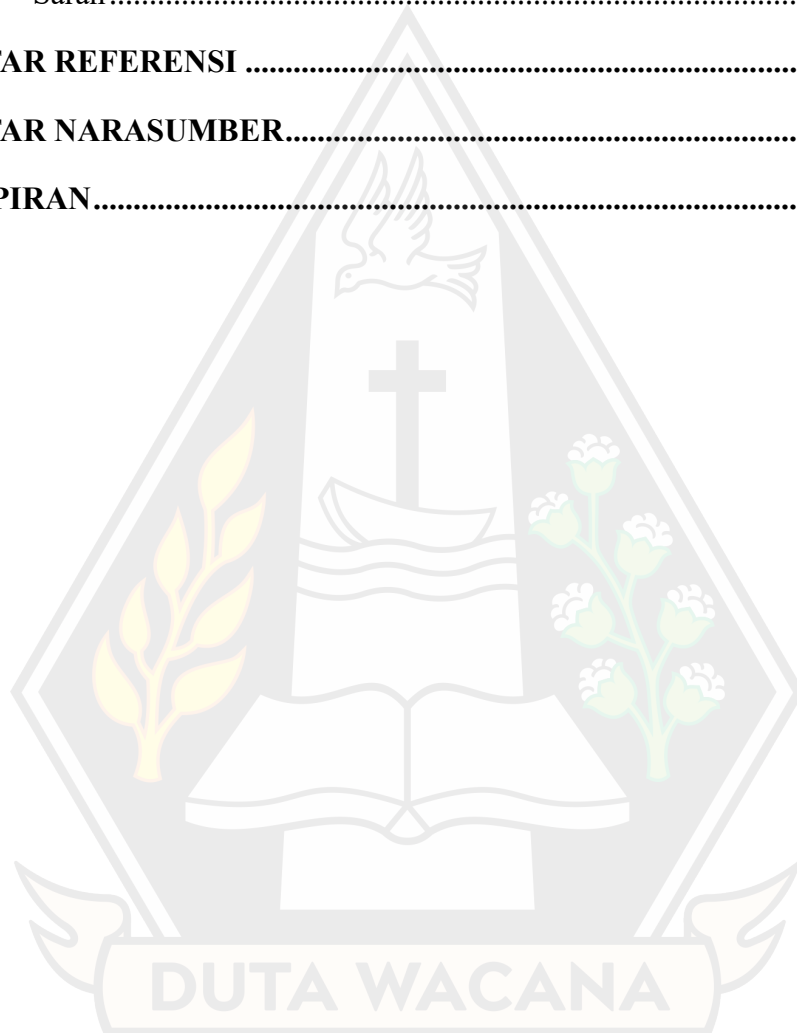
DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
PRAKATA.....	iv
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB 1 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.....	4
1.5.2 Metode Desain	6
BAB 2 KAJIAN LITERATUR.....	8
2.1 Cerita Rakyat.....	8
2.1.1 Cerita Rakyat Indonesia	8
2.1.2 Kategori Cerita Rakyat.....	9
2.1.3 Cerita Rakyat sebagai Karya Sastra	10
2.1.4 Kendala yang Dihadapi Cerita Rakyat.....	11

2.1.5	Nilai dalam Cerita Rakyat.....	12
2.1.6	Pengaruh Cerita Rakyat pada Anak.....	13
2.2	Cerita Rakyat Putri Ayu.....	14
2.3	Anak Umur Sekolah Dasar.....	15
2.3.1	Karakteristik Anak Umur Sekolah Dasar.....	15
2.3.2	Karakteristik Anak berumur 9 hingga 12 Tahun.....	16
2.3.3	Aktivitas Pendukung Perkembangan Anak.....	16
2.4	Permainan.....	17
2.4.1	Jenis-jenis Permainan.....	18
2.4.2	Manfaat Permainan.....	18
2.4.3	Faktor yang Mempengaruhi Permainan/Bermain.....	19
2.4.4	Kategori Permainan.....	20
2.4.5	Peran Permainan Hiburan bagi Anak.....	20
2.5	<i>Boardgame</i>	21
2.6	Dampak atau Fungsi Pengenalan.....	22
2.7	Penyampaian Cerita Rakyat.....	23
2.8	Penelitian Terdahulu.....	25
BAB 3	STUDI LAPANGAN.....	28
3.1	Data Lapangan.....	28
3.1.1	Data Wawancara.....	28
3.1.2	Survei Singkat.....	31
3.2	Pembahasan Hasil Penelitian.....	33
3.2.1	Triangulasi Data.....	33
3.2.2	Analisa <i>Game</i> yang Dimainkan Anak Sekolah Dasar.....	35
3.2.3	Analisa Visual Animasi.....	36

3.2.4	Analisa Produk Sejenis	37
3.2.5	Pemilihan Cerita Rakyat yang Diangkat	39
3.3	Arah Rekomendasi Desain	40
BAB 4 PERANCANGAN PRODUK.....		42
4.1	<i>Problem Statement</i>	42
4.2	<i>Design Brief</i>	42
4.3	Atribut Produk	43
4.4	<i>Image Board</i>	43
4.5	SCAMPER	47
4.6	Iterasi	48
4.6.1	Ide Gagasan Awal.....	48
4.6.2	Studi Model.....	49
4.6.3	<i>Freeze Design</i>	56
4.7	Spesifikasi Produk.....	57
4.8	Konsep Ruang	59
4.9	Konsep <i>Boardgame</i>	61
4.9.1	Karakter Desain.....	62
4.9.2	Desain <i>Background</i>	63
4.9.3	Desain Hiasan atau Motif.....	64
4.9.4	Sampul <i>Packaging</i> Produk.....	67
4.9.5	Ornamen Lain.....	68
4.10	<i>Branding</i> Produk.....	70
4.10.1	Warna Logo	71
4.10.2	Strategi <i>Brand</i> Oscera	72
4.10.3	Potensi <i>Brand</i> Oscera.....	72

4.11	Cara Bermain.....	73
4.12	Hasil Evaluasi Produk.....	75
BAB 5 PENUTUP.....		79
5.1	Kesimpulan.....	79
5.2	Saran.....	79
DAFTAR REFERENSI		81
DAFTAR NARASUMBER.....		83
LAMPIRAN.....		84



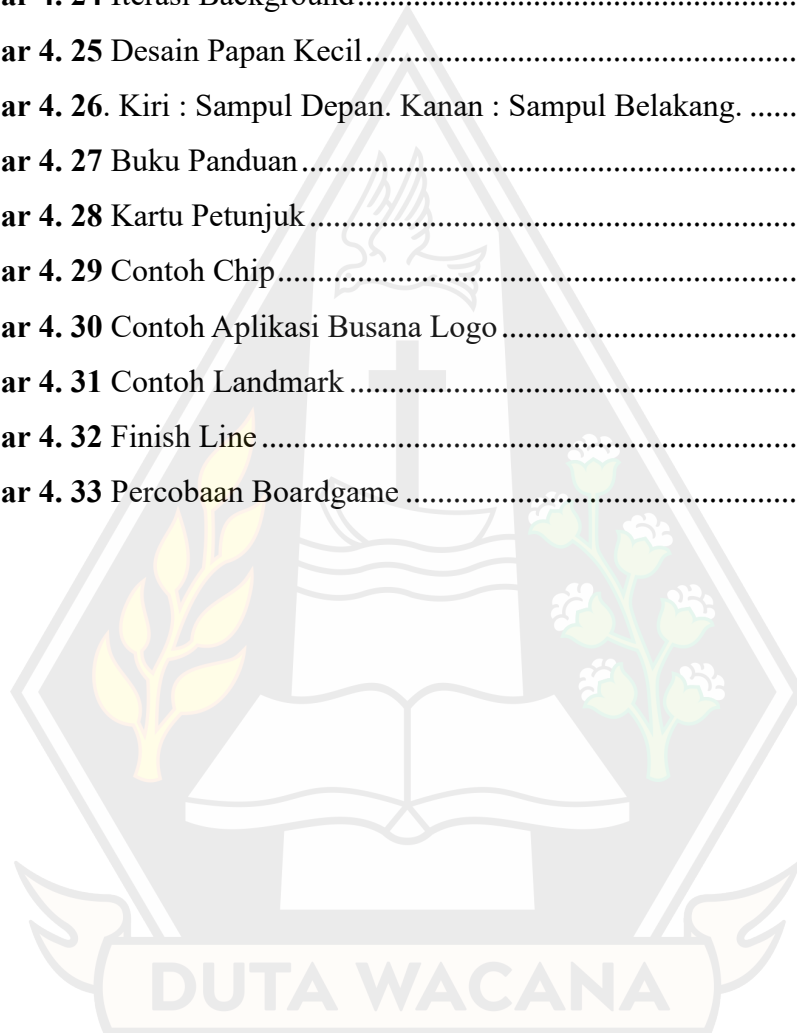
DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Aktivitas Pendukung Perkembangan Anak.....	16
Tabel 3. 1 Survei.....	32
Tabel 3. 2 Triangulasi Data.....	33
Tabel 3. 3 Analisa Game.....	35
Tabel 3. 4 Analisa Produk Sejenis	38
Tabel 3. 5 Atribut Produk	43
Tabel 4. 1 SCAMPER	47
Tabel 4. 2 Sketsa Desain Awal.....	48
Tabel 4. 3 Spesifikasi Produk	58
Tabel 4. 4 Desain Hiasan Awal	65
Tabel 4. 5 Iterasi Desain Motif.....	66
Tabel 4. 7 Logo Oscera.....	70
Tabel 4. 8 Pertanyaan Pre-Test Post-Test	76
Tabel 4. 9 Tabel Hasil Pre-Test.....	77
Tabel 4. 10 Hasil Post-Test	77
Tabel 4. 11 Proyeksi Boardgame Oscera Kedepannya	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Buku yang Dijual di Toko.....	12
Gambar 2. 2 Film Animasi Cerita Rakyat di YouTube.....	24
Gambar 2. 3 Buku Cerita Rakyat.....	24
Gambar 3. 1 Wawancara dengan Guru SD.....	28
Gambar 3. 2 Adaptasi Nyi Roro kidul ke Mobile Legends 'Kadita'	36
Gambar 3. 3. A : The Plucky Squire. B : Thank Goodness You're Here. C : Cuphead.....	37
Gambar 3. 4 Diagram Hasil Survei Grafis.....	37
Gambar 3. 5 Survei Cerita Rakyat.....	40
Gambar 4. 1 Mood Board	44
Gambar 4. 2 Styling Board	45
Gambar 4. 3 Lifestyle Board	46
Gambar 4. 4 Usage Board.....	47
Gambar 4. 5. Kiri : Uji Coba Model. Kanan : Tampilan Model.	49
Gambar 4. 6. Kiri : Pengukuran Model. Kanan : Model Multiplek.	50
Gambar 4. 7. Kiri : Tampilan Boardgame Penuh. Kanan : Background Prototype.	51
Gambar 4. 8 Pion.....	51
Gambar 4. 9 Pijakan	52
Gambar 4. 10 Papan Penyerang.....	52
Gambar 4. 11 Penanda Menyerang.....	53
Gambar 4. 12. Kiri : Roullete Symbol. Kanan : Roullete Landmark.	53
Gambar 4. 13 Uji Coba dengan Anak-Anak.....	55
Gambar 4. 14 Uji Coba dengan User Remaja Dewasa.....	55
Gambar 4. 15 Sketsa Perwujudan Hasil Uji Coba.....	56
Gambar 4. 16 Sketsa Freeze Design.....	56
Gambar 4. 17 Konsep Ruang 1.....	60
Gambar 4. 18 Blocking Produk 2	60

Gambar 4. 19 Zoning Produk 1	61
Gambar 4. 20 Zoning Produk 2	61
Gambar 4. 21 Desain Karakter Awal	62
Gambar 4. 22 Hasil Iterasi Karakter	63
Gambar 4. 23 Background Awal.....	63
Gambar 4. 24 Iterasi Background.....	64
Gambar 4. 25 Desain Papan Kecil.....	67
Gambar 4. 26. Kiri : Sampul Depan. Kanan : Sampul Belakang.	68
Gambar 4. 27 Buku Panduan.....	68
Gambar 4. 28 Kartu Petunjuk.....	69
Gambar 4. 29 Contoh Chip.....	69
Gambar 4. 30 Contoh Aplikasi Busana Logo.....	71
Gambar 4. 31 Contoh Landmark	74
Gambar 4. 32 Finish Line	75
Gambar 4. 33 Percobaan Boardgame	76



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Cerita rakyat merupakan salah satu tradisi budaya yang diwariskan secara turun temurun. Setiap cerita rakyat umumnya memiliki nilai-nilai yang tertanam, seperti nilai sikap, perilaku, dan nilai kearifan lokal suatu daerah. Kearifan lokal dapat terlihat melalui kesenian, budaya, bahasa, pengetahuan alam yang berbeda-beda di setiap cerita rakyat. Banyaknya keragaman cerita rakyat yang beredar menjadi salah satu bukti banyaknya budaya yang berada di Indonesia. Walaupun memiliki cerita rakyat yang banyak, tidak semuanya dikenal oleh masyarakat maupun anak-anak. Hal tersebut juga dikarenakan turunnya minat orang-orang terhadap cerita rakyat Indonesia dari generasi ke generasi.

Mengenalkan cerita rakyat kepada anak usia dini dan SD (Sekolah Dasar) perlu dilakukan dengan aktivitas yang menyenangkan (Kemendikbud, 2019), hal tersebut perlu dilakukan agar mampu menarik perhatian anak untuk ikut serta. Tetapi dengan adanya keterbatasan pada media yang tersedia, membuat beberapa pihak kesulitan hingga malas untuk mengenalkan cerita rakyat pada anak-anak. Pada usia 10 – 12 tahun, anak-anak lebih memulai berpikir secara kritis dan suka melakukan aktivitas bersama. Adanya aktivitas bersama dengan teman atau orang terdekat dapat membantu meningkatkan keinginan anak untuk mempelajari atau mengenal hal baru.

Ketersediaan media atau sarana yang kurang cocok untuk anak-anak membuat mereka kurang tertarik pada cerita rakyat. Daripada cerita rakyat, anak-anak lebih menyukai buku karya orisinal penulis atau imajinasi penulis

dan cerita dari luar negeri yang lebih modern. Menurut pendapat guru, hal tersebut dikarenakan adaptasi cerita rakyat yang kurang disesuaikan untuk anak-anak masa kini. Bahasa yang digunakan dapat berpengaruh apabila cerita menggunakan kata-kata yang rumit dan belum dipahami anak-anak, cerita orisinal menjadi digemari karena menggunakan bahasa yang lebih dikenal dan mudah dipahami anak-anak. Anak-anak masa kini kurang mengenal cerita rakyat, maka anak-anak perlu dikenalkan cerita rakyat maupun tokoh yang ada di dalamnya sejak dini (Indriati, 2014).

Permainan yang tersebar dengan nama *boardgame*, menjadi permainan yang sangat luas jangkauan *user*nya dan tema yang diangkat. *Boardgame* sendiri merupakan permainan yang dapat dimainkan kapan saja dan dimana saja karena mudah dibawa. *Boardgame* mampu mengampu berbagai hal atau topik sehingga dapat dikembangkan dalam banyak bentuk. Melalui *boardgame* banyak hal yang dapat diuntungkan seperti mendorong adanya interaksi pada satu sama lain, meningkatkan kognitif secara tidak langsung, dan dapat digunakan untuk menghibur *user* dari waktu ke waktu. Unsur-unsur cerita rakyat dapat dengan mudah diadaptasikan ke dalam bentuk *boardgame*, karena bentuk permainan *boardgame* yang luas dan dapat disesuaikan tema dan bentuk.

Adanya digitalisasi membuat anak-anak generasi kini (*Alpha*) menjadi terlalu bergantung pada perangkat digitalnya. Di mana anak sering bermain, menonton, atau belajar di depan layar elektronik. Hal tersebut cukup buruk bagi anak-anak maupun orang dewasa sehingga dengan adanya permainan *boardgame* dapat membantu mengistirahatkan diri dari perangkat digital dan berkomunikasi dengan orang lain secara langsung.

Pengembangan ini dirancang dengan metode desain SCAMPER, melalui metode ini dapat membantu proses perancangan produk dalam mengembangkan ide-ide orisinal pada produk. Metode-metode yang dilakukan akan membantu menyesuaikan keinginan anak-anak ke bentuk *boardgame* dengan tema cerita rakyat. Perancangan ini dapat menjadi

peluang untuk mengenalkan cerita rakyat dengan cara atau media yang lebih menarik ke anak-anak.

1.2 Rumusan Masalah

- Bagaimana permainan *boardgame* cerita rakyat yang sesuai untuk anak?
- Apa aspek yang perlu diperhatikan dalam perancangan *boardgame* cerita rakyat untuk anak?

1.3 Tujuan dan Manfaat

- Tujuan
 - Mengembangkan mainan *boardgame* dengan tema cerita rakyat
 - Mengetahui aspek-aspek yang mempengaruhi ketertarikan anak
 - Meningkatkan ketertarikan anak terhadap cerita rakyat dengan bermain
- Manfaat
 - Membantu anak mengenal cerita rakyat dengan bermain
 - Meningkatkan ketertarikan anak-anak terhadap cerita rakyat
 - Memahami aktivitas atau kegiatan yang digemari anak
 - Mengetahui aspek yang diperlukan dalam merancang *boardgame* untuk anak-anak

1.4 Ruang Lingkup

Agar penelitian yang dilakukan lebih terstruktur dan memiliki arah yang jelas, maka diberikan ruang lingkup sebagai berikut:

- Wawancara dilakukan dengan guru, pihak yang berwajib (orang tua, pendamping, dan lain-lain) dan anak-anak berumur 10 – 12 tahun. Wawancara dengan guru menjadi salah satu sumber informasi utama dalam memahami upaya dan media apa saja yang digunakan dalam mengenalkan atau menarik perhatian anak-anak mengenai cerita rakyat. Komunikasi yang dilakukan dengan anak-anak sebatas pertanyaan sederhana untuk membantu mengidentifikasi kegemaran dan pengelihatannya mereka terhadap cerita rakyat maupun hal lain.

- Ditargetkan pada anak dengan usia 10-12 tahun ke atas. Anak-anak menjadi target utama dalam perancangan produk *boardgame* cerita rakyat. Hal tersebut dikarenakan umur anak SD merupakan umur di mana anak memiliki karakteristik senang bermain, bergerak, senang berkelompok, dan senang merasakan sesuatu secara langsung (Rahmi, 2021)
- Perancangan difokuskan untuk mengenalkan dan membantu meningkatkan ketertarikan anak terhadap cerita rakyat terpilih, yaitu 'Putri Ayu'. Masih ada beberapa cerita rakyat yang cukup populer di kalangan masyarakat dan anak-anak hingga kini. Tetapi beragamnya hiburan masa kini membuat anak semakin melupakan atau berkurang ketertarikannya terhadap cerita rakyat. Banyak cerita rakyat yang memiliki nilai moral baik untuk diajarkan kepada anak-anak sehingga cerita rakyat sering kali dianjurkan untuk dikenalkan kepada anak-anak sejak dini.
- Perancangan difokuskan dalam mengembangkan cerita rakyat ke dalam bentuk *boardgame*. Hal tersebut dikarenakan fleksibilitas permainan *boardgame* dalam mengambil berbagai jenis tema. Tema yang diangkat dapat dieksplorasi dalam berbagai bentuk.

1.5 Metode Desain

1.5.1 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini metode pendekatan yang dilakukan adalah pendekatan kualitatif. Secara umum, metode penelitian kualitatif adalah pendekatan yang dilakukan oleh peneliti untuk mengamati atau meneliti pengalaman seseorang secara detail atau spesifik melalui beberapa metode seperti wawancara, observasi, diskusi, dan secara visual. Metode kualitatif dapat dipahami sebagai metode penelitian dengan data deskriptif secara tertulis maupun lisan dari sumber atau pelaku secara langsung.

a. Pengumpulan Data Primer

- Observasi

Observasi akan dilakukan secara sistematis, yang di mana akan dilakukan observasi sesuai dengan jam pelajarannya dan pada waktu di mana dapat berinteraksi dengan anak. Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung media yang digunakan dan proses pelajaran atau pengenalan terhadap anak-anak. Dimulai dari macam-macam jenis barang yang dijual dan tema yang menjadi acuan. Observasi juga dilakukan terhadap media atau produk yang sudah ada secara digital maupun secara langsung. Dokumentasi menjadi data acuan dan masukan informasi untuk pengembangan.

- Wawancara

Wawancara dilakukan untuk menggali informasi lebih banyak dan mendapatkan informasi yang tidak bisa didapat melalui observasi. Pertanyaan berkaitan dengan kegemaran anak-anak, cerita rakyat, faktor-faktor kesenjangan, dan sifat anak-anak. Wawancara ditujukan kepada anak-anak melalui pertanyaan simpel dan wawancara dilakukan kepada guru, orang tua, atau pihak yang bersangkutan bila perlu. Wawancara akan dilakukan secara langsung maupun secara tidak langsung mengikuti kemauan narasumber. Wawancara yang dilakukan adalah wawancara semi-terstruktur, yaitu wawancara yang terfokus pada satu rangkaian pertanyaan terbuka.

- Survei

Survei dilakukan untuk mengetahui beberapa informasi singkat dengan jelas sehingga dapat

menjadi data penting dalam pengembangan produk. Survei diberikan kepada anak-anak, agar mereka mudah memahaminya dan mampu memberi jawaban yang jelas dengan batasan yang diberikan, yaitu dengan memilih beberapa dari beberapa topik atau gambar yang telah disediakan.

b. Pengumpulan Data Sekunder

Membaca mengenai hal-hal yang berkaitan dengan cerita rakyat, permainan, anak-anak umur sekolah dasar, dan beberapa literatur lain yang sekiranya dapat menjadi acuan atau memiliki keterkaitan dengan topik. Literatur dapat diperoleh dari media cetak maupun melalui internet atau elektronik.

1.5.2 Metode Desain

Metode yang digunakan dalam perancangan adalah metode SCAMPER. SCAMPER digunakan untuk membantu menghasilkan ide-ide orisinal dengan adanya proses kreatif yang berkembang pada persiapan konsentrasi, inkubasi, iluminasi, dan verifikasi (Serrat, 2017). Berikut penjabaran dari setiap bagian SCAMPER:

- *Substitute*/Pengganti “S”, berfokus pada proses mengganti.
- *Combine*/Menggabungkan “C”, proses kombinasi perancangan produk.
- *Adapt*/Menyesuaikan “A”, proses penyesuaian pada perancangan produk (Penyesuaian bentuk, ukuran, penggunaan).
- *Modify*/Memodifikasi “M”, proses penyesuaian perancangan produk yang berfokus pada perubahan tertentu (Contoh mengurangi atau menambah).
- *Put To Another Use*/Penggunaan Lain “P”, proses mengolah ide dan gagasan untuk memperoleh fungsi baru.

- *Eliminate*/Menghapuskan “E”, proses menghilangkan ide atau gagasan yang dianggap tidak efisien dalam produk.
- *Reverse*/Balik “R”, proses perubahan atau pengaturan produk untuk menyesuaikan kebutuhan.



BAB 5

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dan penyelesaian masalah yang telah diuraikan melalui produk, dapat disimpulkan bahwa Oscera berhasil dalam:

1. Permainan yang melibatkan cerita rakyat ‘Putri Ayu’ dan budaya Bali membuat pemain mengetahui mengenai adanya cerita rakyat ‘Putri Ayu’ dan mampu mengetahui budaya Bali dan cerita rakyat ‘Putri Ayu’ secara mendasar melalui ilustrasi dan sinopsis singkat yang diberikan.
2. Permainan yang sederhana di mana anak-anak mampu memahaminya dengan mudah. Permainan strategi sederhana mampu membantu melatih atau mengajarkan anak dalam proses pengambilan keputusan dan dampak yang diberikan.
3. Permainan yang membutuhkan waktu *set up* yang singkat membantu anak-anak lebih cepat memulai permainan dan tidak kesulitan dalam menggunakannya (saat mulai maupun selesai)
4. Keamanan *boardgame* yang kedap air sehingga tidak mudah rusak atau pudar.

5.2 Saran

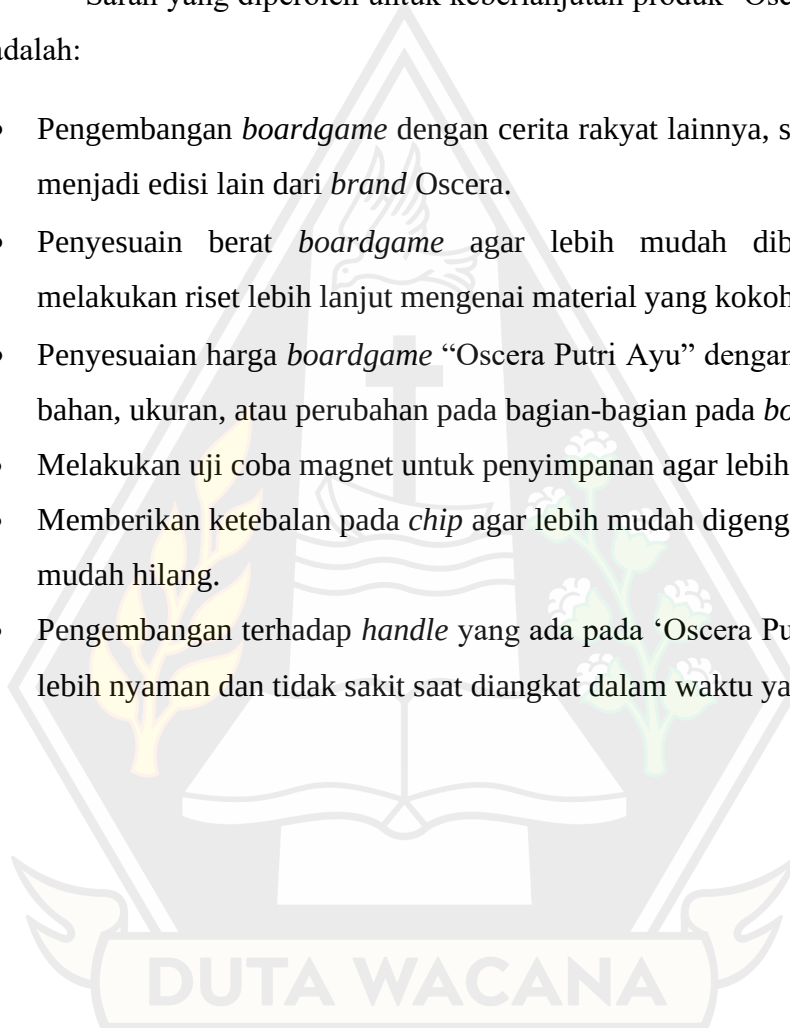
Berdasarkan evaluasi dan uji coba produk dapat memperoleh beberapa saran yang dapat diterima secara meluas, sebagai berikut:

- Mengembangkan permainan yang mampu mengenalkan budaya-budaya Indonesia kepada anak-anak maupun calon user lainnya.
- Memperhitungkan bahan atau material yang digunakan dalam pembuatan boardgame untuk mengurangi harga/*cost production*.

- Menyesuaikan berat boardgame melalui material yang digunakan agar tidak susah saat akan dibawa pergi.
- Merancang tempat penyimpanan *boardgame* yang sesuai dengan kebutuhan atau memberikan kegunaan lain pada tempat penyimpanan/*packaging boardgame*.

Saran yang diperoleh untuk keberlanjutan produk ‘Oscera Putri Ayu’ adalah:

- Pengembangan *boardgame* dengan cerita rakyat lainnya, sehingga dapat menjadi edisi lain dari *brand* Oscera.
- Penyesuaian berat *boardgame* agar lebih mudah dibawa, dengan melakukan riset lebih lanjut mengenai material yang kokoh tetapi ringan.
- Penyesuaian harga *boardgame* “Oscera Putri Ayu” dengan pengurangan bahan, ukuran, atau perubahan pada bagian-bagian pada *boardgame*.
- Melakukan uji coba magnet untuk penyimpanan agar lebih aman.
- Memberikan ketebalan pada *chip* agar lebih mudah digenggam dan tidak mudah hilang.
- Pengembangan terhadap *handle* yang ada pada ‘Oscera Putri Ayu’, agar lebih nyaman dan tidak sakit saat diangkat dalam waktu yang lama.



DAFTAR REFERENSI

- Ahmad Darmansyah Intan Rizky Mutiaz, S. (2014). Perancangan Aplikasi Buku Anak Interaktif, *Adaptasi dari Cerita Rakyat Papua Asal Mula Burung Cendrawasih dengan Judul: "Kweiya, the Boy Who Flies"*, Jurnal Tingkat Sarjana bidang Seniirupa dan Desain.
- Asnawi. (2020). Jurnal Sastra Indonesia Kategori dan Fungsi Sosial Teks *Cerita Rakyat Masyarakat Banjar Hulu: sebagai Pengukuh Warisan Kebudayaan Lokal Bangsa*. Jurnal Sastra Indonesia, 9 (3), 212–221. <https://doi.org/10.15294/jsi.v9i3.41939>
- Bunanta Murti. (1998). *Problematika : Penulisan Cerita Rakyat untuk Anak di Indonesia*. Balai Pustaka.
- Charlotte S. Huck, et. al(1987). *Children's Literature in the Elementary School* (Fourth). Holt, Rinehart, and Winston, Inc.
- Danandjaja, James. (1986). *Folklor Indonesia*. Grafitipers.
- Dra. Kartini Kartono. (1979). *Psikologi Anak*. Bandung : Alumni.
- Elizabeth B. Hurlock. (1978). *Perkembangan Anak* (6th ed., Vol. 1). Erlangga.
- Hutomo Sadi Suripan. (1991). *Mutiara Yang Terlupakan : Pengantar Studi Sastra Lisan*. Himpunan Sarjana Kesusastraan Indonesia.
- Ifadhah, H. (2015). *Penciptaan Buku Ilustrasi Berbasis Pop Up Tentang Cerita Rakyat Danau Kastoba Bawean Sebagai Upaya Memperkenalkan Produk Budaya Lokal Bagi Anak-Anak*.
- Indriati, I. (2014). *Aplikasi Pengenalan Cerita Rakyat Di Provinsi Jawa Tengah*. Skripsi thesis, Universitas Muhammadiyah Surakarta.

- John W. Santrock. (2007). *Perkembangan Anak* (11th ed., Vol. 1). PT. Erlangga.
- Kemendikbud (2019). *Mengenalkan Cerita Rakyat dengan Aktivitas yang Menyenangkan*.
- Magh'firoh, R. H., Pd, S., Pd, M., et al (2021). *Board Game Sebagai Sarana Untuk Memperkenalkan Tokoh-Tokoh Cerita Rakyat Di Jawa Timur Pada Anak Usia 7-12 Tahun*. In ARTIKA (Vol. 5, Issue 2).
- Mayke S. Tedjasaputra. (2001). *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Piaget, J. (1965). *The Moral Judgment Of The Child*. In *The moral judgment of the child*. Free Press.
- Rahmi, P. (2021). *Proses Belajar Anak Usia 0 Sampai 12 Tahun Berdasarkan Karakteristik Perkembangannya*. Bunarra Jurnal Pendidikan Anak Vol 7, No 1.
- Serrat, O. (2017). *Knowledge Solutions: Tools, Methods, and Approaches to Drive Organizational Performance*. In *Knowledge Solutions: Tools, Methods, and Approaches to Drive Organizational Performance*. Springer Singapore. <https://doi.org/10.1007/978-981-10-0983-9>
- Cialdini, R. B. (2006). *Influence: The Psychology of Persuasion*. New York: Harper Collins.
- Hidi, S. &. (1992). *Situational Interest. The role of interest in learning and delopment (pp. 215-238)*. Lawrence Erlbaum Associates, Inc.
- Piaget, J. (1972). *The Principles of Genetic Epistemology*. New York: Basic Books.

DAFTAR NARASUMBER

Guru

- Bapak Lius, guru bahasa Indonesia dan matematika
- Ibu Nova, guru SD
- Ibu Irene, guru bahasa Indonesia
- Ibu Candrawati, guru SD

Anak umur 10 – 12 tahun

- Olin
- Dimas
- Abel
- Nara
- Wisnu

