

# Konsep Desain Permainan Papan untuk Mengenal Rumah dan Pakaian Adat Pada Anak Pra Sekolah

Andi Ramlan<sup>1\*</sup>, Hamdan Bahalwan<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Jurusan Desain Produk, Institut Teknologi Adhi Tama Surabaya, Surabaya, Indonesia

Received: February 2021

Accepted: March 2021

Published: April 2021

## Abstract

*Indonesia is a country that has tremendous wealth, ranging from population, natural resources, to culture and customs. Each region has its own cultural characteristics, starting from traditional houses, traditional clothing, traditional ceremonies, musical instruments, etc. However, over time, many cultures are gradually displaced by the times, therefore, it is important to instill in ourselves to love our homeland and love with all our heart the Indonesian cultural heritage that we need to instill from an early age in order to become children's character. Nation that is nationalism. For this reason, children need to be provided with insights about the richness of Indonesian culture from preschool age. Literature study and observation are data collection methods used to obtain information in designing this board game. The analytical methods used in this research are design analysis and SWOT analysis. This design aims to introduce Indonesian culture from an early age and instill a caring attitude of loving the country. The final result of this design is a board game as a medium for introducing Indonesian culture to preschool children.*

**Key words:** board games, Indonesian culture, preschool children

## Abstrak

*Indonesia merupakan negara yang memiliki kekayaan yang luar biasa, mulai dari jumlah penduduk, sumber daya alam, hingga kebudayaan dan adat istiadat. Setiap daerah memiliki ciri khas budaya masing-masing mulai dari rumah adat, pakaian adat, upacara adat, alat musik, dll. Akan tetapi seiring perkembangan zaman, banyak kebudayaan-kebudayaan yang berangsur-angsur tergusur oleh perkembangan zaman, oleh sebab itu, pentingnya menanamkan kepada diri kita untuk cinta tanah air dan mencintai dengan sepenuh hati warisan budaya Indonesia yang perlu kita tanamkan sejak dini agar menjadi karakter anak bangsa yang nasionalisme. Untuk itu, anak-anak perlu dibekali wawasan tentang kekayaan kebudayaan Indonesia sejak usia prasekolah. Studi literatur dan observasi merupakan metode pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh informasi dalam perancangan permainan papan ini. Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis desain dan analisis SWOT. Perancangan ini bertujuan untuk mengenalkan budaya Indonesia sejak dini dan menanamkan sikap kepedulian cinta tanah air. Hasil akhir dari perancangan ini berupa permainan papan sebagai media pengenalan budaya Indonesia pada anak prasekolah.*

**Kata kunci:** anak prasekolah, budaya Indonesia, permainan papan.

## 1. Pendahuluan

Indonesia adalah negara kepulauan yang termasuk salah satu negara terbesar di dunia. Indonesia memiliki budaya yang berbeda-beda, ini memungkinkan bahwa dengan jumlah 34 provinsi, menjadikan betapa kayanya Indonesia akan keberagaman budaya dari berbagai daerah, dan menjadi ciri khas bangsa Indonesia. Dapat diketahui bahwa betapa pentingnya menjaga dan melestarikan kebudayaan Indonesia. Budaya tidak hanya sekedar dikenalkan pada saat anak sudah mulai bersekolah, namun pengenalan budaya juga dapat dikenalkan mulai dari sejak dini, yaitu sejak usia prasekolah. Menurut para ahli, mengenalkan budaya pada anak sejak dini sangatlah penting [1]. Mengenalkan budaya Indonesia pada anak, dapat membangun rasa nasionalisme serta menumbuhkan rasa saling menghargai antar sesama.

\* Corresponding author e-mail : [andiramlan49@gmail.com](mailto:andiramlan49@gmail.com).



Gambar 1. Mengenalkan Budaya Pada Anak [2]

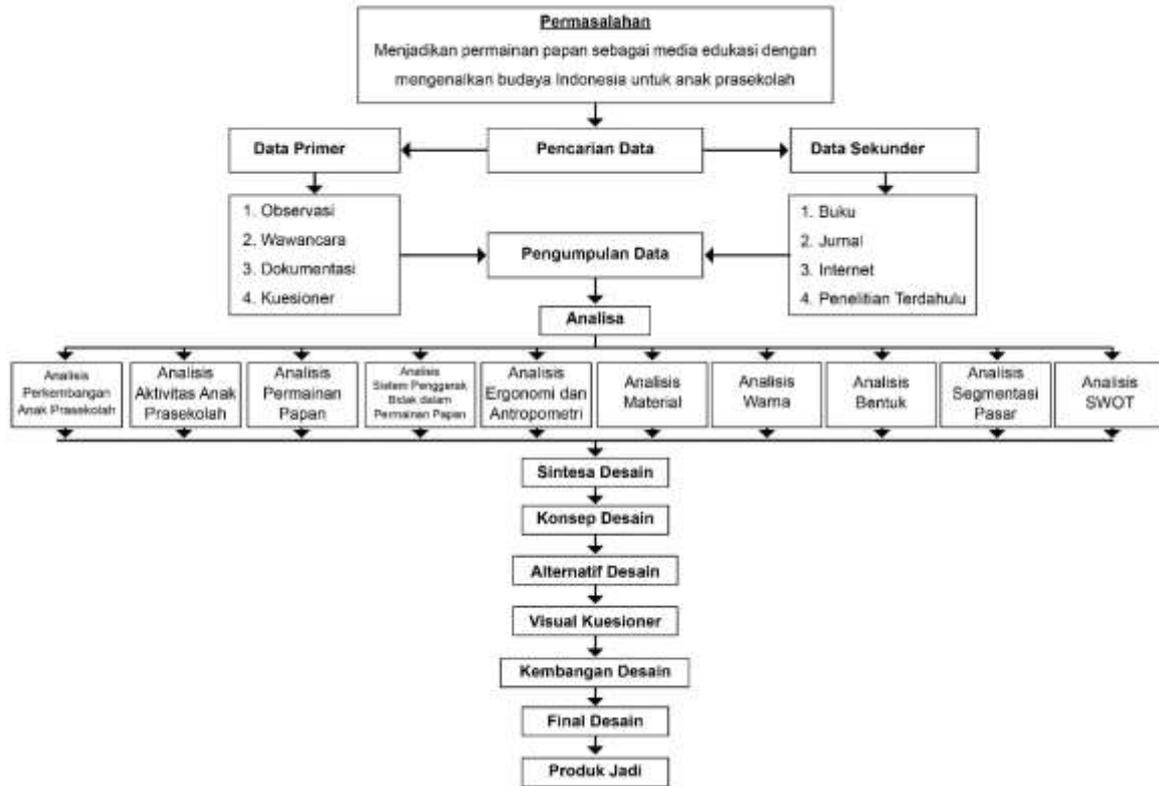
Anak adalah generasi penerus bangsa, yang harapannya akan membangun bangsa menjadi lebih baik dari sebelumnya. Masa prasekolah adalah masa keemasan perkembangan anak, di mana perkembangan anak berkembang pesat serta kemampuan daya serap anak yang meningkat. Dalam perkembangan anak, peran orang tua sangatlah penting. Melengkapi kebutuhan, memfasilitasi dan mempersiapkan anak menuju kedewasaan melalui masa perkembangan dengan optimal dan pertumbuhan yang baik sesuai usia [3]. Stimulasi yang diberikan haruslah tepat, karena dapat berpengaruh penting bagi perkembangan anak dalam jangka panjang. Stimulasi untuk anak usia prasekolah usia 3 - 6 tahun dapat diberikan dalam bentuk interaksi dengan keluarga dan orang-orang yang ada di sekitar anak, sehingga dengan memberikan stimulasi yang tepat, dapat membantu anak membentuk kepribadian dan cara berpikir sampai anak menjadi dewasa. Anak usia prasekolah sangat ingin belajar, dan cara terbaik bagi mereka untuk belajar pada usia ini adalah melalui permainan [4]. Permainan merupakan cara yang digunakan anak untuk belajar dan mengembangkan hubungannya dengan orang lain (DeLaune & Ladner, 2011 dalam Ns. Arif Rohman Mansur [4]. Memberikan stimulus dalam bentuk permainan, dapat mendukung perkembangan anak, karena bermain adalah proses belajar bagi anak-anak.

Permainan papan merupakan permainan yang dimainkan dengan bertatap muka, permainan ini memiliki aturan, tujuan dan cerita serta memiliki beberapa komponen pendukung. Permainan ini dimainkan minimal dua orang, sehingga pemain akan lebih banyak berinteraksi dengan lawan mainnya. Sangat disarankan bagi anak untuk diperkenalkan dengan permainan papan pada usia dini sehingga mereka dapat bersenang-senang sambil mempelajari hal-hal baru [5].

Sehingga dalam perancangan ini, menjadikan permainan papan sebagai media dalam mengenalkan budaya Indonesia untuk anak usia prasekolah, dan sebagai media alternatif untuk mengalihkan aktivitas anak-anak terhadap *gadget*.

## 2. Bahan dan Metode

Metodologi penelitian merupakan bagian dari metodologi yang secara khusus untuk mendeskripsikan tentang cara mengumpulkan data dan menganalisis data. Jenis penelitian yang akan digunakan adalah penelitian kualitatif dan kuantitatif atau *Mix Methods*. Pendekatan ini digunakan untuk mengetahui fakta-fakta yang ada di lapangan secara mendalam mengenai permainan papan, dimana data akan digunakan tidak hanya sebagai fakta lapangan, tetapi juga untuk membantu proses perancangan.



Gambar 2. Kerangka Penelitian (Sumber: data pribadi,2020)

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### 3.1 Analisis Perkembangan Anak Prasekolah

Hasil dari analisis studi kasus yang telah dilakukan, bahwa jika anak prasekolah dihadapkan dengan sebuah permainan papan yang dapat dimainkan oleh 2-4 pemain, dengan visual menggunakan warna-warna terang seperti merah, biru, hijau, kuning, dan menggunakan berbagai macam bentuk komponen seperti bentuk rumah dan bentuk manusia, anak prasekolah sudah dapat merespon dengan baik.

#### 3.2 Analisis Aktivitas Anak Prasekolah

Berikut adalah tabel analisis aktivitas yang berkaitan dengan permainan papan:

Tabel 1. Analisis Aktivitas Anak Prasekolah

Aktivitas	Analisis
Anak mengambil mainan	Membutuhkan tempat untuk satu set permainan Membutuhkan permainan yang dapat untuk dibawa oleh anak
Anak menyiapkan permainan	Membutuhkan tempat permainan yang mudah untuk dibuka Membutuhkan buku petunjuk cara bermain Membutuhkan tempat atau tanda untuk setiap komponen permainan
Anak bermain	Memiliki dimensi permainan yang dapat dijangkau oleh anak Membutuhkan komponen permainan yang mudah untuk digenggam oleh anak Membutuhkan visual yang jelas dan sederhana agar mudah dipahami
Menyusun kembali permainan	Membutuhkan tempat permainan yang memiliki slot sesuai dengan jenis komponen permainan

Berdasarkan hasil analisis aktivitas di atas, dapat disimpulkan bahwa yang dibutuhkan untuk mendesain sebuah permainan papan untuk anak prasekolah adalah: a) Memiliki tempat penyimpanan permainan. b) Permainan dengan bobot yang ringan. c) Tempat permainan yang mudah untuk dibuka. d) Buku petunjuk bermain. e) Identitas pada setiap komponen. f) Dimensi permainan yang dapat dijangkau oleh anak prasekolah. g) Komponen permainan yang mudah untuk digenggam. h) Visual yang jelas. i) Tempat penyimpanan permainan yang memiliki slot sesuai dengan jenis komponen permainan.

### 3.3 Analisis Permainan Papan

Dari analisis yang dilakukan, terdapat empat jenis permainan yang dapat dimainkan oleh anak prasekolah, yaitu *Classic Board Games*, *Eurogames*, *Deck Building Game* dan *Card Based Strategy Games*.

Dari empat jenis permainan tersebut, akan dikombinasikan menjadi satu kesatuan, sehingga dapat menjadi permainan yang lebih bervariasi. Sehingga permainan akan berupa sebagai berikut: a) Permainan papan yang dimainkan oleh 2 - 4 pemain, sehingga memiliki nilai esensi kebersamaan saat bermain. b) Permainan papan yang mengangkat tema budaya Indonesia, sehingga tampilan visual yang akan diterapkan adalah tampilan yang mengandung unsur-unsur budaya Indonesia, seperti rumah adat, pakaian adat, dan pulau-pulau yang ada di Indonesia seperti Sumatera, Jawa, Kalimantan, Sulawesi, Bali, Nusa Tenggara, Maluku dan Papua. c) Permainan papan yang memiliki tujuan dengan mengkoleksi 3 komponen rumah adat, sebagai poin dalam memenangkan permainan. d) Permainan papan yang memiliki 16 kartu aksi, sehingga dapat menambah ke seruan saat bermain.

### 3.4 Analisis Sistem Penggerak Bidak dalam Permainan Papan

Dari analisis yang dilakukan, dipilih sistem *roll/spin to move*, yang mudah dalam menggerakkan bidak, tetapi dalam penerapannya tidak menggunakan dadu melainkan menggunakan sebuah token atau komponen pendukung yang memiliki angka dan lokasi dari permainan tersebut, agar anak tidak hanya bermain dengan keberuntungan tetapi anak dapat memilih kemana akan menggerakkan bidak. Hal ini dilakukan untuk membangun rasa kepercayaan diri pada anak yang merupakan tahap perkembangan psikososial anak prasekolah dan juga dapat membantu meningkatkan daya ingat pada anak prasekolah.

### 3.5 Analisis Ergonomi dan Antropometri

Untuk mendapatkan permainan papan yang aman dan nyaman untuk dimainkan oleh anak prasekolah dicarilah antropometri yang dapat diaplikasikan pada permainan papan, karena permainan papan yang menggunakan lebih dari satu komponen, maka berikut antropometri yang dibutuhkan:

#### a. Menentukan panjang dan lebar papan permainan

Karena permainan papan yang ditujukan untuk 2 - 4 pemain, maka papan permainan memiliki ukuran sisi yang sama. Sehingga antropometri yang digunakan untuk menentukan panjang dan lebar papan permainan adalah panjang jangkauan tangan ke depan dari bahu sampai dengan ujung jari tangan. Gender yang digunakan adalah wanita. Jenis antropometri yang digunakan adalah wanita dengan persentil 50% yaitu 46,68cm, ukuran tersebut digunakan sebagai ukuran maksimal. Sehingga panjang dan lebar papan permainan yang digunakan adalah 40cm x 40cm.

#### b. Menentukan dimensi bidak pada permainan papan

Antropometri yang digunakan untuk menentukan dimensi bidak pada permainan adalah lebar telapak tangan dan panjang telapak tangan.

Panjang dari bidak permainan papan menggunakan panjang telapak tangan, dengan gender wanita dengan persentil 5 % yaitu 10cm, dan dibagi menjadi 3 bagian sehingga didapatkan ukuran 3,3cm, ukuran ini yang dipakai sebagai ukuran minimal. Sehingga panjang dari bidak yang digunakan adalah 3cm dan untuk lebar mengikuti dari material yang akan digunakan.

Tinggi dari bidak permainan papan menggunakan lebar telapak tangan, dengan gender pria dengan persentil 90 % yaitu 8,72cm, ukuran tersebut digunakan sebagai ukuran maksimal. Sehingga tinggi dari bidak yang digunakan adalah 6cm.

#### c. Menentukan dimensi komponen rumah adat pada permainan papan

Antropometri yang digunakan untuk menentukan dimensi komponen rumah adat pada permainan adalah lebar telapak tangan dan panjang telapak tangan

Panjang dari komponen tersebut menggunakan panjang telapak tangan, dengan gender pria dengan persentil 50 % yaitu 12,41cm, dan dibagi menjadi 2 bagian sehingga didapatkan ukuran 6,2cm, ukuran ini yang dipakai

sebagai ukuran maksimal. Sehingga panjang dari komponen tersebut yang digunakan adalah 6cm dan untuk lebar mengikuti dari material yang akan digunakan.

Tinggi dari komponen rumah adat menggunakan lebar telapak tangan, dengan gender pria dengan persentil 50% yaitu 6,94cm, ukuran ini dipakai sebagai ukuran maksimal. Sehingga tinggi dari komponen tersebut yang digunakan adalah 6cm.

d. Menentukan tinggi pandangan saat bermain

Antropometri yang digunakan untuk menentukan tinggi pandangan saat bermain adalah tinggi mata saat posisi duduk. Gender yang digunakan adalah pria dengan persentil 90% yaitu 57,97cm, ukuran ini yang dipakai sebagai ukuran maksimal dari tinggi pandangan saat bermain. Ukuran ini diambil agar pengguna 5 persentil dan 50 persentil juga mendapatkan pandangan yang baik.

### 3.6 Analisis Material

Berdasarkan hasil analisis di telah dilakukan, material yang digunakan untuk permainan papan adalah sebagai berikut: a) Papan permainan menggunakan material kertas, kertas yang digunakan adalah kertas dupleks yang memiliki ketahanan yang cukup baik, dengan *finishing* menggunakan stiker vinyl. b) Komponen permainan menggunakan material kayu, kayu yang digunakan adalah kayu jati belanda yang memiliki daya tahan yang kuat dan tidak terlalu berat, dengan *finishing* menggunakan stiker vinyl. c) Tempat penyimpanan menggunakan material plastik, plastik yang digunakan adalah plastik *impraboard*, yang memiliki bobot yang ringan, dan harga yang murah, dengan *finishing* menggunakan stiker vinyl. d) Kartu aksi menggunakan material kertas *art paper* yang memiliki daya tahan lebih baik dari pada kertas hvs, dan memiliki variasi dalam hal *finishing*. e) Buku panduan menggunakan material kertas *art paper* yang memiliki daya tahan lebih baik dari pada kertas hvs, dan memiliki variasi dalam hal *finishing*.

### 3.7 Analisis Warna

Analisis warna dilakukan dengan dua jenis, yaitu warna yang mendominasi dan warna yang digunakan sebagai aksen. Warna-warna yang kemungkinan besar akan digunakan adalah warna-warna asli dari rumah adat dan pakaian adat. Warna yang sesuai untuk anak prasekolah adalah warna-warna terang seperti warna primer dan warna sekunder.

Dari analisis warna yang telah dilakukan, penggunaan warna primer dan sekunder digunakan sebagai warna aksen pada permainan papan, yang dapat menunjukkan identitas suatu pulau, rumah adat, dan pakaian adat.

### 3.8 Analisis Bentuk

Dari analisis di atas, maka bentuk yang akan digunakan pada permainan papan adalah bentuk alami, bentuk dekoratif dan juga bentuk geometris, yang akan diterapkan pada komponen permainan papan dan dikombinasikan menjadi suatu bentuk kesatuan.

### 3.9 Analisis Segmentasi Pasar

Analisis pasar menyangkut lokasi pasar, luas pasar, sifat pasar dan karakteristik pasar, dengan analisis pasar dapat diketahui siapa saja yang membutuhkan produk yang ditawarkan. Berikut adalah pendekatan-pendekatan yang dilakukan:

#### Geografis

Target pasar dikategorikan berdasarkan tempat tinggal yaitu Kota Surabaya, Jawa Timur.

#### Demografis

Target pasar dikategorikan berdasarkan jenis kelamin yaitu anak laki-laki dan perempuan usia 3-6 tahun, sebagai upaya pengenalan budaya Indonesia sejak dini.

#### Psikografis

Target pasar dikategorikan berdasarkan karakteristik anak prasekolah yang aktif, berjiwa petualang, suka bermain, dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi.

### Tingkah Laku

Target pasar dikategorikan berdasarkan respon anak prasekolah yang penasaran dengan permainan yang baru dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi.

### 3.10 Analisis SWOT

Untuk mendapatkan hasil SWOT peneliti melakukan kuesioner, dan mendapatkan 6 responden dari orang tua yang memiliki anak usia prasekolah. Kuesioner bersifat penilaian yaitu memberikan nilai terhadap faktor-faktor yang berpengaruh dalam SWOT.

#### Hasil Kuesioner Faktor Internal

Tabel 2. Data Hasil Kuesioner dan Pemberian Rating dari Faktor Internal

No	Kekuatan	Rating			
		1	2	3	4
1	Permainan papan yang mengenalkan budaya Indonesia	0	1	1	4
2	Menawarkan ke seruan bermain bersama kelompok, teman, dan keluarga	0	1	2	3
3	Interaksi yang cukup sering	0	1	1	4
4	Permainan yang dapat membantu perkembangan pada anak	0	1	1	4
5	Tidak memiliki keterbatasan fasilitas seperti listrik atau tempat	0	0	3	3
<b>No Kelemahan</b>					
1	Masih kalah dari permainan yang berbasis digital	0	2	4	0
2	Harga yang cukup mahal	0	5	1	0
3	Terbatasnya sarana informasi atau edukasi tentang permainan ini	0	4	2	0

Keterangan Rating:

1 = Sangat tidak setuju, 2 = Tidak setuju, 3 = Setuju, 4 = Sangat Setuju

#### Hasil Kuesioner Faktor Eksternal

Tabel 3. Data Hasil Kuesioner dan Pemberian Rating dari Faktor Eksternal

No	Kekuatan	Rating			
		1	2	3	4
1	Permainan papan yang mengenalkan budaya Indonesia	0	1	1	4
2	Menawarkan ke seruan bermain bersama kelompok, teman, dan keluarga	0	1	2	3
3	Interaksi yang cukup sering	0	1	1	4
4	Permainan yang dapat membantu perkembangan pada anak	0	1	1	4
5	Tidak memiliki keterbatasan fasilitas seperti listrik atau tempat	0	0	3	3
<b>No Kelemahan</b>					
1	Masih kalah dari permainan yang berbasis digital	0	2	4	0
2	Harga yang cukup mahal	0	5	1	0
3	Terbatasnya sarana informasi atau edukasi tentang permainan ini	0	4	2	0

Keterangan Rating:

1 = Sangat tidak setuju, 2 = Tidak setuju, 3 = Setuju, 4 = Sangat Setuju

### Diagram Cartesius Analisis SWOT

Dari hasil perhitungan pada faktor-faktor tersebut maka dapat digambarkan dalam diagram SWOT, dapat dilihat pada gambar 3.1. Rumus mencari titik koordinat nya yaitu sebagai berikut:

1. Koordinat analisis internal; koordinat analisis eksternal

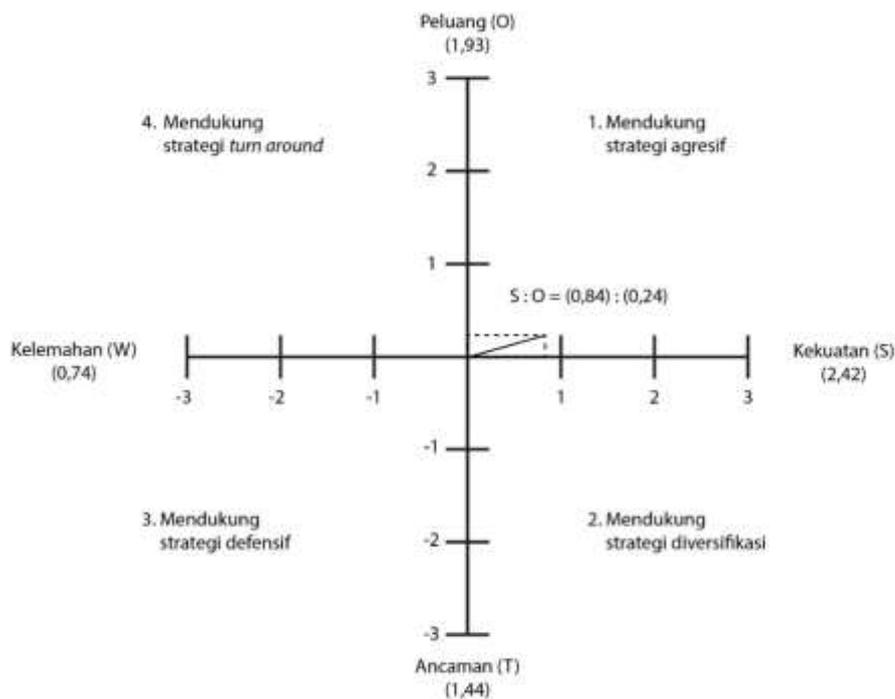
$$= \frac{\text{Total skor kekuatan} - \text{total skor kelemahan}}{2} ; \frac{\text{total skor peluang} - \text{total skor ancaman}}{2}$$

$$= \frac{S-W}{2} ; \frac{O-T}{2}$$

$$= \frac{2,42 - 0,74}{2} ; \frac{1,93 - 1,44}{2}$$

$$= 0,84 ; 0,24$$

2. Jadi, titik koordinat nya terletak pada (0,84 ; 0,24)



Gambar 3. Diagram Cartesius (Sumber: data pribadi, 2020)

**Matriks SWOT**

Berikut ini adalah hasil dari kombinasi antara faktor internal dan eksternal.

Tabel 4. Kombinasi Matriks SWOT

<b>IFAS</b>	<p><b>Strength (S)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Permainan papan yang mengenalkan budaya Indonesia</li> <li>b. Menawarkan ke seruan bermain bersama kelompok, teman, dan keluarga</li> <li>c. Interaksi yang cukup sering</li> <li>d. Permainan papan yang dapat membantu perkembangan pada anak</li> <li>e. Tidak memiliki keterbatasan fasilitas seperti listrik atau tempat</li> </ul>	<p><b>Weakness (W)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Masih kalah dari permainan yang berbasis digital</li> <li>b. Harga yang cukup mahal</li> <li>c. Terbatasnya sarana informasi atau edukasi tentang permainan ini</li> </ul>
<b>EFAS</b>	<p><b>Strategi S-O</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Membuat permainan papan tentang budaya Indonesia yang berupa rumah adat dan pakaian adat yang memiliki jumlah pemain 2-4 orang pemain.</li> </ul>	<p><b>Strategi W-O</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Menggunakan gambar visual berupa karakter kartun</li> <li>b. Menggunakan material yang aman dan berkualitas hingga dapat tahan lama</li> </ul>
<p><b>Opportunities (O)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Orang tua mulai memperhatikan perkembangan/pendidikan anak sejak usia dini</li> <li>b. Anak-anak yang senang bermain bersama-sama</li> <li>c. Menjadi media untuk melestarikan budaya Indonesia</li> <li>d. Permainan papan sebagai sarana pendidikan masih jarang ditemui</li> </ul>	<p><b>Threats (T)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Belum memiliki saluran distribusi</li> <li>b. Anak-anak cepat bosan</li> <li>c. Anak-anak yang masih memilih permainan berbasis digital</li> <li>d. Banyaknya permainan edukasi yang berbasis digital</li> </ul>	<p><b>Strategi S-T</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Membuat permainan papan yang kompetitif</li> <li>b. Menghadirkan tokoh-tokoh kartun pada permainan papan</li> </ul>
		<p><b>Strategi W-T</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Membuat komponen permainan dengan berbagai macam bentuk seperti bentuk rumah, dan bentuk manusia.</li> </ul>

Setelah melakukan matriks SWOT selanjutnya membuat analisis model kuantitatif sebagai dasar jumlah nilai skor pada tiap-tiap faktor yang ada pada masing-masing strategi S-O, W-O, S-T dan W-T. Berikut adalah tabel model kuantitatif rumusan strategi.

Tabel 5. Matriks Perencana Kombinasi Strategi Kuantitatif

<b>IFAS</b>	<b>Strength (S)</b>	<b>Weakness (W)</b>
<b>EFAS</b>		
<b>Opportunities (O)</b>	Strategi S-O: menggunakan kekuatan untuk memanfaatkan peluang = 4,35	Strategi W-O: meminimalkan kelemahan dengan memanfaatkan peluang = 2,67
<b>Treats (T)</b>	Strategi S-T: menggunakan kekuatan untuk mengatasi ancaman = 3,86	Strategi W-T: meminimalkan kelemahan dan menghindari ancaman = 4,6

### 3.11 Sintesa Desain

Berdasarkan hasil analisis desain yang telah dilakukan, didapatkan kesimpulan yang akan menjadi sintesa desain sebagai acuan dalam pembuatan Permainan Papan untuk Menenal Budaya Indonesia Pada Anak Prasekolah. Berikut spesifikasi produk:

#### Komponen Permainan

Berdasarkan hasil analisis sebelumnya, didapatkan komponen-komponen yang dibutuhkan untuk permainan papan anak prasekolah, yaitu:

Tabel 6. Komponen Permainan

No	Nama Komponen	Ukuran	Jumlah
1	Box Permainan		1
2	Papan Permainan	40cm x 40cm	1
3	Bidak Permainan	3cm x 1 cm x 6cm	20 (4 bidak utama, 16 bidak spesial)
4	Rumah Adat	6cm x 1 cm x 6cm	36
5	Token	2cm x 2cm	12
6	Kartu Aksi	6cm x 4cm	16
7	Buku Panduan	14,8cm x 21cm	1

#### Cara Bermain

Berikut susunan cara bermain permainan papan.

- Permainan dimainkan oleh 2-4 pemain, masing-masing pemain memiliki satu bidak utama.
- Bidak diletakkan pada tempat awal yang sudah ditetapkan.
- Pemain pertama yang jalan adalah pemain yang memiliki usia yang paling muda atau dapat ditentukan dengan hom pim pa.
- Pemain pertama membuka satu token untuk dapat menggerakkan bidak. Gambar dari token itu menunjukkan kemana bidak akan bergerak, bidak bergerak searah jarum jam. Token yang sudah dibuka maka kondisi token tetap terbuka. Token yang terbuka tidak dapat lagi untuk dipilih.
- Ketika bidak berada pada tempat sumber daya, maka pemain dapat mendapatkan satu sumber daya yang tersedia dari tempat tersebut. Sumber daya bertujuan sebagai alat tukar untuk menukarkan dengan komponen rumah adat.
- Ketika bidak berada pada tempat kartu aksi, maka pemain mengambil satu kartu aksi, dan dapat langsung menggunakan kartu aksi tersebut, seperti jika kartu aksi berisi gambar bidak spesial, maka anak dapat mengganti bidak utama menjadi bidak spesial yang tersedia.
- Ketika bidak berada pada salah satu pulau yang merupakan tempat komponen rumah adat, maka pemain dapat menukarkan sumber daya yang dikumpulkan dengan rumah adat yang disinggahi, tetapi jika anak tidak memiliki sumber daya yang sesuai dengan komponen rumah adat, maka pemain hanya sekedar singgah.
- Ketika salah satu pemain kembali ke posisi awal, maka pemain menutup kembali token yang terbuka, dan dapat menukar posisi satu token dengan satu token lainnya.
- Pemain yang pertama dapat mengkoleksi tiga komponen rumah adat, maka pemain itu berhasil memenangkan permainan.

### 3.12 Konsep Desain

Konsep yang diaplikasikan pada permainan papan ini adalah dengan mengangkat tema budaya Indonesia, sehingga tampilan visual yang akan diterapkan adalah tampilan yang mengandung unsur-unsur budaya Indonesia, seperti rumah adat, pakaian adat, dan pulau-pulau yang ada di Indonesia seperti Sumatera, Jawa, Kalimantan, Sulawesi, Bali, Nusa Tenggara, Maluku dan Papua.

Permainan papan yang menggunakan warna-warna terang seperti warna primer dan warna sekunder yang merupakan warna-warna yang disukai oleh anak prasekolah sehingga dapat menarik perhatian anak saat bermain permainan papan.

Permainan papan ini menggunakan 12 buah token yang berbeda-beda sebagai penggerak bidak, agar dapat membantu anak dalam meningkatkan daya ingat. Pemenang dari permainan papan ini jika salah satu pemain dapat mengkoleksi tiga komponen rumah adat.

### 3.13 Sketsa Awal Komponen Rumah Adat



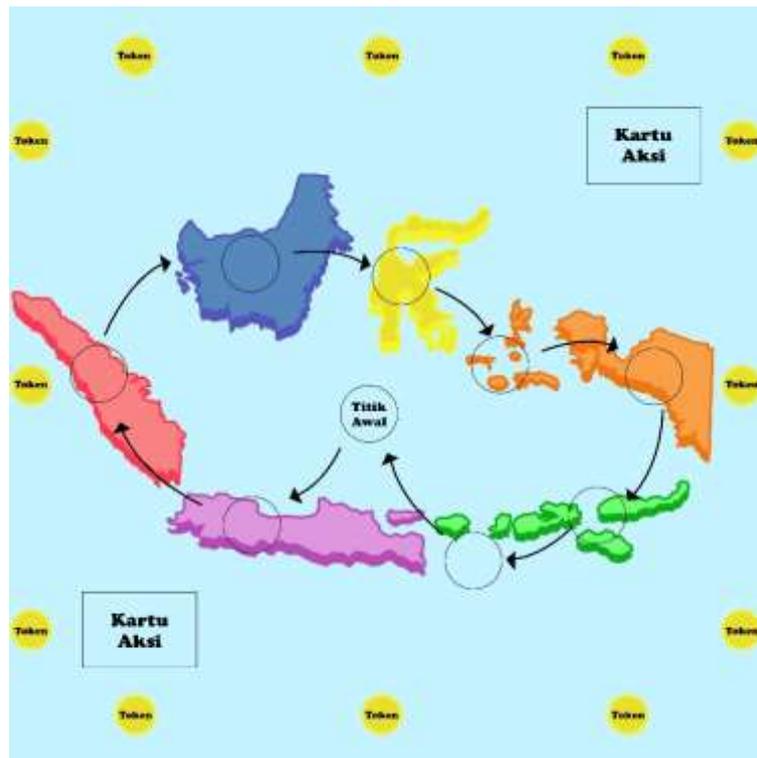
Gambar 4. Komponen Rumah Adat

### Bidak Permainan



Gambar 5. Komponen Pakaian Adat

## Papan Permainan



Gambar 6. Papan Permainan

## 4. Kesimpulan

Indonesia adalah negara yang kaya akan keberagaman budaya dan merupakan ciri khas dari bangsa Indonesia. Keberagaman budaya ini harus dijaga dan dilestarikan agar tidak punah. Mengenalkan budaya Indonesia kepada anak sejak dini dapat membangun rasa nasionalisme dan menumbuhkan rasa saling menghargai antar sesama. Mengenalkan budaya Indonesia pada anak sejak dini dilakukan dengan cara yang menyenangkan, salah satunya dengan melalui media permainan. Karena pada dasarnya anak-anak yang masih usia prasekolah menghabiskan waktunya dengan bermain. Oleh karena itu media permainan sangat efektif dalam pembelajaran pengenalan budaya Indonesia kepada anak prasekolah. Permainan mampu mengemas dan mengintegrasikan unsur visual secara interaktif. Jenis permainan yang dipilih adalah permainan papan, dengan mengkombinasikan jenis permainan papan *classic*, *Eurogames*, *deck building games*, dan *card based strategy games*. Jenis-jenis permainan tersebut memuat dan mencakup aspek kemampuan dalam meningkatkan keterampilan kognitif anak, selain itu, permainan papan juga mampu mengasah otak anak untuk konsentrasi, dan secara tidak langsung permainan papan mengajarkan anak prasekolah untuk berinteraksi sosial dengan pemain lain. Penggunaan sistem penggerak bidak yang pengoperasiannya dipilih secara acak, dapat dengan mudah untuk dimainkan oleh anak prasekolah serta dapat juga membantu membangun rasa percaya diri pada anak.

Adanya permainan papan tentang pengenalan budaya Indonesia, diharapkan anak prasekolah lebih mengenal kebudayaan yang dimiliki oleh Indonesia dan ikut berpartisipasi dalam melestarikan budaya-budaya Indonesia.

## Daftar pustaka

1. Maghriefie, L. *Mengenalkan Ragam Budaya Secara Sederhana tapi Penuh Makna*. 2019 [cited 2020 28 Oktober]; Available from: <https://sahabatkeluarga.kemdikbud.go.id/laman/index.php?r=tpost/xview&id=249900383#:~:text=Menurut%20para%20ahli%2C%20mengenalkan%20budaya.akibat%20perbedaan%20sejak%20sedini%20mungkin>.
2. *Pentingnya Mengenalkan Budaya Sejak Dini pada Anak*. 2019 [cited 2020 27 Oktober]; Available from: <https://www.motherandbaby.co.id/article/2019/4/11/12168/Pentingnya-Mengenalkan-Budaya-Sejak-Dini-pada-Anak>.
3. Sujianti, *Pertumbuhan dan Perkembangan Anak Prasekolah yang Menggunakan Gadget di TK Islam Al Irsyad 01 Cilacap*. 2014: p. 7.
4. Mansur, M.N.A.R., *Tumbuh Kembang Anak Usia Prasekolah*. 2019, padang: Andalas University Press.
5. Tanhati. *Simak 6 Manfaat Bermain Board Game untuk Anak*. 2020 [cited 2020 31 Oktober]; Available from: [popmama.com: popmama.com/big-kid/6-9-years-old/sysilia-tanhati/simak-6-manfaat-board-game-untuk-anak-ma/6](http://popmama.com/big-kid/6-9-years-old/sysilia-tanhati/simak-6-manfaat-board-game-untuk-anak-ma/6).