

PERANCANGAN *VISUAL ARTWORK BOARD GAME* EDUKASI MEMBANGUN SIKAP TOLERANSI

Joni Weirian,¹ T. Arie Setiawan,² Birmanti Setia Utami³

^{1,2,3} Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima Maret 2018
Disetujui Juni 2018
Dipublikasikan Juli 2019

Keywords:
toleransi, *board game*, *visual artwork*

Abstrak

Indonesia merupakan negara multikultural, yang berarti Indonesia memiliki lebih dari satu budaya, suku, ras dan agama di dalamnya. Perbedaan tersebut dapat mengakibatkan adanya konflik sosial di Indonesia. Salah satu solusi untuk mencegah adanya konflik sosial tersebut adalah dengan adanya sikap toleransi dari masyarakat di Indonesia. Toleransi diajarkan melalui pelajaran di sekolah, tetapi toleransi dapat diajarkan dalam banyak cara salah satunya menggunakan *board game* sebagai media pembelajarannya. *Board game* Tale of Pela Gandong merupakan sebuah *board game* yang mengajarkan nilai toleransi kepada mahasiswa. *Board game* sendiri memerlukan sebuah *visual artwork* sebagai salah satu komponen utamanya. *Visual artwork* yang menarik dapat menarik perhatian pemainnya, selain itu *visual artwork* memiliki peran sebagai jembatan antara *board game* dengan pemainnya karena fungsi *visual artwork* adalah untuk membantu jalan permainan. Ilustrasi *board game* Tale of Pela Gandong dirancang berdasarkan kondisi geografis maupun demografis di Maluku. Ilustrasi ini diterapkan pada papan permainan, kartu, dan kemasan *board game* Tale of Pela Gandong.

PENDAHULUAN

Negara Indonesia adalah negara besar yang terdiri dari ribuan pulau yang tersebar di negeri. Dengan kondisi geografis yang begitu luas, maka tak heran jika Indonesia memiliki beragam suku dan budaya. Kekayaan Indonesia tidak hanya dari sumber daya alam yang melimpah, namun kekayaan budaya yang begitu majemuk menjadi salah satu pemersatu bangsa di bawah naungan Negara Kesatuan Republik Indonesia (Julian, 2017).

Keanekaragaman bangsa Indonesia dilatarbelakangi oleh jumlah suku-suku bangsa di Indonesia. Menurut sensus BPS (Badan Pusat Statistik) tahun 2010, jumlah suku bangsa di Indonesia lebih dari 1340 suku bangsa atau kelompok etnik. Dari data

tersebut dapat diartikan jika masing-masing suku bangsa tersebut memiliki tradisi sosial budaya, ciri khas, pandangan hidup, pola pikir, dan kebijakan kebudayaan masing-masing. Dari banyaknya kasus diskriminasi, Yayasan Denny JA mendata setidaknya ada lima kasus diskriminasi terburuk pasca reformasi. Kelima kasus itu dinilai terburuk berdasarkan jumlah korban, lama konflik, luas konflik, kerugian materi, dan frekuensi berita. Konflik Ambon berada di posisi teratas dengan nilai 750, kemudian diikuti konflik Sampit 520, kerusakan Mei 1998 490, pengungsian Ahmadiyah di Mataram 470, dan konflik Lampung Selatan 330. Lima konflik terburuk ini telah menghilangkan nyawa sebanyak kurang lebih 10.000 warga negara Indonesia. Konflik Sampit terjadi

© 2019 Semarang State University. All rights reserved

✉ Corresponding author :

Address: Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Teknologi Informasi,
Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga

email : jw.joniweirian@gmail.com, arie.setiawan.p@gmail.com, birmanti@gmail.com

antara etnis Dayak dan etnis Madura, telah menyebabkan 469 orang meninggal dunia dan 108.000 orang mengungsi. Rentang konfliknya pun mencapai 10 hari. Konflik kerusuhan di Jakarta yang terjadi 13-15 Mei 1998 telah menelan 1.217 orang meninggal dunia, 85 orang diperkosa, dan 70.000 pengungsi. Meski hanya berlangsung tiga hari, kerugian materi yang ditimbulkan mencapai sekitar Rp 2,5 triliun (Asril, 2012).

Menurut Andreas A. Yewangoe (dalam Tangidy, 2016), kehidupan bermasyarakat, mahasiswa adalah salah satu elemen penting di dalamnya. Mahasiswa menjadi salah satu kelompok yang penting sebab memiliki potensi besar dalam menciptakan suatu tatanan tertentu. Dalam Agama dan kerukunan, Andreas A. Yewangoe optimis akan peran mahasiswa dalam meningkatkan kerukunan umat antar beragama. Adapun alasan yang diberikan yaitu: Pertama, mahasiswa adalah calon-calon intelektual yang diharapkan dapat meninjau berbagai relasi antar manusia, termasuk hubungan antar umat beragama secara rasional dan berkepal dingin; Kedua, paling tidak ditinjau dari sejarah kemahasiswaan di Indonesia selama ini masih belum terkontaminasi oleh berbagai tekanan di mana agama-agama cenderung diperalat; Ketiga, dengan idealismenya yang tinggi, selalu berupaya mewujudkan persatuan dan kesatuan melalui perbuatan nyata; dan Keempat, mahasiswa adalah calon-calon pemimpin bangsa. Hal ini juga didukung oleh banyaknya konflik sosial yang terjadi akibat perbedaan agama di mana mahasiswa ikut terlibat di dalamnya (Tangidy, 2016).

Pada perancangan *board game*, *artwork* atau bentuk visual pada sebuah board game memiliki peranan penting untuk menarik perhatian secara visual sehingga membuat board game tersebut semakin menarik untuk dimainkan oleh pemain. *Artwork* pada sebuah *board game* juga bertujuan untuk memberikan pandangan atau mengilustrasikan suatu kondisi, tempat, objek atau benda dan karakter yang

terdapat pada sebuah *board game* (Pradipta, 2013).

Perancangan *artwork* dengan desain yang baik akan mendukung tujuan dari pembuatan *game* dan akan menjadi salah satu daya tarik dari *game* tersebut. Pada perancangannya juga harus dilakukan secara matang, perancangannya harus menyesuaikan dengan konsep *game* yang sudah ada dan dibantu dengan referensi yang lengkap. Agar menghindari adanya kesalahan persepsi, ada baiknya seorang artist sering berkonsultasi dengan anggota tim *developer* yang lain untuk menghasilkan karya yang lebih baik. Selain itu, perlu juga dilakukan percobaan kepada rekan *non artist* untuk memberikan masukan dari sudut pandang orang awam (Setiabudi, 2013).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Abdurrohman yang berjudul "Membangun Sosiologi Inklusif dalam Praktek Pembelajaran (Studi Pendidikan Toleransi Dengan Penerapan Permainan Dadu Pintar Pada Pembelajaran Sosiologi Siswa)". Sikap toleransi perlu diajarkan dan diarahkan dengan penyampaian yang baik dan menarik. Dengan menggunakan permainan dadu pintar dalam pembelajaran sosiologi, awalnya 68% siswa-siswi kelas XI belum memiliki *mindset* dan sikap toleran terhadap sesama yang berbeda suku atau agama dan 32% memiliki sikap toleransi dan menghormati perbedaan. Setelah mengajarkan dan menyampaikan materi toleransi dengan menggunakan permainan dadu pintar diperoleh hasil 92% siswa menyadari dan pentingnya toleransi terhadap perbedaan dengan sesama teman yang berbeda agama dan etnis. Sedangkan 8% masih belum menyadari akan pentingnya toleransi dan cenderung bersifat eksklusif. Hasil ini didapat dari post-test yang berlangsung dikelas dan diarahkan oleh guru (Abdurrohman, 2015).

Terdapat juga penelitian Timothy Istianto pada penelitiannya yang berjudul "Perancangan *Board Game* Tentang

Bercocok Tanam Di Rumah". *Board game* yang baik adalah *board game* yang memiliki cara bermain yang menyenangkan dan tidak memiliki kesalahan dalam pembuatan peraturan dan juga memiliki visual yang menarik untuk dimainkan. *Board game* yang memiliki cara bermain yang buruk akan sangat membosankan untuk dimainkan. Pada perancangan *board game* bercocok tanam di rumah tersebut berhasil untuk menyampaikan pesan dan tujuan yang diinginkan yaitu membuat sebagian pemainnya mendapat pengetahuan tentang jenis tanaman yang dapat ditanam di kebun rumah serta pemain juga bisa belajar untuk menata dan mengatur kebun rumah mereka untuk mendapatkan hasil yang maksimal (Istianto, 2012).

Dalam penelitian Fabianus Bayu Setiabudi yang berjudul "Perancangan *Visual Artwork* pada *Game* Simulasi *Food Web*". Perancangan *visual artwork* dengan desain yang baik akan mendukung tujuan dari pembuatan *game* dan akan menjadi salah satu daya tarik dari *game* tersebut. Pada mata pelajaran biologi, siswa mempelajari berbagai proses dalam kehidupan, salah satunya adalah mengenai interaksi dalam *Food Web* materi pelajaran tersebut disampaikan hanya dalam media gambar pada buku paket dan melalui penjelasan guru secara lisan. Gambar yang terdapat pada buku paket hanya berupa diagram alur makan hewan. Sehingga penjelasan mekanisme alam tersebut menjadi terlihat kaku dan kurang interaktif. Media pembelajaran yang kini semakin berkembang adalah *game*. Dalam *game*, terutama dengan *genre action*, pemain dapat mempelajari mekanisme seperti *Food Web* dengan terlibat langsung di dalamnya. Sebagus apapun *gameplay*, tanpa gambar yang menarik dan desain yang baik, maka tidak akan mendapat perhatian dari masyarakat (Setiabudi, 2013).

Dari tiga penelitian di atas, semua penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian yang sedang dikerjakan. Penelitian yang dilakukan Abdurrohman

dengan penelitian yang sedang dilakukan sama-sama mengangkat masalah toleransi. Penelitian yang dilakukan Timothy Istianto sama-sama menggunakan *board game* sebagai media edukasi pada penelitiannya, sedangkan dalam penelitian Fabianus Bayu Setiabudi sama-sama mencoba untuk merancang *visual artwork* untuk sebuah *game*. Berdasarkan penelitian Abdurrohman dan Tomothy Istianto, dapat disimpulkan bahwa *board game* merupakan sebuah media yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran, terdapat dalam penelitian Abdurrohman, toleransi dapat diajarkan kepada siswa kelas XI melalui permainan dadu pintar. Dalam permainan dadu pintar siswa dibagi secara berkelompok pada setiap kelas, yaitu di kelas XI IPS1 dan kelas XI IPS 2. Masing-masing kelas dibagi menjadi 4 kelompok, masing-masing kelompok berjumlah 4 orang berdasarkan etnis atau agama, yaitu etnis Sasak, Jawa, Bali dan Tionghoa. Semua siswa duduk dilantai berdasarkan kelompok masing-masing, di tengah-tengah mereka terdapat dadu dan selembor papan karton yang sudah di gambar 6 kotak, setiap kotak diberi nomor 1 sampai 6 dan tiap-tiap nomor ditempel selembor kertas yang tertulis perintah. Satu orang siswa akan diminta untuk maju kedepan untuk mengambil dadu dan melemparkannya, kemudian siswa tersebut diminta untuk mengambil kartu sesuai dengan angka yang ditunjukkan oleh dadu. Sebelum kartu dibuka, peneliti sebagai fasilitator akan meminta satu orang siswa dari kelompok lain untuk maju kedepan. Kemudian kartu dibuka untuk mengetahui perintah yang ada di dalamnya dan siswa tersebut harus melaksanakan perintahnya kepada siswa kedua. Sedangkan dalam penelitian Fabianus Bayu Setiabudi menguatkan hipotesis bahwa perlunya sebuah *visual artwork* yang baik dan menarik dalam sebuah *game* untuk menarik perhatian pemain.

Toleransi berasal dari bahasa latin *tolerantia* yang berarti kelonggaran,

kelembutan hati, keringanan dan kesabaran. Secara etimologis istilah toleransi dikenal dengan sangat baik di daratan Eropa, terutama pada Revolusi Perancis. Hal itu terkait dengan slogan kebebasan, persamaan dan persaudaraan yang menjadi inti Revolusi Perancis (Yamin, 2011). Dalam kamus Bahasa Indonesia toleransi diartikan sebagai sikap menenggang, menghargai, membiarkan, membolehkan, pendirian atau pandangan kepercayaan yang berbeda dan bertentangan dengan pendirian sendiri. Toleransi tidak harus diartikan membenarkan pendapat yang berbeda tetapi mengakui hak asasi orang lain untuk berbeda pendapat. Toleransi lebih terasa dan terlihat maknanya di dalam masyarakat plural dan heterogen seperti di Indonesia yang terdiri atas berbagai etnis, agama, adat-istiadat, dan kearifan lokal. Semakin plural dan heterogen suatu bangsa atau komunitas semakin perlu sikap toleransi (Umar, 2016). Secara historis, masyarakat Indonesia adalah masyarakat yang menjunjung tinggi pluralitas dan nilai toleransi kultural. Pembangunan sikap toleransi masyarakat itu termanifestasikan dalam ornamen, artefak budaya peninggalan masa lalu (Supatmo, 2019).

Berdasarkan Kamus Bahasa Inggris *The American Heritage* edisi ke 5 (Houghton Mifflin Harcourt, 2013), *artwork* memiliki arti pekerjaan di bidang grafis atau seni plastik, terutama hiasan sederhana buatan tangan atau objek yang bersifat seni. Sebuah ilustrasi and elemen dekoratif, seperti sebuah gambar garis atau fotografi, digunakan dalam sebuah pekerjaan cetak, seperti buku.

Board game adalah permainan yang melibatkan sejumlah benda yang ditempatkan dan saling bertukar berdasarkan aturan tertentu, pada sebuah permukaan yang sudah diberi tanda atau pada sebuah papan (Tangidy, 2016). Jadi, *artwork* pada sebuah *board game* adalah sebuah ilustrasi atau elemen-elemen grafis yang diterapkan dalam sebuah permainan

papan. Media grafis merupakan media visual yang menyajikan fakta, ide, dan gagasan melalui kata-kata, kalimat, angka-angka, dan berbagai simbol atau gambar. Media ini berfungsi menyalurkan pesan dari sumber pesan ke penerima pesan.

Media grafis menggunakan indra penglihatan dengan menuangkan pesan simbol komunikasi visual dan simbol pesan yang perlu dipahami. Fungsi media grafis adalah sebagai berikut: (1) menarik perhatian; (2) memperjelas sajian ide; (3) mengilustrasikan fakta yang cepat dilupakan sehingga mudah diingat jika diilustrasikan secara grafis atau melalui proses visualisasi; dan (4) sederhana serta mudah pembuatannya.

Media grafis memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dari media grafis ini adalah dapat mempermudah dan mempercepat pemahaman siswa terhadap pesan yang disajikan, dapat dilengkapi dengan warna-warna sehingga lebih menarik perhatian siswa, dan proses pembuatannya yang lebih cepat dan biayanya murah. Sedangkan kekurangan dari media grafis adalah membutuhkan keterampilan khusus dalam pembuatannya, terutama untuk grafis yang lebih rumit, dan penyajian pesannya berupa unsur visual saja (Indriana, 2011).

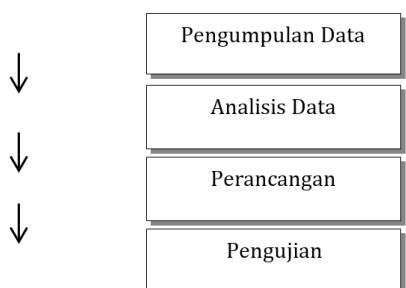
Media kartun, sebagai salah satu bentuk media grafis, mengandung gambar interpretatif yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan suatu pesan secara cepat dan ringkas atau suatu pesan sikap terhadap orang, situasi, atau kejadian-kejadian tertentu. Kemampuan media kartun sangat besar sekali pengaruhnya, yaitu: menarik perhatian dan mempengaruhi sikap maupun tingkah laku. Kartun biasanya hanya menangkap esensi pesan yang harus disampaikan dan menuangkan kedalam gambar sederhana, tanpa detail, menggunakan simbol-simbol serta karakter yang mudah dikenal dan dimengerti secara cepat. Apabila kartun mengenai pesan yang besar dapat disajikan secara ringkas dan kesannya akan tahan lama diingat.

Kartun dapat digunakan untuk pesan edukasi, peringatan, anjuran, himbauan dan sebagainya. Menurut Sanaky (2013), esensi pesan dari media kartun, adalah (1) menampilkan sesuatu apa adanya; (2) menarik perhatian; (3) dapat mempengaruhi sikap maupun tingkah laku orang yang melihatnya; (4) gambarnya dalam bentuk sederhana tanpa detail, tetapi menarik dan indah dilihat; (5) menggunakan simbol-simbol komunikasi, karakternya mudah dikenal, mudah dimengerti secara cepat; dan (6) sifatnya *familier* dengan situasi dan kondisi telah dikenal.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian dalam Perancangan *Visual Artwork Board Game* Edukasi Membangun Sikap Toleransi ini menggunakan metode penelitian *mix method*. Metode ini merupakan pendekatan penelitian yang menggabungkan atau menghubungkan antara metode penelitian kuantitatif dan kualitatif. Metode ini bertujuan untuk mengatasi kelemahan-kelemahan yang ada pada pendekatan kuantitatif maupun pendekatan kualitatif (Sugiyono, 2011).

Tahapan yang digunakan dalam metode tersebut adalah tahapan *Linear Strategy* yaitu, strategi yang menetapkan urutan logis pada tahapan perancangan yang sederhana dan relatif sudah dipahami komponennya (Sarwono dan Lubis, 2007). Berikut adalah tahapan dari strategi *linear* yang dibagi menjadi empat tahap, tahapan tersebut dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Perancangan

Pengumpulan Data

Tahap pertama yang dilakukan yaitu melakukan pengumpulan data untuk merancang *visual artwork*. Data yang dikumpulkan berupa data kualitatif yang diperoleh dari hasil wawancara dengan William Davis selaku ilustrator profesional yang mengerjakan *visual artwork* untuk beberapa *board game* seperti Monas Rush dan Bluffing Billionaires. Adapun hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa peran ilustrasi pada sebuah *board game* sangat penting karena ilustrasi memiliki peran sebagai kunci visual pada sebuah *board game*, tanpa adanya ilustrasi, *board game* akan sangat membosankan. Visual juga menjadi kunci karena tidak semua komponen yang ada pada *board game* dapat dijelaskan dengan sebuah teks saja begitupun sebaliknya tidak semua komponen pada *board game* dapat dijelaskan hanya dengan gambar saja, teks dan gambar harus saling melengkapi untuk memberikan atau menjelaskan informasi kepada pemain. Visual juga menjadi sangat penting karena *audience* biasanya lebih tertarik dengan bentuk visual dan *audience* lebih cepat dan lebih mudah memahami informasi dalam bentuk visual, maka dari itu ilustrasi pada *board game* harus sederhana, umum, jelas dan tidak terlalu banyak detail agar *audience* lebih mudah untuk memahami maksud atau informasi pada gambar tersebut.

Wawancara juga dilakukan dengan Allez Martin Tangidy S.Ds selaku desainer *board game* Tale of Pela Gandong. Beliau menyatakan bahwa tujuan dari *board game* Tale of Pela Gandong adalah sebagai media pembelajaran tentang toleransi kepada mahasiswa, Pela Gandong sendiri merupakan sebuah kearifan lokal yang berupa sebuah tradisi yang ada di Maluku tepatnya di Maluku Tengah, Pela Gandong merupakan sebuah solusi dari ketegangan atau permasalahan kehidupan dengan menekankan perbaikan hubungan antar masyarakat. Latar tempat permainan pada *board game* ini dipilih dua pulau di Maluku

yaitu pulau Haruku dan pulau Saparua karena letaknya yang berdekatan dan berseberangan sehingga masuk akal untuk diilustrasikan, pulau Haruku dan pulau Saparua dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Pulau Haruku dan pulau Saparua (beritamalukuonline.com, 2017)

Pemilihan pulau tersebut juga untuk menunjukkan cerminan kehidupan di Maluku yang tinggal di pulau yang terpisah, namun tetap saling membantu pulau lainnya yang sedang terkena masalah. Hal ini merupakan asal terjadinya budaya Pela Gandong. Setting waktu diambil pada awal abad 17, pada masa itu pasukan Belanda datang ke Indonesia tepatnya Maluku untuk mencari rempah-rempah. Pemilihan latar waktu berdasarkan pada kesatuan dan persatuan rakyat Maluku yang terus berjuang demi satu tujuan atau kepentingan bersama, tanpa melihat adanya perbedaan. Beliau menambahkan bahwa target pemain pada permainan ini adalah mahasiswa, karena mahasiswa adalah salah satu elemen penting di dalam masyarakat. Mahasiswa menjadi salah satu kelompok yang penting sebab memiliki potensi besar dalam menciptakan suatu tatanan tertentu. Beliau juga menambahkan bahwa ada komponen-komponen pada *board game* Tale of Pela Gandong yang nantinya harus dirancang visualnya semenarik mungkin. Komponen-komponen tersebut adalah Papan Permainan, Papan Misi, Kartu Sumber Daya, Kartu Penduduk, Kartu Misi, dan Kartu Penemuan. Untuk Sumber Daya yang akan digunakan pada *board game* meliputi Ikan, Batu, Sagu, Koin, Batu Bata, Keramik, dan Kayu. Sedangkan untuk karakter yang akan diaplikasikan ke dalam Kartu Penduduk diwakili dengan profesi-profesi seperti,

Pendeta, Ustad, Petani, Pedagang Pasar, Tukang Kayu, Ibu Rumah Tangga, dan Bapak Rumah Tangga.

Selain melakukan wawancara dengan narasumber, pengumpulan juga dilakukan dengan cara mengumpulkan hasil dokumentasi atau artikel-artikel yang terkait dengan kebutuhan perancangan. Menurut data yang didapatkan, Maluku adalah sebuah provinsi yang sebagian besar memiliki 2 agama utama yaitu agama Islam 50,61 % dan agama Kristen (Protestan maupun Katolik) 48,4 %. Dikarenakan rata-rata masyarakat disana adalah suku kepulauan, maka kebanyakan kegiatan utama bagi kaum pria disana adalah beraktivitas di laut seperti berlayar dan berenang dan oleh sebab itu juga masyarakat asli Maluku pada umumnya memiliki kulit gelap, rambut ikal, kerangka tulang besar dan kuat, serta profil tubuh yang lebih atletis dibanding dengan suku-suku lain di Indonesia (Definisi.org, 2013).



Gambar 3. Masyarakat Maluku (tihulale.com, 2015)

Analisis Data

Hasil analisis data menjadi landasan yang kuat dalam merancang konsep *visual artwork* yang cocok untuk digunakan pada *board game* tersebut. Data yang telah dikumpulkan menjelaskan beberapa hal yang dapat mendukung penelitian ini seperti, ilustrasi atau *visual artwork* pada *board game* harus sederhana, umum, jelas dan tidak terlalu banyak memberikan detail pada gambar. *Visual artwork* pada *board game* juga harus menarik dan tidak membosankan. Latar tempat dan waktu pada permainan ini adalah di Maluku pada abad ke 17 saat pasukan Belanda datang ke

Indonesia tepatnya di Maluku, masyarakat asli Maluku pada umumnya memiliki kulit gelap dan berambut ikal, serta *visual artwork* yang dirancang harus sesuai dengan *target audience* atau pemain yaitu mahasiswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses perancangan *visual artwork* hingga memperoleh hasil ditempuh melalui beberapa tahapan, yakni konsep, dilanjutkan dengan mengerjakan sketsa terlebih dahulu sehingga dilanjutkan pada tahap *finishing* dan diakhiri dengan *prototype*.



Gambar 4. Tahapan perancangan *visual artwork*

Konsep

Data yang sudah dianalisis diolah kembali dan disusun menjadi sebuah konsep atau ide dasar dalam perancangan *visual artwork* ini. Konsep utama yang akan digunakan dalam perancangan *visual artwork* ini adalah mengangkat sisi sejarah dengan suasana abad 17 saat Belanda ke Indonesia, khususnya Maluku untuk mencari rempah-rempah. Sedangkan untuk latar atau *background* pada Papan Permainan akan dibagi menjadi dua bagian sisi pulau yaitu, pulau Haruku dan pulau Saparua yang dipisahkan oleh lautan di tengahnya, setiap pulau sama-sama memiliki satu perkampungan dengan penataan yang berbeda, selain itu juga terdapat beberapa bangunan dan sumber daya yang berbeda dimasing-masing sisi pulau. Karena pemain harus melihat peta secara keseluruhan dan Papan Permainan ini harus menunjukkan semua letak sumber daya secara langsung untuk membantu jalannya permainan, maka *point of view* dari ilustrasi pulau tersebut akan menggunakan *point of view* "eagle view" yang mengambil titik penglihatan dari atas, dengan begitu seluruh bagian yang terdapat pada pulau tersebut dapat terlihat secara keseluruhan dan secara langsung dengan jelas dibandingkan dengan "normal view"

yang mengambil sisi penglihatan dari depan atau sejajar dengan penglihatan manusia. Selain itu untuk penggambaran karakter lebih menggunakan gaya penggambaran atau *style* kartun karena bentuknya yang apa adanya atau sederhana tanpa detail berlebihan tetapi tetap menarik dan indah untuk dilihat dan tetap dapat menarik perhatian.

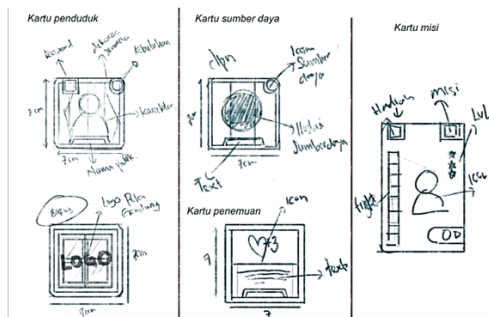
Tujuan dari *visual artwork* ini adalah sebagai jembatan penghubung antara *board game* kepada pemainnya, yang berarti *visual artwork* ini harus bisa menjelaskan dan membantu jalannya permainan tersebut, maka dari itu *visual artwork* yang dirancang harus sederhana dan mudah dimengerti terutama pada desain setiap ikonnya agar informasi atau maksud dari ikon tersebut dapat tersampaikan secara langsung dengan cepat dan jelas kepada pemain.

Sketsa

Pada tahap ini konsep yang sudah ditentukan dilanjutkan dengan tahap sketsa untuk menemukan gambaran yang sekiranya sesuai dengan konsep dasar yang telah ditentukan. Sketsa akan dibuat berkali-kali sehingga menemukan bentuk yang sudah sesuai dengan konsep. Proses sketsa juga dilakukan secara digital dengan menggunakan *drawing tablet* dan *software* grafis karena akan lebih menghemat biaya dan waktu dalam pengerjaannya. Sketsa akan dibuat dalam beberapa alternatif bentuk yang nantinya akan dikonsultasikan terlebih dahulu kepada desainer *board game* Tale of Pela Gandong, tujuannya adalah untuk mendapatkan masukan dan mengetahui apakah sketsa tersebut sudah sesuai dan sudah cocok untuk digunakan dalam permainan tersebut.

Sketsa pertama yang akan dikerjakan adalah sketsa *layout* kartu dan *layout* papan Permainan. *Layout* adalah penyusunan dari elemen-elemen desain yang berhubungan kedalam sebuah bidang sehingga membentuk susunan yang artistik. Tujuan utama *layout* adalah menampilkan gambar dan teks agar menjadi media komunikatif

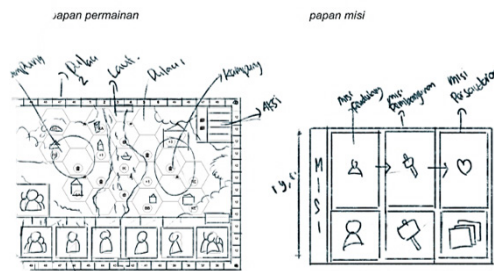
yang dapat memudahkan *audience* menerima informasi yang disajikan oleh karena itu desain *layout* Kartu dan Papan Permainan dirancang dengan *layout* yang sebaik mungkin agar dapat menyampaikan informasi dengan cepat dan mudah kepada pemain. Adapun elemen-elemen yang ada pada desain Kartu Penduduk yaitu, ikon kebutuhan, ikon *reward*, ilustrasi Karakter, nama Karakter, dan logo pada bagian belakang kartu. Untuk elemen-elemen Kartu Sumber Daya adalah, ilustrasi Sumber Daya, nama Sumber Daya, dan logo pada belakang kartu. Pada Kartu Misi elemen-elemen tersebut meliputi, ikon jenis misi, tingkat kesulitan misi, ikon *reward*, dan ikon misi yang harus diselesaikan. Sedangkan untuk elemen-elemen Kartu Penemuan meliputi, ikon dan teks penjelasan fungsi kartu, dan logo pada bagian belakang kartu. Proses sketsa *layout* Kartu dapat dilihat pada gambar 5.



Gambar 5. Proses sketsa layout Kartu

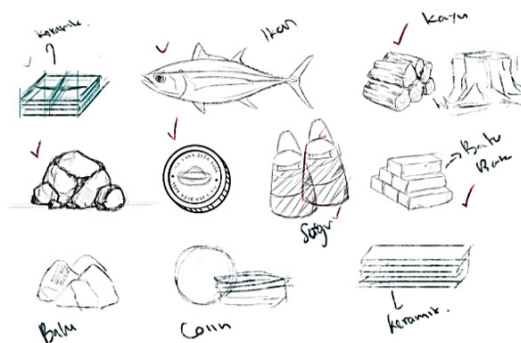
Pada Papan Permainan elemen-elemen yang diperlukan meliputi, ilustrasi pulau Haruku dan pulau Saparua pada bagian tengah, bagian bawah merupakan Balai Desa atau tempat untuk meletakkan Kartu Penduduk, pada bagian pinggir digunakan sebagai tingkatan ikatan persaudaraan dan pada bagian tengah atas untuk menunjukkan tahun berjalannya permainan. Sedangkan untuk Papan Misi sebagai tempat untuk meletakkan Kartu Misi yang sedang dijalankan, elemen-elemen pada Papan Misi tersebut adalah ikon sebagai pembeda

antara tiap misi. Proses sketsa *layout* Papan Permainan dapat dilihat pada Gambar 6.



Gambar 6. Proses sketsa *layout* Papan Permainan

Berikutnya adalah melakukan sketsa untuk ilustrasi Sumber Daya dan desain karakter Penduduk. Ilustrasi Sumber Daya akan dibuat menyerupai bentuk asli benda tersebut tanpa menambah atau mengubah satupun bagian dari bentuk aslinya, sedangkan untuk karakter akan dibuat dengan *style* kartun dengan bentuk yang sederhana atau tidak terlalu banyak menambahkan detail. Karakter Penduduk yang dibuat memiliki 7 desain utama yang diwakili berdasarkan profesinya, profesi tersebut adalah Pendeta, Ustad, Petani, Pedagang Pasar, Tukang Kayu, Ibu Rumah Tangga, dan Bapak Rumah Tangga. Ilustrasi Sumber Daya dan ilustrasi penduduk ini nantinya akan diaplikasikan ke dalam Kartu Sumber Daya dan Kartu Penduduk. Proses sketsa ilustrasi Kartu Sumber Daya dapat dilihat pada gambar 7 dan sketsa karakter desain utama penduduk dapat dilihat pada gambar 8.



Gambar 7. Proses sketsa ilustrasi Kartu Sumber Daya



Gambar 8. Sketsa desain utama karakter Penduduk

Finishing

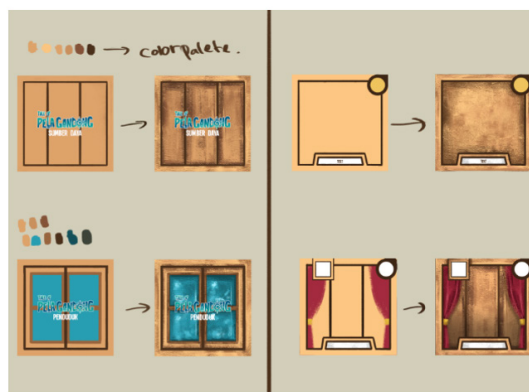
Selanjutnya adalah tahap *finishing*, beberapa sketsa yang sudah diseleksi dan sesuai dengan konsep utama akan dijadikan sebagai *final artwork*. Pada tahap ini, *finishing* akan dikerjakan secara digital juga. Tahap *finishing* adalah tahap sketsa-sketsa tersebut akan diberi garis, warna, shading dan detail di setiap bagiannya agar tampilan gambarnya akan menjadi lebih menarik dan lebih hidup.

Finishing pada ilustrasi Sumber Daya dan Penduduk memiliki proses pengerjaan yang dimulai dengan blocking warna dasar terlebih dahulu kemudian diberi shading agar terlihat lebih hidup dan diakhiri dengan memberikan sedikit detail pada gambar apabila diperlukan. Hal sederhana yang harus diperhatikan pada proses ini adalah pemilihan warna jangan sampai warna yang digunakan berbeda dengan objek aslinya dan malah menjadi kesalahan dalam menyampaikan makna atau informasi kepada pemain, contoh pemilihan warna kulit harus sesuai dengan warna kulit dari penduduk asli di Maluku yang rata-rata memiliki warna kulit yang gelap. Hal itu akan berdampak pada pesan dan latar tempat pada permainan tersebut. Proses *finishing* ilustrasi dapat dilihat pada Gambar 9.



Gambar 9. Proses *finishing* ilustrasi

Setelah seluruh ilustrasi Sumber Daya dan karakter Penduduk selesai, maka akan dilanjutkan ke dalam tahap *finishing* desain Kartu Sumber Daya dan Kartu Penduduk yang nantinya akan menjadi media pengaplikasian menjadi satu kesatuan. Proses *finishing* desain Kartu dapat dilihat pada gambar 10.



Gambar 10. Proses *finishing* desain Kartu

Tahap selanjutnya adalah tahap menyatukan atau mengaplikasikan ilustrasi dan elemen grafis lainnya ke dalam *layout* desain Kartu yang sudah dibuat agar Kartu tersebut dapat menginformasikan lebih detail fungsi atau kegunaan Kartu tersebut. Hasil pengaplikasian ilustrasi ke dalam Kartu dalam dilihat pada gambar 11.



Gambar 11. Hasil pengaplikasian ilustrasi ke dalam Kartu

Berikutnya adalah melakukan *finishing* pada ilustrasi dan layout Papan Permainan proses pengerjaannya sama dengan proses pengerjaan ilustrasi Sumber Daya, karakter Penduduk dan desain Kartu sebelumnya, hanya saja pada tahap ini memakan waktu yang lebih lama karena gambar yang lebih detail dan bidang kerja yang lebih besar, objek yang harus digambar juga banyak karena memuat seluruh unsur yang ada pada dua pulau tersebut seperti laut, pulau, pohon, awan, pemukiman, dan gedung-gedung atau bangunan-bangunan yang penting, hingga detail-detail kecil lainnya yang dapat membangun suasana di kepulauan. Warna yang digunakan menggunakan warna cerah agar pandangan pemain dapat lebih fokus pada permainan, terlebih pada permainan ini pemain harus mencari letak Sumber Daya yang dibutuhkan pada saat bermain. Selain itu untuk letak penempatan kartu, ronde permainan dan tingkatan ikatan persaudaraan dibuat seperti papan kayu yang disusun rapi untuk menambahkan kesan tradisional dan suasana jaman dulu. Proses *finishing* Papan Permainan dapat dilihat pada gambar 12.

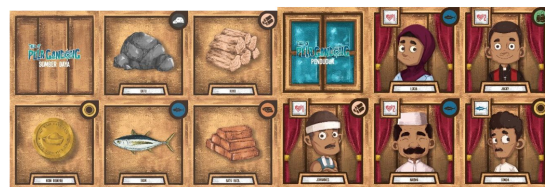


Gambar 12. Proses *finishing* Papan Permainan

Prototype

Tahap terakhir dalam perancangan ini adalah tahap *prototype*, tahap *prototype* adalah tahap hasil perancangan yang masih setengah jadi diujikan kepada target audienace atau pemain terlebih dahulu, selain itu tahap *prototype* juga dilakukan pada proses sketsa, sketsa yang dibuat dikonsultasikan terlebih dahulu kepada desainer *board game* Tale of Pela Gandong.

Tujuan dari proses *prototype* ini adalah untuk mengetahui apakah *visual artwork* tersebut dapat menyampaikan informasi dengan baik dan dapat membantu jalannya permainan. Apabila *prototype* ini tidak dapat bekerja dengan baik dalam permainan maka akan dilakukan revisi pada perancangannya untuk menyelesaikan masalah dan menyempurnakan *visual artwork* tersebut, namun jika *visual artwork* yang dirancang sudah dapat menyampaikan informasi dengan tepat dan sudah dapat membantu jalannya permainan dengan baik maka *prototype* ini akan dianggap sebagai *final artwork*. *Final artwork* dari Kartu Sumber Daya dan Kartu Penduduk dapat dilihat pada gambar 13.



Gambar 13. *Final artwork* Kartu Sumber Daya dan Kartu Penduduk

Selain Kartu Sumber Daya dan Kartu Penduduk, *final artwork* Papan Permainan dapat dilihat pada gambar 14.



Gambar 14. *Final artwork* Papan Permainan

Setelah melihat *final artwork* dari Kartu Sumber Daya, Kartu Penduduk, dan Papan Permainan. Tampilan *final artwork* secara keseluruhan dari *board game* Tale of Pela Gandong dapat dilihat pada gambar 15.



Gambar 15. *Final artwork* secara keseluruhan dari *board game* Tale of Pela Gandong

Pengujian

Tahap pengujian dilakukan dengan dua tahap, tahap pengujian pertama dilakukan dengan metode kualitatif dengan melakukan wawancara kepada Desainer *board game* Tale of Pela Gandong yaitu Allez Martin Tangidy S.Ds, beliau menyatakan bahwa konsep *artwork* dan konsep *board game* itu sendiri sudah sangat cocok dan tepat. Kesan atau pesan dapat tersampaikan dengan pengalaman bermain yang menarik, tidak hanya sesuai namun juga dapat menggambarkan dengan cara yang menarik sehingga tidak terkesan terlalu serius untuk menjangkau kalangan awam namun juga tidak terlalu ringan atau sederhana untuk menjangkau kalangan penggemar atau pemain *board game*. Pesan-pesan yang diwakili memang tidak tersampaikan secara langsung melalui *artwork* tersebut, tetapi memang tidak semua pesan dapat tersampaikan hanya lewat *artwork* saja karena pemain dapat menerima pesan dari mana saja dan pesan yang diterima bisa berbeda-beda sesuai dengan persepsi pemain masing-masing.

Tahap pengujian kedua dilakukan dengan metode kuantitatif untuk hasil yang lebih valid dilakukan kepada target pemain atau *target audience* pada permainan ini yaitu mahasiswa. Pengujian dilakukan dalam bentuk *playtest*, terdapat 70 mahasiswa dari

bebagai fakultas dan jurusan yang ada di Universitas Kristen Satya Wacana. Selain itu untuk mendapatkan data hasil perancangan, seluruh pemain akan diberikan kuesioner setelah selesai memainkan *board game* Tale of Pela Gandong untuk mengetahui persentase pendapat mereka mengenai *visual artwork* yang digunakan pada *board game* tersebut. Menurut hasil persentase dari kuesioner tersebut menyatakan bahwa 89,14% responden sangat setuju bahwa pemilihan ikon dan ilustrasi yang digunakan pada *board game* Tale of Pela Gandong mudah dimengerti, selain itu 90,86% responden setuju *layout* dan pemilihan *style* gambar kartun sangat cocok diterapkan pada *board game* Tale of Pela Gandong, 93,14% responden menyatakan bahwa pemilihan warna yang digunakan pada *visual artwork* tersebut sudah sangat cocok. Sedangkan 75,71% responden sangat setuju bahwa konsep ilustrasi yang digunakan pada *board game* Tale of Pela Gandong sangat menarik.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, dapat diambil kesimpulan bahwa *visual artwork* yang telah dirancang sudah dapat membantu menyampaikan pesan dengan baik kepada *audience* dan dapat menjadi sebuah jembatan penghubung antara *board game* Tale of Pela Gandong kepada pemainnya. Intinya adalah dari konsep permainan dan konsep *artwork* sendiri berusaha saling membantu dan menciptakan sebuah media yang dapat mendorong pemainnya untuk mencari, berpikir atau berdiskusi mengenai nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tersebut. Keselarasan antara desain *board game* Tale of Pela Gandong dengan *visual artwork* yang dirancang dapat menarik antusias dari mahasiswa dan masyarakat sekitar, terbukti dari adanya beberapa media yang berusaha meliputi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrohman. 2015. "Membangun Sosiologi Inklusif Dalam Praktek Pembelajaran (Studi Pendidikan Toleransi Dengan Penerapan Permainan Dadu Pintar Pada Pembelajaran Sosiologi Siswa)". *Jurnal Education*, Volume 10 No 2.
- Asril, Sabrina. 2012. *Lima Kasus Diskriminasi Terburuk Pascareformasi*. <https://nasional.kompas.com/read/2012/12/23/15154962/Lima.Kasus.Diskriminasi.Terburuk.Pascareformasi/>. diakses tanggal 20 Juli 2016.
- Beritamalukuonline.com. 2017. *Kekerabatan Pela di Maluku Tengah Sebelum Eropa Masuk ke Maluku*. <http://www.beritamalukuonline.com/2017/08/kekerabatan-pela-di-malteng-sebelum.html>. diakses tanggal 10 November 2018.
- Definisi.org. 2013. *Ciri-ciri Fisik Sifat Karakter dan Kebiasaan Orang Maluku*. <http://definisi.org/ciri-ciri-fisik-sifat-karakter-dan-kebiasaan-orang-maluku>. Diakses tanggal 27 Oktober 2018.
- Harcourt, HM. 2013. *The American Heritage Dictionary of the English Language, 5th edition*. Houghton Mifflin Harcourt Publishing Company.
- Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta. DIVA Press.
- Istianto, Timothy. 2013. "Perancangan Board Game Tentang Bercocok Tanam Di Rumah". *Jurnal DKV Adiwarna*.
- Julian, Billy. 2017. "Keberagaman di Indonesia" <https://www.kompasiana.com/billyjulian/5a40880bcf01b419c54abb54/keberagaman-di-indonesia/>, diakses tanggal 30 Desember 2017.
- Sanaky, Hujair AH. 2014. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif: Buku Bacaan Wajib Guru, Dosen, dan Calon Pendidik*. Yogyakarta. Kaukaba Dipantara.
- Sarwono, Jonathan, dan Lubis, Harry. 2007. *Metode Riset untuk Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta. CV Andi Offset.
- Setiabudi, Fabianus Bayu. 2013. *Perancangan Visual Artwork pada Game Simulasi Food Web*. Salatiga: Universitas Kristen Satya Wacana.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung. Alfabeta.
- Supatmo, 2019. "The Manifestation of Cultural Tolerance Value of Traditional Ornament: Study on Ornaments of Sendang Duwur Mosque-Graveyard, Lamongan East Java". *2nd International Conference on Arts and Culture (ICONARC 2018)*. <https://www.atlantispress.com/proceedings/iconarc-18/125911173>.
- Tangidy, Allez Martin. 2016. "Toleransi Melalui Model Kehidupan Budaya Pela Gandong Dengan Menggunakan Media Board Game Untuk Mahasiswa". *Jurnal Sabda*, Volume 11 No 2.
- Tihulale.com. 2015. *Sejarah Gandong Negeri Tihulale – Kailolo*. <http://www.tihulale.com/2015/06/Sejarah-Gandong-Negeri-Tihulale-Kailolo.html>. Diakses tanggal 10 November 2018.
- Trisna Arya Pradipta. 2012. *Perancangan Game Artwork dan Artbook pada Platform Game Genre Menggunakan Gaya Penggambaran Art Nouveau (Studi Kasus: Game "Endigo")*. Salatiga: Universitas Kristen Satya Wacana.
- Umar, Nassarudin (2016). *Apa itu Toleransi*. <http://www.rmolsumsel.com/read/2016/11/22/61229/Apa-Itu-Toleransi/>. Diakses tanggal 14 juni 2018.
- Yamin M, Vivi Aulia. 2011. *Meretas Pendidikan Toleransi*. Jakarta. Madani.