



Arty 9 (2) 2020

## Arty: Jurnal Seni Rupa

<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/artly>

### **DEWARUCI BOARD GAME DESIGN AS A WAYANG INTRODUCTION MEDIA FOR CHILDREN 10-12 YEARS OLD**

#### **PERANCANGAN BOARD GAME DEWARUCI SEBAGAI MEDIA PENGENALAN TOKOH WAYANG BAGI ANAK USIA 10-12 TAHUN**

**Fajrina Cahya Dewi<sup>✉</sup>, Supatmo, Eko Haryanto**

Prodi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

#### **Info Artikel**

*Sejarah Artikel:*

Diterima Maret 2020

Disetujui April 2020

Dipublikasikan Juli 2020

*Keywords:*

**Boardgame, Wayang, Dewaruci**

#### **Abstrak**

Wayang merupakan salah satu warisan kesenian yang di dalamnya terkandung berbagai ajaran baik dalam kehidupan. Namun saat ini banyak generasi muda yang melupakan wayang, bahkan tidak mengenalnya. Menonton pertunjukan wayang semalam suntuk dirasa berat bagi anak, untuk itulah dibuatlah media lain berupa permainan yang dapat dimainkan oleh anak untuk mengenalkan tokoh wayang. Proses berkarya dalam perancangan board game meliputi: (1) Pra Produksi, meliputi pengumpulan data, penetapan tujuan, penentuan konsep, (2) Produksi, meliputi pembuatan perancangan konten, sketsa, digitalisasi, layouting, dan cetak (3) Pasca Produksi. Media yang digunakan adalah art paper 310 gsm untuk kartu permainan, board paper 2mm pada kemasan dan papan permainan, dan penggunaan akrilik pada pion dan token. Karya proyek studi ini menghasilkan sebuah rancangan (dummy) board game yang bertema tentang Dewaruci, dimana dalam game mengangkat tema tokoh dan cerita Dewaruci yang dapat dikenalkan kepada anak-anak. Karya proyek studi dapat membantu anak-anak untuk mengenal warisan kesenian yang luhur.

#### **Abstract**

*Wayang is one of the artistic heritages that contains various good teachings in life. But now, there are many young generation forgets about wayang, and don't even know it. Watching Wayang Shows all night long is hard for children, that's why an alternative media are made in the form of games that can be played by children to introduce Wayang characters. The process of working in designing board games includes: (1) Pre-Production, including data collection, goal setting, concept determination, (2) Production, including content design, sketching, digitization, layouting, and printing (3) Post Production. This study project has produced a dummy board game theme about Dewaruci, where in the game, the theme of characters and stories of Dewaruci can be introduced to children. The work of the study project is expected to help children to get to know the noble artistic heritage. In addition, this work can be a motivation and inspiration for other creators who create works with archipelago content.*

2020 Universitas Negeri Semarang

Alamat korespondensi:  
Gedung B5 Lantai 2 FBS Unnes  
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229  
E-mail: faj.ina25@gmail.com

ISSN 2252-7516  
E-ISSN 2721-8961

## PENDAHULUAN

Wayang merupakan salah satu warisan peninggalan nenek moyang bangsa Indonesia, yang di dalamnya terkandung berbagai ajaran baik dalam kehidupan. Terdapat bermacam-macam jenis wayang, antara lain wayang kulit, wayang beber, wayang orang dan wayang golek. Dalam pewayangan terdapat kearifan lokal yang bermanfaat untuk membangun karakter dan jati diri bangsa Indonesia yang tergambarkan melalui watak tokoh dalam wayang. Menurut Mubah (2011:305), jati diri bangsa sebagai nilai identitas masyarakat harus dibangun secara kokoh dan diinternalisasikan secara mendalam. Caranya, dengan menanamkan nilai-nilai kearifan lokal sejak dini kepada generasi muda.

Nilai-nilai kearifan lokal bukanlah nilai usang yang ketinggalan zaman sehingga ditinggalkan, tetapi dapat bersinergi dengan nilai-nilai universal dan nilai-nilai modern yang dibawa globalisasi. Untuk mencapai tujuan dalam penanaman nilai kearifan lokal pada generasi muda dimulai sedini mungkin yaitu pengenalan kepada anak-anak. Saat ini banyak anak yang mengidolakan tokoh-tokoh superhero luar negeri yang lebih modern dari padamenonton wayang atau bahkan untuk sekedar membaca buku cerita wayang. Dalam hal ini dipilihlah salah satu cerita wayang yang sudah banyak dikenal yaitu Dewaruci.

Dalam cerita Dewaruci terdapat banyak tokoh yang dapat dikenalkan kepada anak serta memiliki alur cerita yang menarik. Tokoh yang terdapat dalam cerita Dewaruci ini terdiri dari tokoh yang baik seperti Pandawa dan tokoh lainnya seperti Kurawa. Namun dalam usaha pengenalan kepada anak-anak dibutuhkan berbagai cara dan media agar anak tertarik dan

senang dalam mencintai budayanya seperti wayang, sehingga kelak akan dapat andil dalam upaya pelestarian budaya agar tidak tergerus oleh kemajuan zaman.

Salah satu cara yang dapat digunakan untuk mengenalkan wayang pada anak adalah dengan metode permainan. Anak-anak khususnya pada usia sekolah dasar dimana dunia anak adalah dunia bermain, hal ini tidak bisa dipungkiri lagi, karena bermain merupakan sifat alami bagi anak-anak dan bisa dilihat dalam kehidupan sehari-hari (Semiawan, 2002:64)

Cara pengenalan yang melibatkan kecenderungan anak-anak untuk bermain jauh lebih efektif karena anak merasa lebih santai. Bagi anak-anak belajar sambil bermain adalah penting. Permainan yang dapat digunakan untuk pengenalan wayang pada anak adalah mainan edukatif berbasis *social toys*. Dalam permainan tersebut dibutuhkan sebuah media untuk menunjang kelancaran dalam pengenalan wayang. Namun untuk saat ini belum banyak tersedia *social toys* untuk anak yang memuat konten wayang.

Menurut (Wisana, 2015) ada banyak manfaat yang didapat dalam *boardgame* itu sendiri seperti (1) Aturan, aturan yang ada dalam *boardgame* dapat melatih anak untuk bermain sesuai aturan dan menaatinya sehingga anak dapat bermain secara sadar dan jujur. (2) Interaksi Sosial, *boardgame* adalah permainan yang dimainkan oleh 3 orang atau lebih, dengan begitu diharapkan dapat meningkatkan interaksi antara pemain karena di dalamnya terdapat kerjasama, bermain peran, persaingan, negosiasi, hingga membahas aturan yang ada. (3) Edukasi, dalam hal ini para pemain dapat mengambil informasi sesuai dengan tema

*boardgame* yang dimainkan, selain itu dalam memainkan suatu *boardgame* juga diperlukan strategi, mempersiapkan taktik, memprediksi, serta pengambilan keputusan. (4) Resiko dan simulasi, pengalaman dalam mengambil keputusan dan penggunaan strategi secara langsung ini dapat membantu anak untuk menyimpulkan akibat dari pengambilan keputusan, atau penggunaan taktik tertentu. Dengan kata lain *boardgame* merupakan permainan yang melatih kehidupan bermasyarakat dengan memberikan latihan simulasi situasi kepada peminatnya. (5) Jenjang Generasi, *boardgame* merupakan permainan konvensional yang sudah dikenal sejak lama, sehingga tidak diperlukan pemahaman khusus untuk bisa dimainkan bagi segala kalangan, dan usia. Atas pertimbangan itulah permainan edukatif yang bersifat *social toys* yang berupa *board game* dipilih untuk mengatasi hal-hal tersebut.

*Boardgame* merupakan salah satu bentuk *social toys* yang di dalamnya dapat dimasukkan konten tertentu. Konten yang dipilih adalah wayang, dengan cerita Dewaruci. Dalam *boardgame* ini terdapat berbagai komponen permainan di dalamnya, berupa papan permainan, kartu tokoh, pion atau bidak serta lainnya. Dalam kartu tokoh inilah, anak dikenalkan berbagai tokoh dalam cerita Dewaruci, yaitu Pandawa, Durna, Dewaruci serta tokoh lainnya. Seluruh komponen dalam *boardgame* ini dikemas dalam satu kotak yang praktis dan menarik. Komponen-komponen yang terdapat dalam *boardgame* ini dibuat semenarik mungkin dengan gambar ilustrasi. Tampilan visual dalam *boardgame* ini menjadi daya tarik yang utama untuk anak. Selain itu alur

cerita serta strategi permainan dibuat menarik agar anak tidak bosan dalam memainkannya.

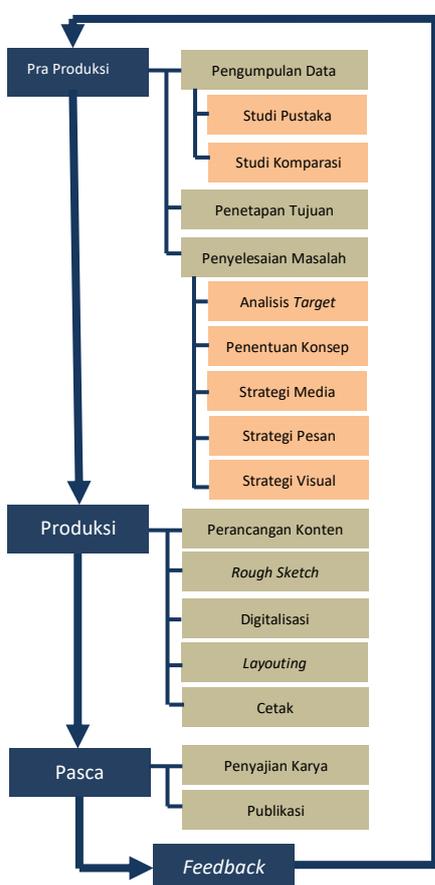
Dalam *boardgame* ini menggunakan kartu dan sebagai bantuannya. Permainan dibuat sederhana, dengan mengikuti peraturan permainan, pemain dapat dengan mudah memahami cara bermain *boardgame* ini. *Boardgame* ini lebih ditekankan pada interaksi antar pemain sesering mungkin. Di dalam permainan ini pemain harus melalui perjalanan dengan berbagai rintangan, sedangkan pihak yang menang ditentukan oleh siapa yang paling cepat pada tujuan akhir atau yang mendapatkan air suci Tirtapawitra.

*Boardgame* yang dirancang merupakan jenis *Trivia Game* dimana pemain akan mendapatkan pertanyaan atau tantangan untuk meneruskan langkahnya (Wibawanto, 2019). Pertanyaan yang digunakan adalah seputar tokoh wayang dalam cerita Dewaruci. Pertanyaan-pertanyaan ini terkumpul dalam kartu pertanyaan. Selain kartu pertanyaan dalam *boardgame* ini juga terdapat kartu tokoh dan kartu aksi. Dalam permainan ini disediakan 4 pion atau bidak sebagai pemain dan dibutuhkan satu pemain lagi sebagai Dalang atau pengatur permainan, yaitu yang membacakan peraturan dan membacakan pertanyaan. Dalang ini dapat dimainkan oleh orang tua yang juga bisa sekaligus berperan sebagai pendamping. Pion-pion ini dimainkan diatas papan permainan dengan ilustrasi yang menarik dengan kotak-kotak melingkar hingga sampai ke tujuan akhir. Tema ilustrasi yang digunakan dalam papan permainan ini disesuaikan dengan latar yang ada pada cerita Dewaruci, yaitu perjalanan menuju hutan, hingga tiba di dalam samudra. Sasaran produk *boardgame* ini adalah

anak usia 10-12 tahun, para orang tua selaku pendamping anak dalam penyampaian pesan yang terdapat pada *boardgame* ini. Para guru pun dapat menggunakan media *boardgame* ini sebagai media pengenalan wayang serta membantu untuk menstimulasi anak didik agar lebih tertarik terhadap wayang.

### METODE BERKARYA

Berikut beberapa tahapan kerja yang dilakukan penulis dalam membuat karya.



#### Pra Produksi

##### Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah proses mengumpulkan informasi terkait proses perancangan *board game* yang akan dilakukan.

Hal ini dilakukan agar media yang dibuat dapat diterima dan pesan yang ada didalamnya dapat tersampaikan. dalam metode mengumpulkan data proyek studi ini adalah studi pustaka dan studi komparasi.

##### Studi Kepustakaan

Studi kepustakaan adalah segala usaha yang dilakukan oleh peneliti untuk menghimpun informasi yang relevan dengan topik atau masalah yang akan atau sedang diteliti (Thiem,2011).

Pengumpulan data atau informasi ini diperoleh melalui studi kepustakaan seperti melalui buku, jurnal artikel, laporan penelitian, internet/*website* yang terkait dengan proyek studi.

##### Studi Komparasi

Studi komparasi menurut Poerwodarminto dalam kamus umum Bahasa Indonesia (2003:708), studi berasal dari bahasa inggris *to study* yang berarti ingin mendapatkan atau mempelajari. Mempelajari berarti ingin mendapatkan suatu yang khusus dengan didorong oleh rasa ingin tahu terhadap sesuatu yang belum dipelajari dan dikenal. Sedangkan komparasi berasal dari bahasa inggris yang berisi *to compare* yang berarti membandingkan paling tidak ada dua masalah dan dua faktor kesamaan serta faktor perbedaan.

##### Analisis Target Audience

*Target Audience* adalah sasaran yang ingin dicapai dari tujuan yang telah ditetapkan, dalam hal ini adalah perancangan *boardgame* wayang Dewaruci. Sasaran ini dapat dilihat dari berbagai sisi, diantaranya adalah:

##### Segmentasi Demografi

Demografi adalah pasar dikelompokkan berdasarkan variabel-variabel pendapatan, jenis

kelamin, pendidikan, jumlah penduduk, usia, ukuran keluarga, siklus hidup keluarga, pekerjaan, agama, ras, generasi, kewarganegaraan, dan kelas sosial (Suyanto, 2004:3, Nugrahani: 2007). Secara segmentasi demografidari *boardgame* wayang Dewaruci ini adalah dalam usia anak kisaran 10-12 th, dewasa (tenaga pendidik dan orang tua) dari segi *gender* tak dikecualikan baik laki-laki ataupun perempuan dapat menggunakan *boardgame* ini. Dan diharapkan dapat mencakup segala macam suku dan ras.

### **Segmentasi Geografi**

Segmentasi Geografi merupakan pembagian pasar menjadi unit-unit geografi yang berbeda, misalnya wilayah, negara bagian, provinsi kota, dan kepulauan (Suyanto, 2004:2). Dalam hal ini yang dimaksudkan adalah dari faktor geografi, yaitu daerah yang akan menjadi sasaran penyampaian pesan dalam permainan *boardgame* wayang ini. Secara umum, pengenalan wayang dapat dilakukan di seluruh Indonesia bahkan luar negeri, namun secara khusus adalah yang bertempat di Pulau Jawa, baik Jawa Tengah maupun Jawa Timur.

### **Segmentasi Psikografi**

Segmentasi psikografi adalah segmentasi yang mengelompokkan pasar dalam variabel gaya hidup, nilai dan kepribadian. Ditujukan kepada anak yang menjadi tujuan utama adalah mengenalkan tokoh dalam pewayangan dengan cerita Dewaruci dengan cara yang menyenangkan yaitu *boardgame*. Hal ini ditujukan agar sejak dini anak telah dikenalkan terhadap kebudayaan Indonesia khususnya wayang agar eksistensi wayang tak tergerus oleh jaman.

### **Behavioral**

Segmentasi yang mengelompokkan pasar berdasarkan tingkah laku sasaran. Ditujukan kepada anak-anak yang kini kurang kesadarannya dalam menjaga dan melestarikan kebudayaan khususnya pewayangan, secara khusus mengenali tokoh yang ada dalam Cerita Dewaruci.

Dari klasifikasi diatas maka sasaran nya adalah semua kelompok masyarakat yaitu rentang usia anak 10-12 tahun serta para orang tua atau tenaga pendidik di wilayah Jawa khususnya Jawa Tengah. Anak menjadi sasaran utama karena mulai berkurangnya minat anak terhadap cerita pewayangan bahkan mengenal tokoh yang ada di dalamnya. *Boardgame* ini dipilih agar cara pengenalan tokoh wayang menjadi lebih menarik dan dapat meningkatkan ikatan sosial anak.

### **Penentuan Konsep Karya**

Setelah dilakukannya pengumpulan data yang diperlukan mengenai perancangan *board game* Dewaruci, maka konsep karya yang akan dibuat pun harus ditentukan. Konsep karya yang dibuat meliputi spesifikasi fisik media, tema yang akan digunakan, pemilihan *tone* warna, gaya visual, jenis tipografi yang dipilih, gaya *layouting*, hingga teknik cetak yang akan dipilih.

*Board game* yang akan dibuat bertujuan sebagai media pengenalan tokoh wayang bagi anak usia 10-12 tahun. *Board game* ini dibuat dengan menggunakan tema cerita wayang Dewaruci. Diawali dengan pengenalan cerita Dewaruci secara utuh, kemudian pengenalan tokoh tokoh wayang yang dikemas dalam permainan, pengenalan tokoh wayang ini

menggunakan media kartu. Media yang dibuat sesuai dengan *target audience* yang dituju yaitu anak-anak

### **Strategi Visual**

Sama halnya dengan strategi media dan strategi pesan, strategi visual yang dipilih adalah gaya yang mudah dimengerti. Disini target audience adalah anak-anak, maka visual yang dipilih adalah gaya yang mudah dimengerti oleh anak-anak. Yang playful dan sederhana sehingga pesan yang ingin disampaikan mudah dimengerti. Berikut beberapa elemen yang diperhatikan dalam strategi visual:

### **Warna**

Pemilihan warna yang digunakan dalam perancangan board game adalah warna yang dekat dengan alam (*earth tone*). Kemudian menggunakan tambahan warna-warna pastels yang memiliki karakter soft dan ceria sesuai dengan karakter anak-anak. Dengan memilih warna yang dekat dengan karakter anak diharapkan *target audience* yang merupakan anak-anak dapat tertarik dan menerima pesan yang ingin disampaikan dengan baik.

### **Gaya Visual**

Gaya visual yang digunakan dalam *board game* ini cenderung menggunakan *flat* desain. Ciri dari *flat* desain ini adalah desain yang sederhana dan tidak begitu rumit sehingga dalam membaca desain tidak merasa bingung dan membutuhkan waktu yang lama. Mengingat target audience adalah anak-anak menggunakan *flat* desain dengan menggunakan vektor menjadi pilihan.

### **Tipografi**

Tipografi yang digunakan pada media *board game* ini memiliki berbagai jenis yang berbeda namun masih dipilih jenis *font* yang

sesuai dengan sifat anak-anak juga memilih dengan keterbacaan yang baik. pemilihan *font* sebagian menggunakan *sans serif* dengan karakter *rounded*.

### **Layout**

Layout yang diterapkan dalam board game Dewaruci ini memiliki banyak variasi menyesuaikan dengan unsur visual dan verbal (isi teks) yang ada pada tiap bagian. Namun sebagian besar *layout* dibuat secara sederhana dan tidak rumit.

### **Produksi**

Tahap ini adalah tahap lanjutan setelah konsep karya telah dibuat, sehingga proses berkarya dapat dieksekusi sesuai dengan langkah yang telah ditetapkan:

### **Perancangan Konten Board game**

Proses dalam tahap ini adalah merancang konten yang akan divisualisasikan dalam *boardgame* wayang Dewaruci. Namun sebelum proses visualisasi perlu dilakukan *content analysis* yaitu menganalisa konten apa saja yang akan masuk kedalam permainan berdasarkan tema atau topik yang telah dipilih. Setelah itu dilakukan proses *incubation* yaitu pemaparan ide baru setelah menganalisis hasil konten yang akan dimasukkan. Proses *chunking* yaitu proses mengelompokkan elemen-elemen yang ada di dalam *boardgame* yang dibagi kedalam bagian seperti pola, jalan, probabilitas, hadiah, dan juga prinsip permainan. Setelah itu proses *aligning* dilakukan yaitu meluruskan kembali pola, unsur dan struktur tertentu dalam konten permainan.

Pemeriksaan kembali kesesuaian konten dengan struktur permainan agar tidak bertentangan. Kemudian menguraikan ide-ide yang membuat seolah-olah konten menjadi

bagian permainan. Kemudian proses visualisasi desain dapat dilakukan, yaitu membuat sketsa *boardgame*, ilustrasi dan elemen terkait.

### **Rough Sketch**

*Rough Sketch* ini merupakan tahap awal yang dilakukan pada proses produksi. Sketsa kasar dilakukan secara manual diatas kertas menggunakan pensil. Pembuatan sketsa ini dilakukan guna mendapatkan visual yang sesuai dengan konsep yang telah ditetapkan. Dalam tahap ini selain membuat sketsa gambar juga menentukan komposisi dan tata letaknya.

### **Digitalisasi**

Setelah pembuatan sketsa pada bentuk atau objek yang akan digunakan, tahap berikutnya adalah digitalisasi. Dalam proses ini sketsa kasar dipindahkan pada komputer dengan cara di-*scan*. Selanjutnya sketsa kasar diolah secara vektor. Olah vektor hingga pewarnaan dilakukan dengan *software* Adobe Illustrator CS6.

### **Layouting**

Setelah proses digitalisasi selesai dan tiap unsur visual telah selesai dibuat, tahap berikutnya adalah tahap *layouting*. Pada tahap ini adalah tahap penyusunan semua elemen yang ada. Selain itu mengatur sebuah komposisi yang bagus, penataan margin juga dilakukan pada tahap ini. Semua unsur ditata sesuai dengan konsep awal yang telah dibuat.

### **Cetak**

Setelah karya selesai proses digitalisasi dan telah *disetting* dengan ukuran yang sebenarnya, maka langkah selanjutnya adalah proses cetak. Proses cetak ini dilakukan sesuai media yang dibutuhkan, misalnya cetak pada kertas, ataupun cetak pada media akrilik. Namun dengan media apapun, cetakan pertama

dijadikan sebagai *dummy* yang kemudian dievaluasi untuk menghindari kesalahan cetak.

### **Pasca Produksi**

Tahap pasca produksi merupakan tahap setelah karya selesai dirancang. Tahap ini merupakan tahap penyajian karya, dimana karya yang telah dibuat disampaikan kepada khalayak umum dan *target audience*. Penyajian karya ini salah satunya dalam bentuk pameran. Dalam penyajian karya diharapkan karya akan mendapatkan *feedback* dan mendapatkan evaluasi. Evaluasi dilakukan agar karya yang dibuat bisa menjadi lebih baik, dan bisa dijadikan media penyampai pesan yang baik.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil yang dicapai dalam kegiatan ini adalah terwujudnya rancangan *board game* dengan tema wayang, yaitu Dewaruci. Desain-desain yang dihasilkan antara lain.

### **Logo**



Gambar Logo *Board Game* Dewaruci  
Sumber: Dokumentasi Penulis (2019)

Logo ini dibuat sebagai pengenalan dan identitas dari *board game* Dewaruci. Pada logo ini memiliki kata kunci yaitu klasik. Pada logo *board game* Dewaruci ini terdiri dari *logogram* dan

*logotype*. *Logogram* adalah sebuah logo yang terbentuk dari sebuah gambar atau bentuk, sedangkan *logotype* berupa tulisan. Logo *board game* Dewaruci ini terbentuk dari penyederhanaan visual gunung dan teks bertuliskan Dewaruci *Board Game*. Logo ini sendiri merupakan aspek penting dalam membangun sebuah brand agar mudah dikenal dan memiliki identitas. Selain itu logo dapat dimanfaatkan sebagai media promosi seperti penggunaan logo pada kemasan, brosur dan lain-lain. Untuk itu *board game* Dewaruci membuat logo agar mudah dikenal dan memiliki identitas

### Papan Permainan



Gambar Papan Permainan *Board Game*  
Sumber: Dokumentasi Penulis (2019)

Papan permainan ini merupakan papan utama dalam *board game* Dewaruci. Papan ini berbentuk persegi panjang dengan ukuran 38cm x 50cm. Papan permainan ini dapat dilipat menjadi empat bagian agar memudahkan saat dikemas. Empat bagian berukuran 18cm x 25cm, dan digabungkan. Papan permainan ini memiliki

dua sisi yaitu atas dan bawah. Bagian atas adalah bagian yang digunakan dalam permainan. Memiliki aspek visual utamanya yaitu latar berwarna *deep blue* dan visual dasarnya berbentuk gunung. Selain itu terdapat jejak jelajah yang memiliki bentuk organik seperti batu namun datar dan bernomer, ini digunakan oleh para pemain untuk melangkah dalam jelajah *board game* Dewaruci. Terdapat elemen visual pendukung lainnya seperti banyaknya pepohonan, dedaunan, raksasa, gunung, awan, juga lautan. Elemen visual ini dibuat sesuai dengan latar cerita yang ada dalam cerita Dewaruci. Selain itu juga terdapat dua kotak di bagian atas, yaitu kotak kartu aksi dan kotak kartu informasi. Kotak ini dimanfaatkan sebagai tempat menumpuk kartu aksi dan kartu informasi. Kartu ini diletakkan di atas papan permainan agar para pemain lebih mudah dalam mengambilnya. Pada bagian bawah papan permainan terdapat logo *board game* Dewaruci untuk menandai bahwa ini adalah papan permainan *board game* Dewaruci. Pada bagian alas papan permainan ini dilapisi oleh kertas linen berwarna hitam.

### Pion Karakter



Gambar 4.4 Pion Karakter  
Sumber: Dokumentasi Penulis (2019)

Pion karakter ini merupakan pion yang digunakan pemain dalam *board game* Dewaruci ini. Terdapat empat pion yang tersedia yaitu 2 (dua) karakter anak perempuan dan 2 (dua) anak laki-laki. Pion kerakter ini memiliki nama yaitu Didin, Cita, Intan, dan Candra. Pion karakter ini berukuran 3 x 5 cm. Alasnya berbentuk lingkaran dan transparan sedangkan bagian atas adalah karakter anak dibentuk sesuai dengan desain yang telah dibuat sebelumnya. Penggunaan alas pion yang berbentuk lingkaran guna kestabilan pion saat dimainkan. Pion ini terbuat dari akrilik yang memiliki ketebalan 5mm.

#### Kartu Karakter

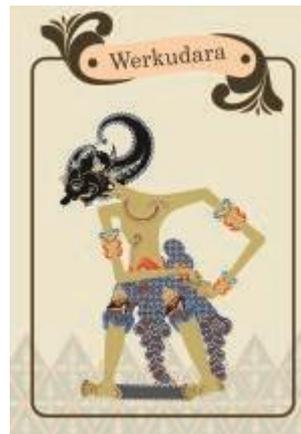


Gambar 4.5 Kartu Karakter bagian Depan dan Belakang  
Sumber: Dokumentasi Penulis (2019)

Kartu Karakter ini adalah bagian pelengkap dari pion karakter. Dimana tiap karakter pion dan nama pion akan dijelaskan pada kartu karakter ini. Kartu yang memiliki ukuran 7cmx10 cm ini memiliki dua sisi. Unsur visual pada sisi muka berisi tentang ilustrasi anak secara utuh disertai dengan elemen tanah dan dedaunan pada bagian bawah juga menggunakan *background* bagian atas dengan motif yang sama dengan motif yang ada pada kain wayang. Sedangkan pada sisi lainnya terdapat unsur visual yang hampir sama yaitu ilustrasi karakter anak secara *close up* dan masih dihiasi dengan elemen tanah pada bagian bawahnya, selain itu juga terdapat informasi

secara verbal mengenai karakter yang ada, seperti nama karakter, karakter anak itu sendiri, manfaat kartu karakter serta nilai atau poin kartu karakter itu sendiri.

#### Kartu Wayang



Gambar 4.6 Kartu Wayang  
Sumber: Dokumentasi Penulis (2019)

Kartu wayang adalah kartu dalam *board game* Dewaruci yang digunakan sebagai media tebak wayang. Kartu wayang yang berukuran 7cmx10cm ini memiliki 2 sisi. Sisi muka berisi logo dewaruci, sisi lainnya berisi ilustrasi wayang dalam bentuk vektor dilengkapi dengan nama wayang pada bagian atasnya. Saat memainkan kartu wayang ini dalang selaku pendamping anak dalam bermain akan menutup bagian nama dari kartu dan pemain akan menebak tokoh wayang tersebut. Dalam kartu

wayang ini terdapat 9 tokoh wayang yang dibuat. Tokoh ini adalah tokoh yang ada dalam cerita dewaruci diantaranya Pandhawa Lima (Yudhistira, Werkudara, Arjuna, Nakula dan Sadewa), Dewaruci, Rukmuka dan Rukmakala, juga sang guru yaitu Resi Durna.

### Kartu Aksi



Gambar 4.8 Kartu Aksi

Sumber: Dokumentasi Penulis (2019)

Kartu aksi adalah kartu dalam *boardgame* Dewaruci yang menentukan langkah para pemain. Dalam kartu aksi ini terdapat 17 jenis kartu yaitu berupa kartu pertanyaan, kartu tebak wayang, dan kartu instruksi jelajah lainnya. Dalam kartu ini terdapat instruksi yang harus dilakukan oleh para pemataupun berhenti di tempat. Seperti yang ada dalam kartu pertanyaan, jika pemain dapat menjawab pertanyaan maka pemain akan dapat maju sebanyak dua langkah kedepan, begitu pula dengan instruksi lainnya. Dalam kartu aksi ini juga memiliki dua sisi seperti kartu lainnya. Sisi muka kartu ini berisi logo *board game* Dewaruci juga keterangan kartu aksi. Pada sisi lainnya terdapat unsur visual dan verbal sebagai penyampai pesan. Seperti dalam kartu pertanyaan, dibagian atas kartu terdapat logo dewaruci, kemudian bagian bawahnya terdapat unsur visual berupa ikon *lup* dan objek lingkaran

dengan tulisan "+2" yang dimaksudkan pemain maju dua langkah.

### Kartu Informasi

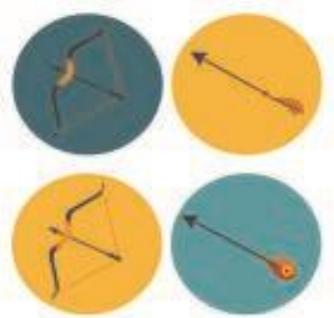


Gambar 4.10 Kartu Informasi

Sumber: Dokumentasi Penulis (2019)

Kartu informasi ini merupakan salah satu kartu yang ada dalam *board game* Dewaruci yang berisikan tentang informasi seputar wayang dalam cerita dewaruci. Kartu ini akan menambah informasi pada pemain dan dapat membantu para pemain saat kesulitan menjawab pertanyaan pada kartu aksi. Kartu ini terdapat unsur visual maupun verbal. Unsur visual yang ditampilkan pada kartu ini adalah gambar wayang sesuai dengan teks informasi yang akan disampaikan. Juga elemen visual pendukung lainnya, seperti unsur geometris *zigzag* maupun elemen tanah dan dedaunan yang dimaksudkan sebagai *setting* tempat seperti sedang berada dalam hutan dan semak-semak. Sedangkan unsur verbal berupa teks terdapat pada bagian atas yaitu sebuah teks pertanyaan "Tahukah kamu?" selain itu teks utama yaitu berupa informasi.

### Token Kekuatan



Gambar 4.11 Token Permainan

Sumber: Dokumentasi Penulis (2019)

Token kekuatan ini adalah bagian dari komponen pada *boardgame* Dewaruci yang dapat digunakan sebagai kekuatan oleh pemain saat berada pada jejak tanda bahaya. Setiap pemain memiliki satu token kekuatan dalam sekali permainan berlangsung. Token permainan ini berbentuk lingkaran dengan ukuran diameter 3cm. Token ini terbuat dari bahan akrilik dengan ketebalan 2mm. Elemen visual pada token ini berupa senjata panah dan busur panah. Token kekuatan ini memiliki dasar warna biru dan kuning. Selain sebagai token kekuatan, token ini akan bernilai 2 poin jika sampai akhir permainan token ini belum digunakan oleh pemain. Dalam *board game* Dewaruci ini, terdapat 4 token kekuatan.

### Token Tirta Pawitra



Gambar 4.12 Token Tirta Pawitra

Sumber: Dokumentasi Penulis (2019)

Token Tirta Pawitra dalam *board game* Dewaruci ini merupakan sebuah penghargaan atau pencapaian yang akan diberikan oleh dalang kepada pemenang. Dalam jelajah *board game* Dewaruci ini tujuan utamanya adalah mendapatkan Air Suci Tirta Pawitra, sehingga dibuatlah token ini. Token ini dibuat dengan bahan akrilik berbentuk lingkaran dengan diameter 3cm dan ketebalan akrilik 2mm. Unsur visual yang ada pada token ini adalah bentuk visual dari air yang ada pada lautan. Token ini berwarna biru yang merupakan warna dari air itu sendiri. Dalam satu set *board game* Dewaruci ini hanya terdapat satu Token Tirta Pawitra dimana yang mendapatkan token ini adalah pemenang pertama yang sampai pada titik *finish*.

### Buku Panduan



Gambar 4.13 Buku Panduan

Sumber: Dokumentasi Penulis (2019)

Buku panduan dalam *board game* Dewaruci merupakan buku yang digunakan oleh pemain dan dalang dalam menjalankan permainan. Buku panduan ini berisi tentang profil *board game* Dewaruci, cerita Dewaruci, daftar pertanyaan dan jawaban dari kartu aksi, daftar komponen permainan, objektif permainan, tahap persiapan,

cara bermain, dan akhir permainan. Buku ini berukuran A5 (14,8cm x 21cm) dan terdiri dari 8 halaman.

### Kemasan



Gambar 4.21 Kemasan

Kemasan *board game* Dewaruci ini memiliki struktur bagian alas dan tutup terpisah. Ukuran alas kemasan ini lebih kecil dibandingkan dengan bagian atas atau tutup. Bagian alas berukuran 27cmx19cm dan memiliki tinggi 4,3cm sedangkan bagian atas atau tutup memiliki ukuran 28cmx20cm dan ketinggian 4,5cm. Kemasan dibuat dengan bentuk alas dan tutup terpisah agar memudahkan dalam mengambil dan mengembalikan komponen kelengkapan dalam *board game* Dewaruci saat sebelum dan sesudah bermain.

### SIMPULAN

Proyek studi dengan judul “ Perancangan *Board Game* Sebagai Media Pengenalan Tokoh Wayang Bagi Anak Usia 10-12 Tahun” ini menghasilkan sebuah rancangan *board game* yang berjudul “Dewaruci” yang bertujuan mengenalkan tokoh wayang yang ada pada cerita dewaruci bagi anak-anak. *Board game* yang bertujuan mengenalkan tokoh wayang pada anak ini memuat berbagai informasi dalam kartu- kartu yang tersedia yaitu kartu informasi dan kartu wayang. Dalam pembuatan *board game* ini juga

memperhatikan elemen-elemen visual yang dominan berupa ilustrasi gambar. Hal ini dilakukan agar *board game* ini lebih menarik perhatian anak dalam memainkannya, sehingga tujuan mengenalkan tokoh wayang akan tercapai .

### Saran

Sasaran utama dari diciptakannya *board game* ini adalah anak-anak dan generasi muda pada umumnya, dengan harapan *board game* ini dapat menarik perhatian anak-anak untuk dapat mengenal tokoh wayang dalam cerita Dewaruci. Dengan adanya proyek studi ini diharapkan mahasiswa seni rupa khususnya mahasiswa desain komunikasi visual dapat merancang sebuah karya yang baik serta inovatif dan komunikatif sehingga pesan- pesan yang terkandung dapat tersampaikan dengan baik. selain itu dapat menciptakan karya seperti *board game* ini dengan tema yang lebih variatif lagi. Bagi masyarakat diharapkan karya ini dapat menjadi alternatif pilihan media untuk pengenalan wayang pada anak-anak. Bagi penulis segala kesulitan dalam pembuatan karya *board game* ini memberikan banyak pelajaran untuk lebih kreatif, lebih bereksplorasi, berinovasi, dan bereksperimen sehingga menghasilkan karya yang lebih baik.

### DAFTAR PUSTAKA

- Mubah, A.S. (2011). *Strategi Meningkatkan Daya Tahan Budaya Lokal dalam Menghadapi Arus Globalisasi*. Jurnal UNAIR [online]. Vol. 24 (4). Tersedia: [journal.unair.ac.id/filerPDF](http://journal.unair.ac.id/filerPDF)
- Nugrahani, Rahina. 2007. Media pembelajaran berbasis visual berbentuk permainan ular

tangga untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar di sekolah dasar. *Jurnal LIK* 36.

Wibawanto, Wandah. 2019. *Membuat Berbagai Game Android dengan Adobe Animate*. Yogyakarta: Penerbit Andi.

Wisana, Nelson Gustav. 2011. *Manfaat Board Game di Tengah Era Digital*.