

***Multimedia Development Life Cycle* dalam Perancangan  
*Boardgame* sebagai Media Perangsang Perkembangan  
Psikomotorik Balita di Posyandu Anggrek Merpati  
Gajahan Surakarta**

**LAPORAN AKHIR PENELITIAN PEMULA**



Oleh :

**Rendya Adi Kurniawan, M.Sn**  
**NIDN. 0017059012**

Dibiayai DIPA ISI Surakarta Nomor : SP DIPA-023.17.2.677542/2022

Tanggal 17 November 2021

Direktorat Jendral Perguruan Tinggi,

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi

Sesuai dengan Surat Perjanjian Pelaksanaan Penelitian Pemula

Nomor : 703A/IT6.2/PT.01.03/2022

**INSTITUT SENI INDONESIA (ISI) SURAKARTA 2021**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	ii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	iii
<b>ABSTRAK</b> .....	iv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Penelitian .....	3
C. Tujuan Penelitian .....	3
D. Manfaat Penelitian .....	4
E. Target Luaran .....	4
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	5
A. Road Map .....	5
B. Pustaka Acuan .....	12
C. Hasil Penelitian Yang Sudah Dicapai.....	13
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	15
A. Tempat dan Waktu Penelitian .....	15
B. Pendekatan Penelitian.....	15
C. Sumber Data .....	15
D. Pengumpulan Data.....	16
E. Model Analisis.....	16
F. Strategi Pelaksanaan Penelitian.....	16
<b>BAB IV JADWAL KEGIATAN</b> .....	19
A. Jadwal Kegiatan.....	19
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	21
<b>LAMPIRAN</b> .....	23

## ABSTRAK

Perhatian masyarakat Indonesia saat ini sedang berfokus pada permasalahan kesehatan. Semenjak Indonesia diguncang pandemi Covid-19 sejak pertengahan tahun 2020, kini masyarakat Indonesia yang dulunya mungkin merasa acuh tak acuh terhadap faktor kesehatan. Masyarakat kini perlahan-lahan mulai semakin membuka diri akan pentingnya menjaga kesehatan baik pribadi maupun lingkungan sekitarnya. Pemenuhan kebutuhan kesehatan juga semakin tinggi dan tetap bertahan tinggi sampai pada masa pasca-pandemi Covid-19 ini. Salah satunya adalah pemenuhan permintaan tentang kebutuhan akan fasilitas kesehatan yang memadai dan bisa menjangkau lapisan terbawah dalam masyarakat. Banyak faktor yang mempengaruhi mengapa animo masyarakat untuk hadir di Posyandu semakin menurun. Faktor utama tentu saja adanya rasa waspada hasil dari pandemic Covid-19. Masih banyak ibu-ibu yang khawatir ketika mengajak balitanya berkunjung ke Posyandu terdekat. Faktor lain yang berpengaruh adalah terlalu monotonnya bentuk pelayanan yang diberikan di Posyandu tersebut. Perlu adanya suatu terobosan baru yang memungkinkan Posyandu menjadi suatu tempat yang nyaman, asik dan menyenangkan. Salah satu hal yang bisa dilakukan adalah dengan melakukan pengadaan permainan yang mempunyai daya interaktif serta menjadi media edukasi dan perkembangan kesehatan Balita dan anak-anak. Penelitian terapan ini akan memadukan beragam disiplin ilmu sangat berperan dalam merancang sebagai solusi dalam memecahkan permasalahan tersebut. Lintas bidang desain produk, desain komunikasi visual dan bidang ilmu lainnya yang akan sangat memperhatikan perencanaan dan perancangan media edukasi dan informasi berupa permainan anak yang tidak terlepas dari aspek organisasi bidang dan organisasi visual. Kombinasi dari kedua bidang tersebut dapat merangsang perkembangan psikomotorik pada balita dan anak. Berdasarkan latar belakang tersebut dicoba untuk mengembangkan solusi berupa perancangan media permainan anak sebagai media untuk merangsang perkembangan psikomotorik pada balita yang dapat digunakan sebagai media penyampaian informasi dan sekaligus rekreasi kepada keluarga.

Kata Kunci : *Boardgame, Posyandu, Multimedia, , Ilustrasi, Concept Art*

## **BAB I. PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Perhatian masyarakat Indonesia saat ini sedang berfokus pada permasalahan kesehatan. Semenjak Indonesia diguncang pandemi Covid-19 sejak pertengahan tahun 2020, kini masyarakat Indonesia yang dulunya mungkin merasa acuh tak acuh terhadap faktor kesehatan. Masyarakat kini perlahan-lahan mulai semakin membuka diri akan pentingnya menjaga kesehatan baik pribadi maupun lingkungan sekitarnya. Penggunaan masker, gerakan cuci tangan sebelum melakukan aktivitas tertentu, sosialisasi etika ketika batuk atau bersin, dan gerakan membuang sampah pada tempatnya menjadi suatu Langkah perubahan yang dilakukan oleh masyarakat. Faktor kebersihan lingkungan juga menjadi salah satu faktor yang menjadi perhatian khusus. Pemenuhan kebutuhan kesehatan juga semakin tinggi dan tetap bertahan tinggi sampai pada masa pasca-pandemi Covid-19 ini. Salah satunya adalah pemenuhan permintaan tentang kebutuhan akan fasilitas kesehatan yang memadai dan bisa menjangkau lapisan terbawah dalam masyarakat. Fasilitas kesehatan yang memiliki fokus tentang perkembangan kesehatan balita, anak dan ibu mengandung menjadi hal yang wajib bisa terlaksana. Maka dari itu, Posyandu hadir di tengah masyarakat untuk memberikan pelayanan kesehatan kepada masyarakat terutama tentang perkembangan kesehatan balita dan anak-anak.

Posyandu sendiri merupakan suatu kegiatan yang mengupayakan kesehatan masyarakat yang bersumber daya masyarakat serta dikelola dari, oleh dan untuk masyarakat. Posyandu sendiri tersebar di seluruh Indonesia. Pada provinsi Jawa Tengah sendiri, terdapat sekitar 47.610 unit Posyandu yang tersebar mulai tingkat RT atau RW di seluruh kelurahan yang terdapat di provinsi Jawa Tengah (jateng.bps.go.id, 2022). Dari total jumlah Posyandu tersebut, 602 unit Posyandu berada di Kota Surakarta. Salah satu Posyandu tersebut adalah Posyandu Anggrek Merpati yang dikelola oleh kader-kader posyandu dari RW 3 Kelurahan Gajahan, Kecamatan Pasar Kliwon, Surakarta (2014) Sama seperti posyandu lainnya, Posyandu Anggrek Merpati juga mengalami dampak yang cukup signifikan karena pandemi Covid-19. Posyandu yang berdiri mandiri sejak tahun 2002 ini pada mulanya selalu melayani sekitar 20 balita setiap tahunnya. Akan tetapi setelah pandemi selesai, jumlah balita yang rutin hadir berkurang menjadi 10

balita. Penurunan ini sangat signifikan karena menurunkan animo masyarakat untuk hadir di Posyandu sebesar 50%.

Banyak faktor yang mempengaruhi mengapa animo masyarakat untuk hadir di Posyandu semakin menurun. Faktor utama tentu saja adanya rasa waspada hasil dari pandemic Covid-19. Masih banyak ibu-ibu yang khawatir ketika mengajak balitanya berkunjung ke Posyandu terdekat. Faktor lain yang berpengaruh adalah terlalu monotonnya bentuk pelayanan yang diberikan di Posyandu tersebut. Perlu adanya suatu terobosan baru yang memungkinkan Posyandu menjadi suatu tempat yang nyaman, asik dan menyenangkan. Salah satu hal yang bisa dilakukan adalah dengan melakukan pengadaan permainan yang mempunyai daya interaktif serta menjadi media edukasi dan perkembangan kesehatan Balita dan anak-anak.

Beberapa kondisi yang dihadapi oleh pengelola Posyandu Anggrek Merpati masih dirasa kurang, selain masih belum maksimalnya pelayanan, juga faktor media alternatif yang memiliki kebaruan dan disukai, serta menarik minat ibu-ibu untuk datang ke Posyandu. Untuk itu diperlukan inovasi dalam merancang media yang sesuai dengan segmentasi pengunjung. Saluran komunikasi yang tepat untuk menyampaikan pesan diperlukan. Ini berhubungan dengan adalah alat, yang memberikan pesan antara komunikator atau penerbit dan komunikan atau audiens. (B H Prilosadoso, B Pujiono, 2019).

Salah satu produk yang patut dicoba adalah board game. Board game sendiri adalah suatu jenis permainan yang menggunakan alat-alat atau komponen-komponen permainan tertentu seperti dadu, token, pion dan bidak, yang ditempatkan, dipindahkan, dimainkan, digerakkan pada suatu papan yang sudah dibatasi oleh suatu aturan tertentu (Scornavio, 2010).

Secara alamiah, anak-anak membutuhkan aktivitas fisik yang memadai untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan anak. Aktivitas fisik yang dilakukan juga akan bermanfaat bagi kesehatan dan kebugaran tubuh anak. Salah satu aktivitas fisik yang sering dilakukan anak-anak adalah bermain suatu permainan. Menurut Mulyasa (2014:166), menjelaskan bahwa pengertian bermain bagi anak usia dini dapat digunakan untuk mempelajari dan belajar banyak hal, dapat mengenal aturan, bersosialisasi, menempatkan diri, menata emosi, toleransi, kerja sama, dan menjunjung tinggi sportivitas (Rohmah, 2016). Disimpulkan bahwa bermain merupakan aktivitas mendasar anak yang dilakukan sendiri, bersama pendidik, keluarga, teman maupun orangtua yang mana kegiatan tersebut dilakukan secara sukarela, menyenangkan, dan

tanpa paksaan, dengan bermain anak-anak akan mampu memahami aturan-aturan, bekerjasama, dan bersosialisasi

Penelitian terapan ini akan memadukan beragam disiplin ilmu sangat berperan dalam merancang sebagai solusi dalam memecahkan permasalahan tersebut. Lintas bidang desain produk, desain komunikasi visual dan bidang ilmu lainnya yang akan sangat memperhatikan perencanaan dan perancangan media edukasi dan informasi berupa permainan anak yang tidak terlepas dari aspek organisasi bidang dan organisasi visual. Kombinasi dari kedua bidang tersebut dapat merangsang perkembangan psikomotrik pada balita dan anak. Berdasarkan latar belakang tersebut dicoba untuk mengembangkan solusi berupa perancangan media permainan anak sebagai media untuk merangsang perkembangan psikomotorik pada balita yang dapat digunakan sebagai media penyampaian informasi dan sekaligus rekreasi kepada keluarga.

#### **B. Rumusan Masalah**

Melalui serangkaian tahapan penyusunan proposal baik dari observasi awal dan beberapa referensi yang diperoleh, maka didapatkan beberapa rumusan masalah dalam penelitian terapan ini yaitu :

1. Bagaimana merancang visual dari board game untuk dijadikan sumber ide Boardgame sebagai media perangsang perkembangan psikomotorik pada balita?
2. Bagaimana merancang Boardgame yang memiliki aspek edukatif dan rekreatif dengan menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle?

#### **C. Tujuan Penelitian**

Secara makro tujuan dari karya seni ini untuk memecahkan permasalahan yang berkaitan dengan perancangan boardgame yang dapat digunakan sebagai media untuk merangsang perkembangan psikomotorik dari balita di Posyandu Anggrek Merpati Kelurahan Gajahan, Kecamatan Pasar Kliwon, Surakarta. Selain itu, secara spesifik tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendapatkan bentuk baku dari penciptaan board game yang divisualkan dalam bentuk skala 1 : 1. Nantinya purwarupa board game ini akan digunakan untuk dapat diimplementasikan dalam kegiatan Posyandu Anggrek Merpati Gajahan, agar lebih menarik untuk target audience utama dari penelitian ini.

#### **D. Manfaat Penelitian**

1. Penciptaan seni untuk mendukung Posyandu Anggrek Merpati Gajahan menjadi role model pengembangan Posyandu di tingkat kota Surakarta

2. Strategi kolaborasi dengan media teknologi sebagai inovasi bagi model pengembangan dan pendidikan perkembangan kesehatan di Indonesia, khususnya Surakarta
3. Ruang lingkup bidang dalam penciptaan seni ini yang mencakup berbagai lintas bidang (disiplin ilmu) akan mendukung karya seni sehingga tercipta sinergitas antar bidang di industri kreatif, khususnya ilmu kesehatan dan bidang teknologi media kreatif sehingga mampu menghidupkan potensi tersebut sebagai bagian dari 16 (enam belas) sub sektor industri kreatif yang sedang digalakkan oleh pemerintah saat ini.
4. Sebagai media pembelajaran bagaimana proses perancangan board game yang baik dan benar

#### **E. Target Luaran**

1. Pemilihan dan perancangan board game untuk merangsang perkembangan psikomotorik pada balita
2. Perakitan board game untuk merangsang perkembangan psikomotorik pada balita yang disesuaikan untuk kepentingan target audience dan dapat diimplementasikan secara nyata
3. Naskah publikasi ilmiah
4. Presentasi hasil penelitian pemula
5. Hak Cipta atau HKI

## BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

### A. Pustaka Acuan

#### 1. Boardgame

Boardgame adalah suatu bentuk permainan yang cukup populer dikalangan masyarakat Indonesia. Menurut Scornavio (2010) pada bukunya yang berjudul Sejarah Boardgame dan Psikologi Permainan, Boardgame dapat diartikan sebagai jenis permainan yang menggunakan alat-alat atau komponen-komponen permainan tertentu seperti dadu, token, pion dan bidak, yang ditempatkan, dipindahkan, dimainkan, digerakkan pada suatu papan yang sudah dibatasi oleh suatu aturan tertentu. Scornavio juga membagi boardgame menjadi 2 jenis, yaitu boardgame tradisional dan boardgame modern. Contoh boardgame tradisional adalah halma, sedangkan boardgame modern adalah monopoli.



Boardgame sendiri sebenarnya merupakan salah satu jenis permainan tabletop. Permainan tabletop adalah jenis permainan yang dimainkan di atas permukaan meja. Ada berbagai jenis permainan tabletop berdasarkan dari material penyusunnya seperti, boardgame, card game, pencil and paper game, miniature

game, dice game dan role playing game. Sedangkan Boardgame sendiri dapat dibagi kedalam jenis, berdasarkan pola permainannya, yaitu :

a) Classic Board Games atau Family Games

Permainan ini mengharuskan para pemainnya untuk berlomba mengelilingi papan permainan atau mengikuti suatu jalan tertentu yang sudah ditentukan untuk dapat mencapai satu tujuan akhir. Sistem poin juga terkadang bisa digunakan dalam permainan ini. Inti dari permainan ini bukanlah pada mode permainannya, melainkan lebih pada pengalaman bersama dari para pemainnya. Contoh dari permainan ini adalah Ular Tangga.



b) Euro-Style Games

Sistem poin menjadi hal utama dalam permainan ini. Pemenang dari permainan ini adalah pemain yang memperoleh poin tertinggi.

c) Deck Building Games

Permainan jenis ini menggunakan suatu set kartu sebagai komponen utama permainannya. Para pemain akan menyusun kartu-kartu tersebut sesuai dengan aturan dan cara main tertentu. Contoh dari permainan ini adalah domino, thunderstorms dan quarriors.

d) Abstract Strategi Games

Permainan jenis ini mempunyai esensi yaitu para pemaian saling beradu strategi sampai bahkan saling mengelabui untuk memenangkan permainan. Contoh dari permainan ini adalah catur, checkers dan push fight

e) Strategy Games

Permainan mempunyai alur cerita dan bentuk papan yang sangat kompleks untuk mengarahkan para pemain. Kerjasama, kompetisi dan strategi dengan pemikiran yang sangat tinggi mutlak menjadi inti dari jenis permainan ini. Contoh dari jenis permainan ini adalah risk, imperium dan arkham horror.



f) Card Based Strategy Games

Penerapan strategi dan cara berpikir untuk mengalahkan lawan menjadi unsur yang utama dalam jenis permainan ini. Akan tetapi, semua hal tersebut dilakukan dengan menggunakan set kartu yang dimiliki oleh setiap pemain. Contoh permainan ini adalah 7wonders, bang dan munchkin.

2. Boardgame di Indonesia

Permainan board game modern di Indonesia saat ini memanglah sangat terbatas. Pasar dari board game sendiri masih sangat segmented. Hal tersebut disebabkan oleh banyaknya kendala atau permasalahan yang dihadapi oleh para creator board game di Indonesia. Menurut Edyta dan Aditia (2017) dalam sebuah artikel ilmiah yang berjudul Perancangan Board Game sebagai Media Edukasi Pola Hidup Sehat pada Anak, dinamika perkembangan board game di Indonesai dapat dipengaruhi oleh beberapa hal, yaitu :

- (1) Dalam merancang sebuah board game, hal terpenting yang harus diperhatikan oleh kreator boardgame adalah objektifitas atau tujuan utama apa yang akan didapatkan oleh pemain dari permainan tersebut dan gameplay atau cara bermain yang menarik.
  - (2) Prinsip utama dari board game harus tetap menjadi perhatian utama, yaitu bagaimana dengan boardgame tersebut maka terjadi suatu interaksi langsung antar pemaianya. Selain itu, board game juga menjadi suatu media untuk melatih pemecahan masalah dan pengambilan keputusan tetapi dengan cara yang menyenangkan.
  - (3) Masalah utama yang dihadapi oleh para kreator board game di Indonesia adalah terbatasnya referensi terkait mekanik game. Oleh karena itu, pemilihan mekanik yang seimbang perlu diperhatikan. Perlu juga untuk lebih memperkaya tentang ragam mekanik yang bisa dibuat board game.
  - (4) Board game yang sudah memiliki mekanik dan gameplay yang menarik, harus didukung dengan bentuk visual yang juga menarik. Suatu board game haruslah memiliki satu warna yang dominan untuk mewakili tema dari permainan tersebut. Ilustrasi yang digunakan dalam board game tidak memiliki batasan tertentu. Board game biasanya memiliki suatu lay-out yang center, baik dinamis maupun statis. Tipografi yang digunakan cenderung menggunakan font sans-serif yang menyerupai font dekoratif, menyesuaikan dengan tema yang diusung oleh board game tersebut.
3. Boardgame sebagai Perangsang Psikomotorik Anak
- Permainan dan bermain merupakan bagian dari dunia anak-anak. Melalui bermain permainan anak-anak dapat memperoleh kesenangan. Bermain permainan merupakan salah satu jenis aktivitas fisik yang dapat membantu tumbuh kembang anak. Perkembangan kognitif pada anak usia prasekolah berada pada stadium pra-operasional dan akan terus berlanjut sampai usia 7 tahun (Suparno, 2006: 11). Pada usia ini anak mulai memiliki kemampuan untuk merencanakan, berusaha mencapai sesuatu, dan keteguhan dalam pencapaian tugas. Anak di usia ini memiliki motivasi untuk belajar dan berusaha untuk tampil baik dan melaksanakan kewajibannya. Aktifitas utama dalam usia ini adalah bermain yang memiliki unsur tujuan di dalamnya. Karakteristik permainan pada usia ini adalah dramatisasi atau bermain peran. Mereka senang sekali memakai kostum dan berpura-pura menjadi orang lain yang lebih dewasa. Namun juga harus diperhatikan agar kebiasaan dramatisasi ini

tidak terus berlanjut sampai dewasa karena dapat mengakibatkan seseorang terbiasa untuk merepresentasikan dirinya dalam sosok yang berbeda. (Olivia et al., 2019). Dunia anak merupakan dunia bermain yang menyenangkan dan penuh dengan spontanitas. Permainan dapat menjadi stimulus yang menyenangkan dan dapat dimaksimalkan kemampuan otak dan pikiran anak. Bermain, anak dapat mengembangkan imajinasi, kemandirian, kreativitas, hingga kemampuan bersosialisasinya, Pembelajaran bagian yang tidak bisa dilepaskan dari kehidupan sehari-hari tidak hanya dalam hal belajar di sekolah melainkan di semua bagian kehidupan. Menurut Oemar Hamalik yang menyatakan bahwa pembelajaran merupakan kombinasi yang tertata meliputi segala unsur manusiawi, perlengkapan, fasilitas, prosedur yang saling mempengaruhi dalam mencapai tujuan dari pembelajaran yang mengemukakan tiga rumusan yang dianggap penting tentang pembelajaran. (Hamalik, 2014), yaitu : a. Pembelajaran merupakan upaya untuk mengorganisasikan lingkungan pendidikan untuk menciptakan situasi dan kondisi belajar bagi siswa. b. Pembelajaran merupakan upaya penting dalam mempersiapkan siswa untuk menjadi warga masyarakat yang baik dan diharapkan. c. Pembelajaran merupakan proses dalam membantu siswa untuk menghadapi kehidupan atau terjun di lingkungan masyarakat.

Anak mulai belajar berbagai hal dengan meniru orang yang lebih tua. Teori bandura menjelaskan tentang perilaku manusia dalam konteks interaksi timbal balik yang berkesinambungan antara kognitif, perilaku dan pengaruh lingkungan. Kondisi lingkungan sekitar anak juga sangat berpengaruh pada pola belajar sosial. Banyak sekali jenis media pembelajaran yang dapat merangsang tumbuh kembang anak melalui permainan. Banyaknya penelitian yang menjelaskan jika permainan dapat melatih kemampuan anak termasuk kemampuan berpikir, bahasa, motorik dan menahan emosi.

Dunia yang sudah memasuki era digital saat ini, media ajar berbasis permainan dapat dengan mudah ditemui di media digital / gawai yang praktis dan tentunya sangat menarik bagi anak, namun media pembelajaran digital kurang dapat merangsang syaraf motorik anak. Salah satu media ajar dengan cara bermain yang potensial adalah *board game* karena *board game* dapat melatih kemampuan anak dalam berpikir, bahasa, motorik dan menahan emosi.

#### 4. Posyandu Anggrek Merpati Gajahan Surakarta

Posyandu adalah wadah pemeliharaan kesehatan yang dilakukan dari, oleh dan untuk masyarakat yang dibimbing petugas terkait. (Departemen Kesehatan RI. 2006). Menurut Cessnasari (2005), Posyandu dapat diartikan sebagai kegiatan kesehatan dasar yang diselenggarakan dari, oleh dan untuk masyarakat yang dibantu oleh petugas kesehatan. Posyandu juga dapat diartikan sebagai pusat kegiatan masyarakat dalam upaya pelayanan kesehatan dan keluarga berencana. (Effendi, Nasrul. 1998: 267).

Adapun tujuan dari Posyandu adalah menurunkan angka kematian bayi (AKB), angka kematian ibu (ibu hamil), melahirkan dan nifas. Membudayakan NKBS. Meningkatkan peran serta masyarakat untuk mengembangkan kegiatan kesehatan dan KB serta kegiatan lainnya yang menunjang untuk tercapainya masyarakat sehat sejahtera. Tujuan terakhir adalah berfungsi sebagai wahana gerakan reproduksi keluarga sejahtera, gerakan ketahanan keluarga dan gerakan ekonomi keluarga sejahtera. (Bagian Kependudukan dan Biostatistik FKM USU. 2007)

Adapun kegiatan utama dari Posyandu antara lain adalah penimbangan untuk memantau pertumbuhan anak, perhatian harus diberikan khusus terhadap anak yang selama ini 3 kali tidak melakukan penimbangan, pertumbuhannya tidak cukup baik sesuai umurnya dan anak yang pertumbuhannya berada di bawah garis merah KMS. Pemberian makanan pendamping ASI dan Vitamin A. Pemberian PMT untuk anak yang tidak cukup pertumbuhannya (kurang dari 200 gram/ bulan) dan anak yang berat badannya berada di bawah garis merah KMS. Memantau atau melakukan pelayanan imunisasi dan tanda-tanda lumpuh layu. Memantau kejadian ISPA dan diare, serta melakukan rujukan bila perlu.

Posyandu Anggrek Merpati adalah salah satu Posyandu yang berada di dalam Kelurahan Gajahan, Surakarta. Alamat lengkap dari Posyandu Anggrek Merpati adalah Gajahan RT 02 RW 03 Kelurahan Gajahan Kecamatan Pasar Kliwon Surakarta. Posyandu Anggrek Merpati saat ini dikelola oleh ibu-ibu kader Posyandu yang tinggal di RW 03 Kelurahan Gajahan. Terdapat 10 ibu-ibu kader Posyandu tetap yang melayani masyarakat, terutama para balita dan ibu hamil, yang juga dibantu dan dipantau oleh tenaga kesehatan dari Puskesmas Gajahan, Surakarta. Adapun jumlah balita yang rutin datang ke Posyandu di tiap bulannya tercatat sebanyak 18 Balita pada tahun 2020 (sebelum pandemi Covid-19). Angka ini terus menurun karena terjadinya pandemic, hingga pada tahun 2022 pada bulan Mei, tercatat menjadi 10 balita saja yang rutin untuk datang ke Posyandu tersebut.



Penurunan kunjungan tersebut utamanya adalah karena pandemi Covid-19 yang melanda dunia. Namun, setelah memasuki masa pasca-pandemi, Posyandu Anggrek Merpati yakin jumlah balita yang hadir akan Kembali meningkat. Adapun faktor-faktor yang dapat diusahakan oleh Posyandu Anggrek Merpati dalam mempengaruhi para ibu untuk datang kembali ke Posyandu adalah sebagai berikut :

1. Pelayanan bumil dan menyusui.
2. Program Pengembangan Anak Dini Usia (PADU) yang diintegrasikan dengan program Bina Keluarga Balita (BKB) dan kelompok bermain lainnya.
3. Program dana sehat atau JPKM dan sejenisnya, seperti tabulin, tabunus dan sebagainya.
4. Program penyuluhan dan penyakit endemis setempat.
5. Usaha Kesehatan Gigi Masyarakat Desa (UKGMD).
6. Kegiatan ekonomis produktif, seperti usaha simpan pinjam dan lain-lain.
7. Dan kegiatan lainnya seperti: TPA, pengajian, taman bermain.

Salah satu kegiatan yang dapat diupayakan adalah kegiatan bermain balita dan anak-anak yang lebih menarik dan bersifat interaktif. Hal ini sangat berguna untuk melatih sosialisasi anak-anak dan psikomotorik dari para balita dan anak-anak tersebut. Maka dari itu pengadaan media bermain balita dan anak yang mampu

merangsang perkembangan psikomotorik, sangat diperlukan untuk mendukung perkembangan Posyandu Anggrek Merpati Gajahan Surakarta.



## B. Penelitian Terdahulu

Penelitian tentang perancangan boardgame sebenarnya sudah cukup banyak dilakukan, akan tetapi penelitian yang menghasilkan suatu board game yang interaktif dan dapat dimainkan oleh semua anggota keluarga namun tetap berfokus pada kegiatan yang merangsang perkembangan psikomotorik balita bisa jadi sangat jarang ditemui. Adapun penelitian-penelitian yang ada, lebih pada berfokus pada salah satu aspek, baik itu aspek visual ataupun aspek materi yang digunakan dalam board game tersebut. Penelitian yang menitikberatkan pada mekanik dan gameplay masih sangat terbatas. Penelitian yang pertama adalah penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Eric Edyta dan Patra Aditia. S.Ds., M.Ds (2017) yang berjudul *Perancangan Board Game sebagai Media Edukasi Pola Hidup Sehat pada Anak*. Pada penelitian ini lebih berfokus pada bagaimana merancang board game dengan tema yang tidak terlalu populer di kalangan anak-anak, tapi dibalut dengan visual yang menarik. Pada penelitian ini tidak dibahas sejauh mana gameplay dan mekanik dari permainan ini

dapat juga merangsang perkembangan psikomotorik pada anak-anak sebagai target audience utama.

Penelitian yang kedua adalah penelitian dari Monica Claudia Chiong, Cokorda Alit Artawan dan Anang Tri Wahyudi (2018) yang berjudul *Perancangan Board Game Pembelajaran bagi Perkembangan Karakter Anak usia 4-6 Tahun*. Fokus dari penelitian ini adalah perancangan board game yang memiliki mekanik cukup menarik dan mempunyai esensi untuk mendapatkan suatu pengalaman interaksi antar pemainnya. Pada penelitian ini tidak dibahas secara lebih jauh bagaimana mekanik dan gameplay dari boardgame tersebut dapat meningkatkan perkembangan psikomotorik pada anak usia 4-6 tahun.

### **C. Roadmap Penelitian**

Dasar penciptaan karya seni ini akan ditunjang dengan beberapa referensi sebelumnya yang sudah dilakukan. Beberapa penelitian, penciptaan karya seni, dan artikel ilmiah terkait aspek perancangan, ergonomi, lokal konten, komputer digital, dan bidang lainnya yang pernah dilakukan oleh tim pengusul untuk mendukung penelitian terapan ini dapat dijelaskan di bawah ini. Desainer furnitur yang aman menjadi sangat ditekankan terlebih produk untuk anak-anak. Hal tersebut karena anak-anak masih secara fisik masih sangat terbatas, masih dalam tahap belajar, serta belum sepenuhnya memahami bahaya atau resiko dari operasionalisasi sebuah produk. Kajian finishing sebuah produk untuk segmentasi anak akan diterapkan dalam penelitian ini seperti dalam artikel yang dimuat International Journal of Social Sciences (IJSS), Vol. 3 No. 1 (2020) 17 Desember 2020 pp.122-126 dimana Rendya Adi Kurniawan (anggota peneliti) yang berjudul *Aspects of Visual Communication Design in Animated Learning Media for Early Childhood and Kindergarten*, berisi ulasan mengenai peran desain komunikasi visual dalam bidang media edukasi untuk siswa sekolah dasar. Artikel ini sangat menunjang dalam penelitian terapan ini karena ada persamaan peruntukkannya yaitu media edukasi kepada siswa sekolah dasar. Selain itu dalam sebuah produk yang untuk anak-anak bahwa aspek keamanan dan kenyamanan sebuah produk melalui desain yang estetis dan aman secara fisik soft finishing merupakan upaya yang penting dilakukan. Soft finishing sebagai penyelesaian akhir produk melalui pelapisan produk dengan bahan-bahan yang lunak dan lembut oleh karena itu menjadi penting bagi inovasi produk untuk anak-anak.

Selanjutnya kajian untuk mendukung penelitian terapan dapat dirujuk dalam penelitian Rendya Adi Kurniawan, sebagai ketua peneliti yaitu *Perancangan Intellectual*

*Property Bible Desain Karakter untuk Media Edukasi dan Informasi Balai Pelestarian Situs Manusia Purba Sangiran selama Masa Pandemi* yang didanai DIPA ISI Surakarta Tahun 2020, dimana hasil penelitian berupa media edukasi dan informasi tersebut terkait dalam hal aspek ergonomis dan aksesibilitas sebuah produk dimana dalam penelitian ini juga akan merancang sebuah Boardgame untuk permainan anak yang disesuaikan dengan tujuan utama yaitu sebagai perangsang perkembangan psikomotorik pada balita. Artikel yang ditulis Rendya Adi Kurniawan (sebagai anggota penulis) berikutnya yang berjudul *The Appeal Of Cartoon Characters In Instructional Media Through Animation In Early Childhood Education In Surakarta* yang dimuat pada International Journal of Social Sciences (IJSS), e-ISSN: 2632-9409 Vol. 4 No. 1 (2021) 20 Januari 2021 pp. 35 – 38 oleh menjadi tambahan referensi bagaimana merancang sebuah produk unsur media edukasi berupa karakter kartun sangat sesuai dengan segmentasi usia anak-anak, maka dari roadmap ini sangat penting untuk menyempurnakan Boardgame yang disesuaikan dengan target audience utama dalam penelitian ini yaitu balita dan anak-anak.

Selain itu, penulis juga merupakan dosen pembimbing tim Bahira Acitya sebagai satu-satunya tim dari Institut Seni Indonesia Surakarta yang lolos dalam ajang PIMNAS tahun 2020 dengan judul *Bahira Acitya Boardgame sebagai Media Pendekatan Anak dengan Orang Tua*. Keterkaitan materi berupa perancangan board game dapat menjadi pendukung dalam penelitian ini.

### **BAB III. METODE PENELITIAN**

#### **A. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini akan dilakukan di Posyandu Anggrek Merpati, RT 02 RW 03 Kelurahan Gajahan, Kecamatan Pasar Kliwon, Surakarta. Alokasi waktu yang dibutuhkan untuk melakukan penelitian ini adalah 6 bulan.

#### **B. Pendekatan Penelitian**

Tahapan penelitian ini merupakan kolaborasi dari dari bidang ilmu desain komunikasi visual, desain produk dan perkembangan serta Kesehatan balita. Maka diperlukan pendekatan hermeneutic untuk melakukan penelitian ini. tugas pokok hermeneutik sendiri adalah bagaimana menafsirkan sebuah teks klasik atau realitas sosial di masa lampau yang asing sama sekali agar menjadi milik orang yang hidup dimasa, tempat dan suasana kultural yang berbeda. Sedangkan untuk menganalisis seni dalam antropologi seni adalah dengan cara melihat seni itu sebagai fenomena yang berdiri sendiri dan dalam konteks sosial budaya tempat seni muncul dan hidup yang berarti memandang seni secara tekstual dan kontekstual. Kajian tekstual didominasi oleh paradigma (hermeunitik interpretative) sedangkan kajian kontekstual didominasi oleh paradigma ekonomi estetik.

#### **C. Sumber Data**

Untuk mendukung mengenai sumber data dalam penciptaan seni akan mencoba menggali yang meliputi beberapa hal-hal, seperti dibawah ini :

1. Hasil observasi secara langsung di Posyandu Anggrek Merpati, Gajahan.
2. Sumber referensi berupa literatur dari penelitian sebelumnya, buku teks, media massa, jurnal artikel ilmiah, dan sumber tertulis lainnya yang masih berkaitan dengan konteks penelitian.
3. Narasumber atau informan melalui teknik snowball, dimana pemilihan informan menggunakan teknik purposif. Informan yang dipilih yang terkait langsung dengan penanganan balita di Posyandu, factor tumbuh-kembang anak, perancangan desain boardgame dan aspek lainnya, meliputi : kader posyandu, guru paud di Gajahan, serta praktisi boardgame.
- 4.

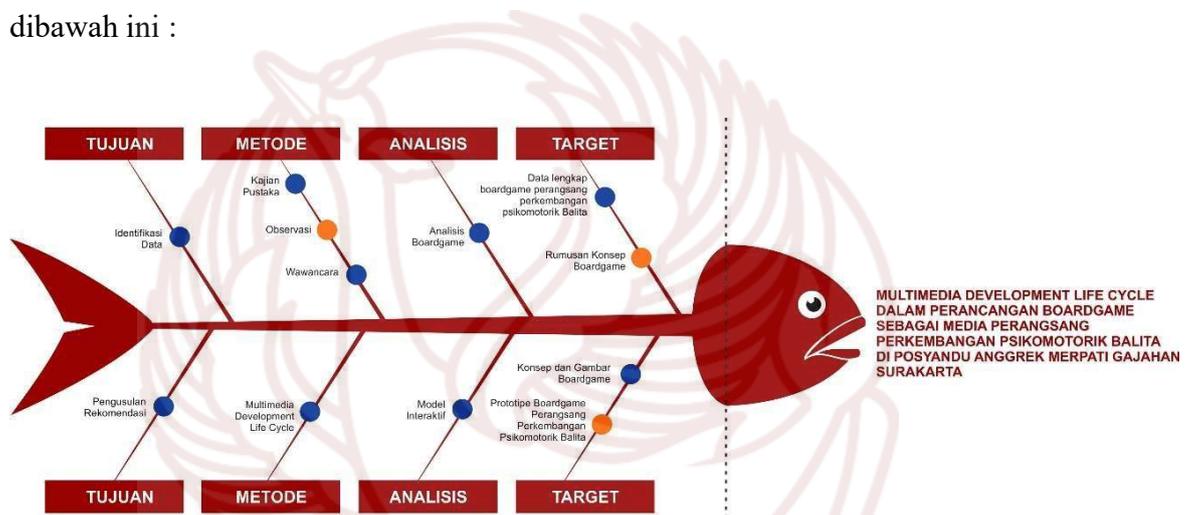
#### **D. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data akan dilakukan dengan melalui kajian literatur mengenai kekhasan Gajahan, factor tumbuh-kembang anak dan teknik perancangan boardgame

itu sendiri. Data tersebut bisa dikumpulkan melalui observasi lapangan, wawancara narasumber, pendokumentasian, pencatatan, dan Focus Group Discussion (FGD).

### E. Model Analisis

Tahapan dalam proses analisis dari berbagai sumber hasil dari keterangan baik dari kajian literatur dan interview (wawancara) dilakukan menggunakan model interaktif, dimana setiap komponen analisis meliputi tahapan pengumpulan data, reduksi data, sajian dan penarikan kesimpulan. Mekanisme proses analisis dilakukan searah terus-menerus sebagaimana siklus yang saling berinteraksi antar komponen tersebut sampai dengan keterangan yang dicari benar-benar lengkap. Sebagai penjelasan dalam metode penelitian menggunakan diagram fishbone agar dapat terlihat alur penelitian, seperti dibawah ini :



### F. Perencanaan dan Perancangan Karya Seni

Acuan dalam perencanaan dan perancangan boardgame, baik dalam pemenuhan kebutuhan visual yang digunakan dari konsep awal sampai pada produk akhir, lalu dilanjutkan dengan strategi distribusi akan menggunakan metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle). Metode ini berguna untuk menentukan kebutuhan dan strategi yang diperlukan agar hasil dari perancangan dapat didistribusikan sesuai target dengan menggunakan media yang efektif dan efisien. Metode MDLC sendiri adalah metode yang dikembangkan oleh Luther, dan terbagi kedalam 6 tahapan. Tahapan tersebut adalah tahap Concept, tahap Design, tahap Material Collecting, tahap Assembly, tahap Testing, dan tahap Distribution.

#### 1. Concept

Secara umum, tujuan dari tahapan konsep ini adalah untuk menentukan tujuan dan siapa target audience yang akan menggunakan produk ini (identification audience).

Tahap ini merupakan suatu tahapan yang cukup panjang yang dimulai dari mengidentifikasi masalah yang perlu dipecahkan hingga bagaimana perencanaan boardgame ini akan dibuat. Tujuannya adalah bagaimana memanfaatkan studi tentang boardgame yang dielaborasi dengan studi tumbuh-kembang anak dapat diaplikasikan pada sebuah produk boardgame yang sesuai dengan target audiencenya.

## 2. Design

Tahap ini merupakan tahapan yang cukup penting dalam alur MDLC ini. Tahap design adalah tahapan dimana pembuatan spesifikasi secara rinci mengenai struktur dan arsitektur boardgame, gaya, tampilan, dan kebutuhan material/bahan untuk pembuatan boardgame. Spesifikasi yang dihasilkan dalam tahapan ini haruslah dibuat dengan sangat rinci dan detil. Hal ini dibutuhkan karena untuk mengantisipasi agar tidak ada perubahan yang mendadak pada tahapan selanjutnya. Selain dari perincian yang disebutkan diatas, hasil lain dari tahapan ini adalah storyboard, bagan alur dan navigasi dari boardgame yang akan diproduksi.

## 3. Material Collecting

Material Collecting adalah tahapan dimana bahan yang sesuai dan dibutuhkan dalam proses pembuatan boardgame ini dikumpulkan. Bahan-bahan tersebut bisa merupakan bahan-bahan material seperti material pembuat bidak, material papan, material kartu, hingga bahan-bahan seperti ilustrasi dan font yang akan digunakan. Tahapan ini bisa dilakukan secara paralel dengan tahapan assembly (Luther, 1994)

## 4. Assembly

Tahapan ini adalah tahap pembuatan atau perakitan dari semua bahan yang sudah dikumpulkan pada tahap material collecting. Pembuatan atau perakitan pada tahap ini harus berdasarkan dengan storyboard, bagan alur dan navigasi yang sudah dihasilkan pada tahapan design. Pada tahapan ini, purwarupa boardgame dalam skala 1:1 sudah dihasilkan.

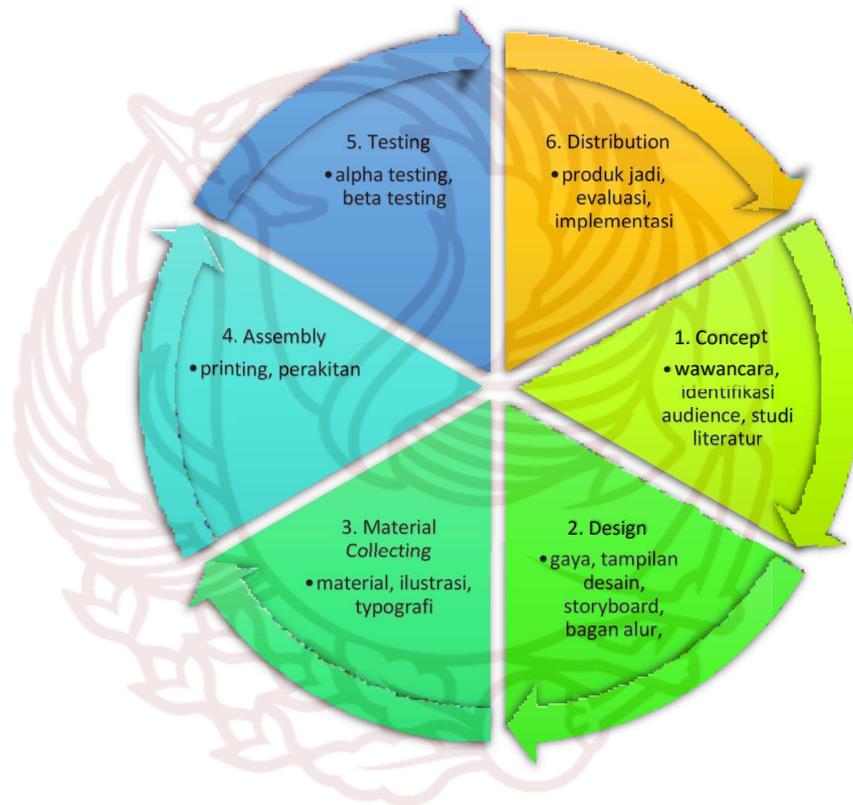
## 5. Testing

Tahap Testing (pengujian) dilakukan setelah tahap assembly selesai dilakukan. Tahap ini dilakukan dengan memainkan atau mengoperasikan boardgame dan dilihat apakah ada kesalahan yang masih terdapat didalamnya atau tidak. Tahap ini pada umumnya terbagi menjadi 2 bagian, Bagian pertama adalah tahap pengujian yang dilakukan oleh pembuat atau pihak internal, yang disebut dengan pengujian alpha. Bagian kedua adalah tahap pengujian yang melibatkan pengguna akhir

(target audience) setelah boardgame lolos pada pengujian alpha. Bagian ini disebut dengan pengujian betha.

## 6. Distribution

Setelah lolos dari pengujian betha, maka boardgame akan diproduksi sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan ditempat penelitian berlangsung. Pada tahapan ini juga dilakukan proses evaluasi. Proses evaluasi ini berfungsi untuk pengembangan produk boardgame yang sudah jadi agar kedepannya bisa menjadi lebih baik lagi. Tahapan evaluasi ini juga bisa digunakan untuk mengembangkan tahapan concept untuk produk boardgame selanjutnya.



## **BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **A. Penerapan Multimedia Development Life Cycle (MDLC)**

#### **a. Tahap Concept**

Tahap Concept adalah tahap awal yang ada dalam metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC). Pada dasarnya, tahapan ini adalah tahapan dimana sebuah produk media direncanakan. Perencanaan tersebut dapat dilaksanakan dengan cara mengidentifikasi audience. Proses Identifikasi audience ini adalah suatu proses yang cukup Panjang untuk mengetahui permasalahan utama yang dapat dipecahkan dengan pembuatan produk boardgam yang diusulkan dalam penelitian ini.

Pada penelitian ini, mitra utama yang dipilih adalah Posyandu Anggrek Merpati yang Tterletak di Gajahan RT 02 RW 03, Kelurahan Gajahan, Kecamatan Pasar Kliwon, Surakarta. Adapun permasalahan utama dari Posyandu tersebut adalah kurangnya media permainan interaktif yang dapat menarik perhatian balita. Sesuai dengan misi dan visi dari posyandu, maka permainan interaktif tersebut haruslah memenuhi prinsip edukasi, kesehatan dan proses tumbuh kembang anak. Faktor terakhir menjadi hal yang penting dalam pertumbuhan anak. Proses tumbuh kembang pada anak sangat berpengaruh pada segala aspek kehidupan dari anak tersebut. Fase Balita adalah fase yang sangat krusial dan penting. Maka Posyandu memfokuskan diri untuk dapat memantau timbul kembang anak, terutama balita.

Salah satu yang dipantau dalam proses tumbuh kembang anak adalah system gerak halus pada balita. Sistem ini dapat dilatih dengan metode sederhana dan mudah digunakan. Salah satu caranya adalah dengan menyinkronkan tangkapan visual dari balita dengan gerak tangan dalam menirukan atau mereplikasi apa yang ditangkap oleh matanya. Proses ini cukup sederhana, namun cukup sulit. Perlu suatu media yang mampu melingkupi kebutuhan tersebut, dan Boardgame dianggap cocok sebagai media dalam melatih psikomotorik pada Balita. Boardgame tersebut haruslah merupakan kombinasi dari permainan visual dan permainan gerak dan mekanisme mereplikasi suatu hal yang dilihat oleh balita.

#### **b. Tahap Design**

Setelah melakukan tahapan concept, maka tahapan selanjutnya adalah tahapan design. Tahap ini, sebuah produk boardgame dirancang sedemikian serupa sehingga mendapatkan suatu tampilan visual yang unik, menarik dan edukatif. Selain itu, pada

tahapan ini, mekanika permainan boardgame harus dibuat sesederhana mungkin agar balita dapat mengikutinya. Pada tahap ini pula dipilih suatu nama untuk boardgame yang akan diciptakan. Untuk proses pemilihan nama, dipilihlah nama **SUKUNA!** Untuk boardgame ini. **SUKUNA!** dapat diartikan dengan Susun Kubus Berwarna. Arti dari nama ini adalah secara tersurat menjelaskan mekanika dari boardgame ini.



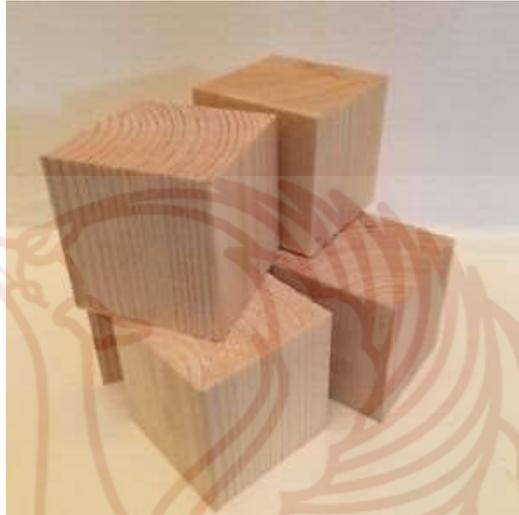
Mekanika dari Boardgame ini sangat sederhana yaitu:

1. Pemain yang terdiri dari 2-3 pemain mengambil kartu yang berisi susunan kotak berwarna.
2. pemain akan menyusun 4 kubus yang ada di depannya sesuai dengan warna kotak yang muncul di dalam kartu yang diambil.
3. Pemain akan beradu cepat dalam menyusun kubus-kubus tersebut.
4. Pemain yang terlebih dahulu menyusun kubus-kubus tersebut sesuai dengan kartu yang ada, maka ia dinyatakan sebagai pemenang dan berhak untuk menyimpan kartu yang sudah dipilih sebagai poin yang akan dihitung di akhir permainan
5. Pemaian yang dinyatakan sebagai pemenang berhak mengambil kartu selanjutnya.
6. Permainan dilakukan seperti awal, hingga kartu habis dimainkan.
7. Pemain dengan koleksi kartu terbanyak dinyatakan sebagai pemenang akhir di

boardgame ini

c. Tahap Material Colecting

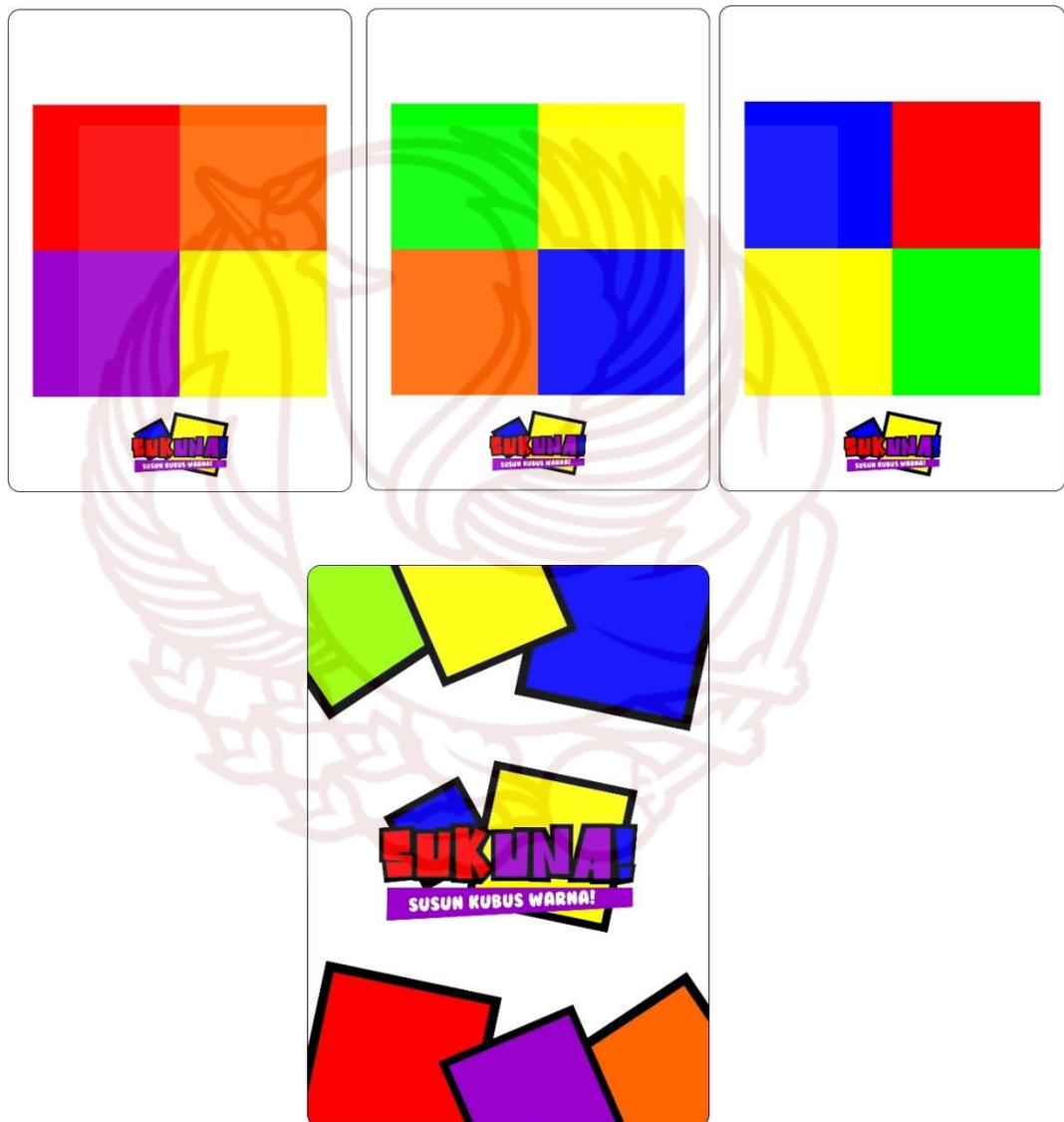
Material utama yang diperlukan dalam boardgame ini adalah kubus dan kartu. Kubus yang dipilih adalah kubus yang terbuat dari kayu maple. Kubus tersebut mempunyai karakteristik yang ringan dan mudah untuk diproses. Selain itu dengan teknik pembuatan yang benar, maka kubus dari kayu tersebut aman untuk balita karena permukaannya bisa dihaluskan secara optimal.



Sedangkan untuk kartu, dipilih kartu dengan bahan art carton dengan gramasi 210 gram. Pemilihan bahan ini berdasarkan dari tingkat keamanan untuk balita. Kertas

Art Carton adalah jenis kertas yang cukup tebal namun tetap ringan. Kertas tersebut juga tidak tajam jika dipotong dalam bentuk kartu, sehingga potensi balita terluka akibat tergores kertas bisa sangat diminimalisir.

Adapun untuk desain kartu untuk boardgame ini dibuat dengan visualisasi yang simple dan berfokus pada susunan warna yang ada di tengah kartu tersebut. Hal tersebut bertujuan agar balita dengan mudah fokus pada susunan warna dan tidak teralihkan pada supergrafis yang tidak perlu. Konsep desain kartu adalah sebagai berikut :



d. Tahap Assembly

Tahapan ini adalah tahapan dimana semua materi yang telah dikumpulkan dicetak, diproduksi dan disatukan dalam satu kesatuan. Tahapan ini cukup penting dalam

keseluruhan proses perancangan dengan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC). Pada perancangan boardgame ini, kartu sudah dicetak dan balok sudah diberi warna.



e. Tahap Testing

Tahapan testing adalah tahapan dimana boardgame ini diujicoba dengan cara dimainkan. Terdapat dua kali ujicoba dalam tahapan ini, yaitu ujicoba alpha dan ujicoba betha. Pada ujicoba yang pertama (alpha), boardgame dimainkan untuk mengetahui keseimbangan mekanika permainannya. Adapun yang melakukan ujicoba adalah tim peneliti. Mekanika boardgame bisa dikatakan seimbang (balance) jika boardgame tersebut bisa diselesaikan dan menghasilkan satu orang pemenang,

serta tidak memerlukan waktu yang terlalu lama untuk menyelesaikan permainan tersebut. Sesudah melakukan ujicoba Alpha, dapat dikatakan bahwa boardgame SUKUNA! ini memiliki mekanika gameplay yang seimbang (balance) karena berhasil menghasilkan 1 orang pemenang dan waktu yang diperlukan untuk menyelesaikan gameplay boardgame ini adalah sekitar 30-45 menit. Waktu tersebut relative singkat dan sesuai dengan target audience yang sudah ditentukan yaitu Balita.

Tahap ujicoba kedua adalah tahap ujicoba beta, dimana boardgame ini diujicoba langsung kepada target audience. Sampel dari target audience diambil secara acak dari salah satu balita yang ada di Posyandu Anggrek Merpati Gajahan, Surakarta. Ujicoba dilakukan dengan cara jemput bola, dimana tim peneliti mendatangi target audience. Tahapan ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana reaksi dan tanggapan target audience terhadap tampilan dan mekanika dari Boardgame tersebut. Hasil dari ujicoba ini adalah boardgame SUKUNA! sudah cukup menarik bagi anak-anak karena simple, mudah dimainkan dan memiliki warna yang tegas, cerah dan ceria. Terdapat juga masukan dari target audience agar ditambahkan karakter tertentu di tampilan visual dari boardgame SUKUNA! agar anak-anak balita lebih tertarik untuk memainkannya.

f. Tahap Distribusi

Setelah melalui tahapan ujicoba, tahap selanjutnya adalah tahap distribusi. Tahapan ini adalah membagikan boardgame SUKUNA! kepada mitra penelitian ini yaitu Posyandu Anggrek Merpati Gajahan, Surakarta. Produk Boardgame yang diberikan adalah 1 set Boardgame SUKUNA! yang bisa dimanfaatkan untuk dapat dimainkan oleh anak-anak balita binaan Posyandu tersebut, serta dapat digunakan untuk menarik perhatian balita lain.

B. Kendala yang dihadapi selama penelitian

Selama melakukan seluruh penelitian, kendala yang di hadapi adalah sebagai berikut :

1. Material yang cocok dan aman untuk digunakan balita sangat sulit untuk ditemukan. Perlu adanya ujicoba terlebih dahulu untuk dapat menemukan materi kayu yang ringan, aman dan tidak kasar ketika diolah. Hal tersebut penting untuk menghindari adanya kecelakaan yang berakibat luka ketika permainan ini dimainkan oleh anak balita.
2. Materi cat yang digunakan untuk memberi warna pada kubus juga perlu perhatian yang

khusus. Cat yang digunakan harus aman dari bahan-bahan yang beracun. Hal tersebut penting karena balita terkadang masih suka memasukkan benda ke mulut mereka. Maka kemungkinan untuk memasukkan kubus ke dalam mulut akan sangat intens terjadi. Cat yang bersifat water base menjadi solusi yang aman untuk digunakan dalam penelitian ini.

3. Boardgame ini selain berfokus pada peningkatan daya gerak psikomotorik pada anak balita, sebenarnya juga menekankan pada interaksi antara anak dengan orang tua untuk menguatkan ikatan dan kedekatan antara orang tua dengan anaknya. Namun terkadang orang tua cenderung tidak terlalu memperhatikan hal tersebut. Hal tersebut menjadi suatu dasar untuk melakukan penelitian lain yang masih berhubungan dengan boardgame.



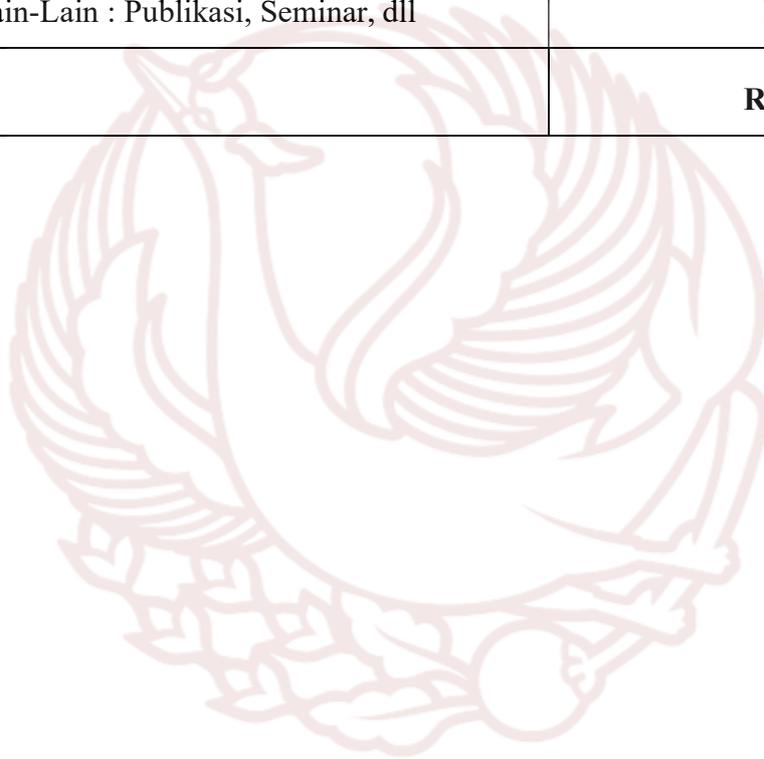
## BAB V. PENUTUP

Dalam penelitian ini ditemukan beberapa hal yang penting terkait perancangan Boardgame SUKUNA!. Adapun penemuan tersebut adalah :

1. Unsur visual dalam boardgame menjadi elemen terpenting yang harus dikembangkan dengan target audience anak-anak terutama balita. Penggunaan warna yang cerah dan plakat menjadi salah satu hal yang dapat menarik perhatian dari anak-anak balita. Selain itu penggunaan karakter dengan bentuk dasar hewan juga dinilai efektif untuk menarik perhatian dari target audiens.
2. Mekanika gameplay dari boardgame haruslah sangat simple. Tingkat kemampuan berpikir dan problem solving dari anak-anak balita belumlah kompleks seperti anak-anak usia 8-10 tahun, maka pola permainan yang diberikan ke sebuah boardgame haruslah sederhana. Pola sederhana juga akhirnya dapat merangsang suatu bentuk semangat karena mudah untuk diselesaikan. Ketika balita dapat menyelesaikan suatu permainan, maka secara alamiah dalam tubuhnya akan dilepaskan sejumlah hormone sorotenin yang berfungsi meghasilkan rasa senang dan puas atas pencapaian yang telah dihasilkan. Efek lebih jauhnya adalah jika hal ini dapat terjadi berulang-ulang, maka akan meningkatkan rasa kepercayaan diri pada balita tersebut.
3. Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) yang selama ini dipandang cocok untuk merancang suatu produk multimedia dalam bentuk platform digital seperti aplikasi dan video interaktif, ternyata juga memiliki kecocokan jika digunakan untuk merancang boardgame. Adanya fitur Testing pada metode ini juga memungkinkan untuk dilakukan ujicoba apakah boardgame yang dihasilkan memiliki mekanika gameplay yang balance atau tidak. Selain itu, dalam fitur Testing, boardgame juga dapat diujicobakan kepada target audience untuk melihat apakah visual yang digunakan sudah cukup menarik atau belum.

## REKAPITULASI ANGGARAN PENELITIAN

No.	Jenis Pengeluaran	Pelaksanaan
1.	Honor, Gaji dan Upah	Rp 3.000.000,00
2.	Bahan Habis Pakai dan Peralatan Penunjang	Rp 3.000.000,00
3.	Biaya Perjalanan, Konsumsi dan Akomodasi	Rp 1.600.000,00
4.	Biaya Lain-Lain : Publikasi, Seminar, dll	Rp 2.400.000,00
<b>Total</b>		<b>Rp 10.000.000,00</b>



## DAFTAR PUSTAKA

- A. Purnomo, B H. Prilosadoso, R. A. S. (2012). Alternatif Desain Vitrin Untuk Museum Radyapustaka. *Pendhapa: Jurnal Ilmiah Pengkajian & Penciptaan Seni Rupa Dan Desain ISI Surakarta*, 3(2), 1–25.
- Andriani, Y. (2013). Pembuatan Video Profil Museum Radya Pustaka Surakarta. *Seminar Riset Unggulan Nasional Informatika Dan Komputer FTI UNSA 2013, Vol 2 No 1 – Maret 2013 ISSN: 2302-1136*, 2(1), 104–110.
- B H Prilosadoso, B Pujiono, S. S. and B. W. S. (2019). Wayang beber animation media as an effort for preserving wayang tradition based on information and technology. *International Conference Computer Science and Engineering (IC2SE), Journal of Physics: Conference Series PAPER*, 1–5. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1339/1/012109>
- Chuan, T. K., Hartono, M., & Kumar, N. (2010). Anthropometry of the Singaporean and Indonesian populations. *International Journal of Industrial Ergonomics*, 40(6), 757–766. <https://doi.org/10.1016/j.ergon.2010.05.001>
- Dedi Asmara. (2019). Peran Museum Dalam Pembelajaran Sejarah. *Kaganga : Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Riset Sosial Humaniora*, 2(1), 10–20. <https://doi.org/10.31539/kaganga.v2i1.707>
- Ery Dewayani and M. Viny Christanti. (2016). Surakarta Cultural Heritage Management Based on Geographic Information Systems. *Proceedings of Second International Conference on Electrical Systems, Technology and Information 2015 (ICESTI 2015)*, 365(Icesti 2015), 589–598. [https://doi.org/10.1007/978-981-287-988-2\\_66](https://doi.org/10.1007/978-981-287-988-2_66)
- Gavin, A., & Paul, H. (2010). *Gavin\_Ambrose - Design\_Thinking.Pdf*. AVA Book Production Pte. Ltd. <https://epdf.pub/basics-design-design-thinking.html>
- Gustiana Mega Anggita, Siti Baitul Mukarromah, M. A. A. (2019). Eksistensi Permainan Tradisional sebagai Warisan Budaya Bangsa. *JOSSAE : Journal of Sport Science and Education*, 3(2), 55–59. <https://doi.org/10.26740/jossae.v3n2.p55-59>
- Hamalik, O. (2014). *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Bumi Aksara.
- Heriwati, S. H., Prilosadoso, B. H., Pujiono, B., Suwondo, & Panindias, A. N. (2019). 3D puppets animation for encouraging character education and culture preservation in Surakarta. *International Journal of*

- Engineering and Advanced Technology*, 9(1), 1551– 1555.  
<https://doi.org/10.35940/ijeat.A1341.109119>
- Mutema, F. (2013). Shona Traditional Children ' s Games and Play: Songs as Indigenous Ways of Knowing. *IOSR Journal Of Humanities And Social Science (IOSR-JHSS)*, 15(3), 59–64. <https://doi.org/DOI:10.9790/0837-1535964>
- Olivia, R., Estoni, C., Firdausi, N. A., Susetya, B. A., & Prilosadoso, H. (2019). Pelestarian Cerita Ramayana Melalui Media Wayang Limbah Kertas Untuk Siswa Sekolah Dasar di Sukoharjo. *Seminar Nasional: Seni, Teknologi, Dan Masyarakat #4 2019 ISI Surakarta*, 2, 245–251. <https://doi.org/DOI:10.33153/semhas.v2i0.128>
- Rohmah, N. (2016). Bermain dan Pemanfaatannya Dalam Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Tarbawi*, Volume 13(2), 27–35. <https://doi.org/10.34001/TARBAWI.V13I2.590>
- Sulistyaningtyas, R. E., & Fauziah, P. Y. (2018). The Implementation of Traditional Games for Early Childhood Education. *3rd International Conference on Current Issues in Education (ICCIE 2018)*, 326(July), 431–435. <https://doi.org/DOI:10.2991/iccie-18.2019.75>
- Sumartono, . (2018). Tata Kelola Ruang Museum Sonobudoyo Dan Ruang Museum Radya Pustaka: Sebuah Perbandingan. *Ars: Jurnal Seni Rupa Dan Desain*, 21(1), 1–15. <https://doi.org/10.24821/ars.v21i1.3171>
- Sutanto. Jessica , P, Cok Gede, Tedjokoesoemo, P. E. D. (2017). Upcycle Limbah Kayu Palet Jati Belanda Menjadi Wadah Modular Serbaguna Untuk Anak-Anak (Studi Kasus: Kota Surabaya). *IDIMENSI INTERIOR*, 15(1), 26–34. <https://doi.org/10.9744/interior.15.1.26-34>
- Sutedjo, Agus, Prilosadoso, B. . (2016). Perancangan Desain Permainan Materi Pendidikan Anak Usia Dini Berbasis Wayang Beber. *Acintya Jurnal Penelitian Seni Budaya, ISI Surakarta*, 8(1), 17–24. <https://doi.org/https://doi.org/10.33153/acy.v8i1.1909>
- Tjahjopurnomo, R. (2011). Sejarah Permuseuman Di Indonesia. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324>