



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Gambaran Umum

Menurut Erwin *board game* edukasi merupakan sebuah *board game* yang memiliki nilai edukasi, baik secara tersirat maupun tersurat dan dapat disampaikan melalui tema ataupun melalui dampak yang dapat diterima setelah memainkan permainan tersebut. Menurut Andre Dubari selaku Ketua APIBGI, *board game* edukasi memiliki potensi yang sangat besar untuk dikembangkan dikarenakan adanya kebutuhan dari para pengajar akan media yang dapat membantu proses pengajaran untuk anak-anak. Berdasarkan data yang diperoleh dari APIBGI, perkembangan *board game* juga tengah mengalami peningkatan yang signifikan dari tahun 2015 hingga 2016 yang ditandai dengan meningkatnya jumlah *publisher board game* dari 3 menjadi 10 *publisher*.

Menurut Erwin, terdapat beragam cara dan mekanisme permainan serta tema yang dapat dijadikan menjadi *board game* edukasi untuk anak. Dalam perancangan *board game* edukasi ini, tema yang akan diangkat adalah mengenai budaya sopan santun yang sudah tidak asing lagi untuk anak-anak melalui pendekatan keagamaan khususnya agama Katolik & Kristen.

3.1.1. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu metode yang digunakan penulis untuk memperoleh informasi-informasi mengenai perancangan *board game* nilai sopan

santun melalui wawancara dengan narasumber yang ahli dalam bidang *board game* dan juga narasumber yang sering berinteraksi secara langsung dengan anak-anak untuk mengetahui karakteristik pola perilaku anak.

3.1.1.1. Wawancara dengan Ahli *Board Game*

Wawancara ini bertujuan untuk mengetahui informasi-informasi yang terkait dengan *board game*. Oleh karena itu, penulis melakukan wawancara dengan dua orang narasumber, yaitu Rio Frederrico selaku *Game Designer* dari Kummara *Game Studio* dan juga Erwin Skripsyadi selaku perwakilan dari Asosiasi Penggiat Industri *Board Game* Indonesia (APIBGI). Hasil dari wawancara ini akan dijelaskan di bawah ini.

1. Wawancara dengan Rio Frederrico

Penulis menghubungi Bpk. Rio Frederrico melalui *e-mail* untuk menanyakan kesediaannya menjadi narasumber penulis dalam melengkapi data mengenai *board game* pada tanggal 31 Agustus 2016. Beliau adalah seorang *Game Designer* di Kumarra *Game Studio* yang telah menghasilkan banyak *board game* lokal seperti Mahardhika, Mat Goceng, dan sebagainya. Pada tanggal 2 September 2016, beliau menghubungi penulis melalui *e-mail* dan menyatakan kesediaannya untuk menjadi narasumber. Wawancara dengan Rio Frederrico ini kemudian dilakukan penulis pada tanggal 7 September 2016 melalui *e-mail* atas persetujuan beliau dan juga terkait lokasi beliau yang berada di Bandung.

Dari hasil wawancara yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa:

- a. *Board game* merupakan sebuah permainan yang dimainkan diatas papan dan merepresentasikan berbagai jenis *tabletop games* termasuk *card game* dan lain sebagainya.
- b. *Board game* memiliki potensi yang sangat besar untuk menjadi media edukasi dikarenakan memiliki sifat yang interaktif dan dapat mengarahkan pola perilaku anak.

2. Wawancara dengan Erwin Skripsiadi

Pada tanggal 31 Agustus 2016, penulis menghubungi Bpk. Erwin Skripsiadi selaku perwakilan dari Asosiasi Penggiat Industri *Board Game* Indonesia (APIBGI) melalui media sosial facebook. Beliau merupakan pemenang dari perlombaan yang diadakan oleh Kompas yaitu *Board Game Challenges* melalui *board game* yang berjudul Waroong Wars. Lalu pada tanggal 1 September 2016, beliau menyatakan kesediaannya untuk menjadi narasumber penulis dalam mengumpulkan data-data yang berkaitan dengan *board game*.

Wawancara dilakukan pada tanggal 22 September 2016 melalui *e-mail* atas persetujuan beliau dan juga terkait lokasi beliau yang berada di Surabaya. Dari hasil wawancara yang dilakukan oleh penulis, dapat disimpulkan bahwa:

1. *Board game* merupakan sebuah permainan yang melibatkan sejumlah benda yang ditempatkan dan dapat saling bertukar tempat berdasarkan aturan tertentu pada sebuah papan atau permukaan yang telah diberi suatu tanda.
2. *Board game* memiliki peranan yang sangat penting dan juga efektif untuk menjadi media edukasi anak dikarenakan anak-anak identik dengan dunia bermain dan melalui bermain anak-anak memperoleh pembelajaran yang berguna untuk mendukung aspek perkembangan mereka baik secara kognitif, sosial, emosi, fisik, kemampuan berpikir, dan kreativitas.
3. *Board game* dapat menjadi sarana anak untuk lebih aktif, komunikatif dan dapat bersosialisasi dikarenakan permainan *board game* hanya dapat dimainkan oleh lebih dari 1 orang.
4. *Board game* dapat menanamkan rasa saling menghormati, keakraban dan juga kejujuran pada anak.

3.1.1.2. Kesimpulan Wawancara dengan Ahli *Board Game*

Dari hasil wawancara yang telah dilakukan penulis, maka dapat disimpulkan bahwa media *board game* merupakan permainan yang memiliki potensi besar untuk dikembangkan sebagai media edukasi karena dapat melatih kemampuan berpikir dan juga kreativitas anak. Untuk melatih kemampuan sosialisasi anak, *board game* juga dapat digunakan karena memiliki sifat yang interaktif sehingga dapat menimbulkan

interaksi antar pemain dengan komunikasi secara verbal maupun secara non-verbal.

3.1.1.3. Wawancara dengan Guru Sekolah Minggu

1. Wawancara dengan Guru Sekolah Minggu

Pada tanggal 1 September 2016, penulis menghubungi Bu Grace, selaku guru sekolah minggu di gereja Santo Laurentius melalui media komunikasi whatsapp. Kemudian penulis mengatur waktu wawancara dengan beliau pada tanggal 4 September 2016 dan bertempat di Starbucks Summarecon Mall Serpong. Dari hasil wawancara penulis dengan beliau, dapat disimpulkan bahwa:

- a. Kegiatan sekolah minggu merupakan sebuah kegiatan yang diadakan oleh gereja dan bertujuan untuk membina iman serta membentuk karakter anak agar dapat lebih mengenal dan dekat dengan Tuhan.
- b. Anak-anak cenderung lebih aktif saat mereka mengenal tokoh Alkitab yang sedang menjadi contoh pembelajaran.
- c. Kegiatan sekolah minggu umumnya terbagi menjadi 2 kategori berdasarkan usia yaitu untuk 6-8 tahun dan juga 9-12 tahun.
- d. Anak-anak usia 9-12 tahun cenderung berperilaku yang kurang sopan terutama dalam hal perkataan maupun perbuatan.
- e. Metode pembelajaran yang dilakukan dalam kegiatan sekolah minggu bervariasi, mulai dari drama, panggung boneka, menyanyi, gambar, bermain, dan juga diskusi.

- f. Anak-anak lebih menyukai gambar kartun dibandingkan gambar realis maupun foto.
- g. Terdapat sejumlah anak yang tidak diajarkan oleh orangtuanya mengenai hal-hal kecil seperti ajakan untuk mencintai lingkungan hingga mau menghargai dan menghormati orang lain.

2. Wawancara dengan Lorent

Pada tanggal 1 September 2016 penulis menghubungi Bu Lorent selaku guru sekolah minggu di gereja Hati Santa Perawan Maria Tak Bernoda. Beliau kemudian menyetujui untuk menjadi narasumber penulis dalam mengumpulkan data yang berhubungan dengan perancangan ini. Wawancara dilakukan melalui media komunikasi whatsapp dan juga melalui wawancara secara langsung yang dilakukan pada tanggal 11 September 2016 yang bertempat di gereja Hati Santa Perawan Maria Tak Bernoda. Dari hasil wawancara yang dilakukan penulis dengan beliau, dapat disimpulkan bahwa:

- a. Kegiatan sekolah minggu merupakan sebuah sarana yang sangat penting dalam membina dan membentuk karakter serta iman anak.
- b. Anak usia 9-12 tahun merupakan anak-anak yang sedang berada dalam tahap peralihan sehingga emosi mereka masih cenderung labil dan perlu untuk dibina.
- c. Penggunaan kata-kata kasar dan juga perilaku yang tidak baik sangat sering terjadi di dalam kelas.

- d. Anak-anak dapat belajar mengenai budaya sopan santun melalui tokoh Alkitab yang salah satunya adalah Yesus maupun tokoh lainnya.

3.1.1.4. Kesimpulan Wawancara dengan Guru Sekolah Minggu

Dari hasil wawancara yang dilakukan penulis dengan guru Sekolah Minggu, dapat disimpulkan bahwa untuk membentuk karakter anak yang sopan dan santun, tidak dapat dilakukan hanya dengan pemberian teori, namun harus dapat dipraktikan secara langsung. Cara penyampaian pesan juga harus dikemas secara unik agar dapat menarik perhatian anak-anak. Materi yang disampaikan harus bersifat ringan sehingga akan mudah untuk diingat oleh anak-anak.

3.1.1.5. Wawancara dengan Orangtua Anak Usia 9-12 Tahun

Wawancara ini dilakukan kepada 23 orangtua yang memiliki anak usia 9-12 tahun pada tanggal 4 September 2016 dan juga 9 Oktober 2016.

Wawancara dilakukan di lingkungan gereja Hati Santa Perawan Maria Tak Bernoda, Tangerang. Dari hasil wawancara yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Sekitar 90% orangtua mengaku bahwa generasi muda saat ini sangat bertolak belakang dengan budaya sopan santun pada waktu mereka muda, padahal budaya sopan santun memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan bermasyarakat.

2. Saat berada di rumah, anak-anak cenderung berperilaku tidak menghargai orang lain seperti adik, kakak, dan juga orangtuanya sendiri melalui perkataan kasar maupun tindakan yang tidak pantas dilakukan kepada orangtua.
3. Sekitar 70% orangtua mengaku bahwa mereka bekerja sehingga waktu yang dihabiskan bersama anak-anaknya sangatlah terbatas.
4. Sekitar 85% orangtua mengaku bahwa dengan menegur dan memarahi anaknya saat mereka berperilaku kurang sopan, hal ini tidak terlalu efektif dikarenakan terkadang anak-anak justru semakin cuek dan kembali mengulangi perbuatannya yang tidak baik itu.
5. Permainan yang umumnya dimainkan oleh orangtua dengan anaknya berupa permainan monopoli, *scrabble*, ludo, *card game* seperti uno, catur, halma, dan juga ular tangga.
6. Sekitar 60% orangtua mengaku bahwa mereka merasa bingung dalam mengajari anaknya untuk berperilaku lebih sopan dan juga santun selain melalui cara memarahi, menegur, menasihati, dan juga menghukum anaknya. Sedangkan 40% lainnya mengatakan bahwa mereka berusaha mengajari anaknya untuk berperilaku sopan dan santun melalui pola perilaku yang ditunjukkan orangtuanya dalam kehidupan sehari-hari. Namun, sebagian besar dari 40% orangtua tadi mengaku bahwa terkadang mereka masih sering tidak menunjukkan perilaku yang sopan dan juga santun melalui perkataan maupun perbuatan mereka.



Gambar 3.1. Wawancara dengan Orangtua

Sumber: (Dokumentasi Pribadi)

3.1.1.6. Kesimpulan Wawancara dengan Orangtua Anak

Berdasarkan hasil dari wawancara-wawancara yang telah dilakukan tersebut, penulis dapat menarik kesimpulan bahwa salah satu faktor yang menyebabkan anak-anak cenderung menunjukkan perilaku tidak sopan baik dalam perkataan maupun perbuatan dikarenakan anak banyak menghabiskan waktu diluar pengawasan orangtuanya. Hal ini disebabkan karena mayoritas orangtua yang mengeluhkan anaknya berperilaku kurang sopan merupakan orang-orang yang sibuk bekerja atau menghabiskan banyak waktu saat berada di luar rumah. Sehingga saat berada di rumah, anak-anak cenderung akan menghabiskan waktu dengan kegiatan lain seperti menonton televisi, mengakses internet, dan juga bermain *gadget* secara bebas maupun bermain dengan teman di lingkungan rumahnya tanpa adanya pengawasan dari orangtua. Dapat disimpulkan bahwa ada

kecenderungan anak-anak berkata-kata kasar dikarenakan melihat contoh yang ada disekitarnya, bisa melalui teman seusianya, pengaruh televisi, maupun dari penggunaan internet.

Penulis juga dapat menyimpulkan bahwa metode yang digunakan orangtua untuk mendidik anaknya melalui nasihat, omelan, hukuman, maupun teguran tidak efektif dikarenakan anak cenderung akan kembali mengulangi kesalahannya terus menerus.

3.1.2. Diskusi Kelompok Terarah (FGD)

Diskusi kelompok terarah ini dilakukan kepada 15 anak usia 9-12 tahun pada tanggal 16 Oktober 2016 dan bertempat di Gereja Hati Santa Perawan Maria Tak Bernoda, Tangerang. Diskusi ini dilakukan untuk mencari tahu penyebab anak-anak berperilaku tidak sopan kepada orang lain dan juga untuk mengetahui tampilan visual seperti apa yang disukai oleh anak-anak.



Gambar 3.2. Diskusi Kelompok Terarah dengan Anak-Anak

Sumber: (Dokumentasi Pribadi)

3.1.2.1. Pola Perilaku Anak

Diskusi ini bertujuan untuk mengetahui lebih dalam apa yang menjadi penyebab anak saat mereka berperilaku tidak sopan kepada orangtua, kakak, adik, maupun guru mereka. Berikut ini adalah kesimpulan dari hasil dari diskusi kelompok yang dilakukan oleh penulis:

1. 100% anak-anak mengaku bahwa mereka pernah membantah dan tidak menuruti perkataan orangtuanya.
2. Sebanyak 80% anak mengaku bahwa mereka pernah berkata-kata dan berbuat kasar dengan memukul, mencubit, bahkan menendang adik atau kakaknya saat bertengkar.
3. 100% anak-anak mengaku bahwa mereka seringkali bertengkar dengan teman-temannya saat berada di sekolah. 60% diantaranya bahkan mengeluarkan kata-kata kasar ataupun kalimat yang bersifat mengancam saat bertengkar, 30% memilih untuk berhenti berbicara dengan temannya saat bertengkar, dan 20% lainnya memilih untuk bersabar dan tidak menghiraukan perkataan kasar dari temannya.
4. 80% mengaku akan lebih memilih untuk tidur di kelas atau bercanda dengan temannya yang lain apabila materi pembelajaran yang diterimanya cenderung membosankan.

5. 60% anak mengaku bahwa saat orangtua mereka bekerja atau tidak berada di rumah mereka menghabiskan waktu dengan bermain *gadget*, mengakses internet, menonton film dan bermain dengan temannya. 20% mengaku mengerjakan tugas dan juga les. Sedangkan 20% lainnya menghabiskan waktu dengan tidur siang.
6. Terdapat 60% dengan mayoritas anak laki-laki dari sejumlah anak yang mengaku bahwa menghabiskan waktu luangnya dengan menonton, film yang mereka biasa tonton adalah film animasi seperti naruto, one piece, dan juga film barat yang juga mengandung konten kekerasan. Sisanya mengaku lebih sering mengakses internet untuk bermain *game* online, bermain *gadget* dan juga bermain dengan temannya.
7. Tokoh Alkitab yang sangat familiar dengan anak-anak adalah Yesus, Zakheus, Maria, dan beberapa tokoh lainnya yang banyak dalam cerita Alkitab. Namun, tidak banyak yang mengetahui nabi-nabi Allah yang ada dalam Alkitab.

3.1.2.2. Preferensi Tampilan Visual

Diskusi ini bertujuan untuk mengetahui preferensi tampilan visual yang disukai oleh anak-anak usia 9-12 tahun. Tampilan visual ini meliputi jenis *font*, gaya ilustrasi karakter, dan juga jenis warna. Penulis mempersiapkan 4 *font* jenis *Sans Serif*, 3 jenis warna, dan 3 gaya ilustrasi karakter yang dapat dipilih oleh anak-anak selama diskusi kelompok berlangsung. Kategori jenis huruf *Sans Serif* dipilih penulis sebab jenis *font* ini dianggap

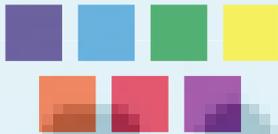
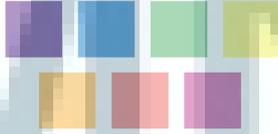
cocok untuk anak-anak karena sifatnya yang sederhana dan juga modern.

Berikut ini adalah hasil dari diskusi kelompok yang dilakukan penulis:

Tabel 3.1. Hasil FGD Mengenai Preferensi Jenis *Font* yang Disukai Anak

Jenis <i>Font</i>	Gambar	Total
Cheeseburger	SOPAN SANTUN SOPAN SANTUN	6
KG Blank Space	Sopan Santun SOPAN SANTUN	2
Cookies	Sopan Santun SOPAN SANTUN	0
Mikado	Sopan Santun SOPAN SANTUN	7

Tabel 3.2. Hasil FGD Mengenai Preferensi Warna

Jenis Warna	Gambar	Total
Warna Original		11
Warna Pastel		4
Warna Dull		0

Tabel 3.3. Hasil FGD Mengenai Preferensi Gaya Ilustrasi

Gaya Gambar	Total
	2
	6
	7

3.1.3. Observasi

Observasi yang dilakukan penulis merupakan observasi anak usia 9-12 tahun dan juga observasi material. Observasi anak usia 9-12 tahun ini bertujuan untuk mengamati dan mengetahui gambaran besar mengenai materi yang disampaikan, proses mengajar, dan pola perilaku anak saat berinteraksi dengan teman-temannya saat berada di dalam kelas Sekolah Minggu.

3.1.3.1. Observasi Anak Usia 9-12 Tahun

Observasi ini dilakukan pada tanggal 16 Oktober 2016 di Gereja Hati Santa Perawan Maria Tak Bernoda, Tangerang dan pada tanggal 23 Oktober 2016 di Gereja Christ Cathedral, Gading Serpong. Terdapat kurang lebih sekitar 180 anak-anak usia 9-12 tahun yang mengikuti kegiatan Sekolah Minggu. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan penulis, dapat disimpulkan bahwa:

- a. Anak-anak memiliki kecenderungan lebih aktif saat salah satu temannya ditanyai pertanyaan.
- b. Anak-anak dapat lebih memahami materi pengajaran yang disampaikan melalui cara yang menyenangkan, salah satu contohnya adalah dengan bermain.
- c. Dari seluruh anak yang mengikuti kegiatan Sekolah Minggu, hanya sekitar 30% anak-anak yang aktif dan mendengarkan materi yang diberikan oleh pengajar. Sedangkan sisanya cenderung untuk sibuk sendiri dengan teman maupun gadget mereka.
- d. Anak-anak lebih menyukai ilustrasi dibandingkan gambar yang diambil dengan teknik fotografi.



Gambar 3.3. Observasi Kelas Sekolah Minggu

Sumber: (Dokumentasi Pribadi)

3.1.3.2. Observasi Material

Untuk mendukung perancangan *board game* ini, penulis melakukan observasi untuk material kertas yang kira-kira dapat digunakan untuk menjadi media cetak *board game*. Observasi ini bertujuan untuk mendapatkan material yang bagus untuk dicetak dan juga memiliki harga yang terjangkau. Berikut ini adalah beberapa material kertas yang memiliki potensi untuk menjadi media *board game*.

1. *Art carton*

Material ini memiliki tekstur yang licin pada permukaan depan dan belakang. Material ini umumnya digunakan untuk mencetak kemasan, kartu nama, dan katalog karena memiliki beberapa variasi ketebalan (gramasi) yaitu 210gr, 230gr, 260gr, 310gr, dan 360gr.

Untuk *finishing* material ini menggunakan teknik *laminating* dengan hasil akhir *glossy* dan juga *doff*. Harga untuk material ini kurang lebih Rp 5.000,00/A3 tergantung dengan banyaknya jumlah cetakan.

2. *Hard Board*

Material ini mempunyai tekstur dan ketebalan yang sangat kaku sehingga seringkali digunakan sebagai *cover* buku (*hard cover*).

Kekurangan dari material ini adalah sulit untuk dilipat. Harga untuk material ini kurang lebih Rp 9.000,00/A3 tergantung dengan banyaknya jumlah cetakan.

3. *Blues White*

Material ini mempunyai tekstur yang halus namun tetap terasa sedikit kasar. Material jenis ini umumnya digunakan sebagai bahan pembuatan kartu nama dengan ketebalan 250gr. Kelebihan dari material ini terletak pada harganya yang relatif murah dapat menghasilkan warna yang baik pada proses pencetakan tanpa perlu dilaminasi *glossy* ataupun *doff*.

4. Duplex

Material ini memiliki dua tekstur yang berbeda pada kedua sisinya, yaitu sisi abu-abu yang sedikit kasar dan sisi putih yang memiliki permukaan licin menyerupai tekstur *art carton*. Harga untuk material ini kurang lebih Rp 7.000.00/A3 tergantung dengan jumlah cetakan.

3.2. Studi Existing

Pengamatan yang dilakukan penulis meliputi jenis permainan dan cara permainan yang kira-kira dapat diimplementasikan dalam perancangan *board game* ini. Pengamatan ini dilakukan penulis pada tanggal 16 Oktober 2016 di beberapa toko mainan di Summarecon Mall Serpong yaitu Petra Toys, Toys Station, Gramedia serta pada sebuah *cafe* yang menjual *board game* yang berada di Gading Serpong, yaitu The Bunkers. Penulis memilih 4 *board game* untuk digunakan sebagai perbandingan yaitu Monopoly, Stone Age, Zombicide dan Apples to Apples dengan hasil perbandingan sebagai berikut.

Tabel 3.4. Tabel Perbandingan Hasil Pengamatan *Board Game*

Aspek Penilaian	Monopoly	Stone Age	Zombicide	Apples to Apples
Jumlah Pemain	Dapat dimainkan oleh cukup banyak pemain (2-6 pemain)	Dapat dimainkan oleh 2-4 pemain	Dapat dimainkan secara individual maupun bersama-sama (1-6)	Dapat dimainkan oleh banyak pemain (4-10 pemain)
Usia Pemain	> 8 tahun	> 10 tahun	>13 tahun	>9 tahun
Waktu Permainan	Cukup lama dan dapat dimainkan hingga lebih dari 2 jam	Biasanya berlangsung selama 60 menit - 90 menit.	Untuk satu skenario, umumnya permainan membutuhkan waktu selama 20-40 menit	Waktu yang dibutuhkan kurang lebih 30 menit
Mekanisme Permainan	Menggunakan mekanisme Roll and Move dengan bantuan dadu.	Kombinasi dari mekanisme Roll and Move, Set Collection, dan Resource Allocation dengan bantuan dadu.	Menggunakan mekanisme Roll and Move dengan dadu serta membutuhkan kerjasama team.	Menggunakan mekanisme card game.
Pemahaman mengenai aturan main	Sederhana dan mudah untuk dipahami	Memerlukan waktu yang lebih lama untuk dipahami karena aturannya sedikit rumit.	Memerlukan waktu yang lebih lama untuk dipahami karena aturannya sedikit rumit.	Sederhana dan mudah untuk dipahami
Penentuan menang kalah	Menggunakan sistem pemain yang berhasil bertahan hingga akhir, merupakan pemenang setelah pemain lain kalah.	Berdasarkan penghitungan jumlah poin yang berhasil dikumpulkan oleh para pemain pada akhir permainan	Merupakan kemenangan atau kekalahan bersama secara tim.	Berdasarkan perhitungan jumlah kartu yang dimiliki oleh pemain di akhir permainan.
Waktu Persiapan	Agak lama. Kurang lebih 15 menit karena pemain perlu membagi-bagi uang kepada para pemain dan juga persiapan mengatur kartu pada papan permainan.	Tidak memerlukan waktu persiapan yang lama. Kurang lebih hanya sekitar 3-5 menit untuk persiapan.	Memerlukan waktu yang agak lama untuk persiapan. Kurang lebih membutuhkan 10-15 menit persiapan awal.	Tidak membutuhkan waktu yang lama untuk persiapan. Kurang lebih hanya 3-5 menit untuk persiapan

Aspek Penilaian		Monopoly	Stone Age	Zombicide	Apples to Apples
Segi Permainan	Tema Permainan	Memperkenalkan dunia bisnis khususnya properti kepada anak	Mengenalkan cara kerja peradaban di jaman batu	Mengajarkan kerjasama tim yang baik	Melatih kosa kata dan juga mendekatkan para pemain
	Kemungkinan pengulangan / repetisi	Kemungkinan terjadinya pengulangan yang sama pada setiap permainan sangat tinggi	Memiliki peluang terjadinya repetisi apabila pemain menghafalkan strategi permainan	Peluang terjadinya repetisi ditekan karena terdapat 10 skenario yang berbeda sehingga lebih bervariasi	Peluang terjadinya repetisi kecil karena jumlah kartu yang banyak sehingga kombinasi yang dihasilkan jadi lebih bervariasi
Segi Board Game	Dimensi Ukuran	40 x 27 x 5 cm	32 x 23 x 8.3 cm	31 x 31 x 10.6 cm	26 x 26 x 4 cm
	Berat	0.9 kg	1.5 kg	1.9 kg	0.9 kg
	Materi yang digunakan	Papan permainan berasal dari karton tebal (namun beberapa versi hanya kertas karton), kartu berasal dari kertas karton, dan plastik untuk pion permainan serta dadu	Papan permainan menggunakan karton tebal, kartu dari kertas karton, pion menggunakan material kayu dan juga plastik	Papan permainan menggunakan karton tebal, kartu dari kertas karton yang dilaminasi dan menggunakan material plastik untuk pion karakter	Menggunakan kertas karton yang dilaminasi glossy.
	Packaging board game	Menggunakan karton yang dilaminasi	Menggunakan karton yang dilaminasi	Menggunakan karton yang dilaminasi	Menggunakan karton yang dilaminasi
	Fleksibilitas	Mudah disimpan dan dibawa. Membutuhkan permukaan yang stabil untuk memainkannya	Mudah disimpan dan dibawa. Membutuhkan permukaan yang stabil untuk memainkannya	Mudah disimpan dan dibawa. Membutuhkan permukaan yang stabil untuk memainkannya	Mudah disimpan dan dibawa. Dapat dimainkan dimanapun termasuk pada permukaan yang tidak stabil
	Harga	Rp 429.000,00	Rp 690.000,00	Rp 1.200.000,00	Rp 75.000,00
Segi Desain	Jenis font	Sans Serif	Serif	Sans Serif	Sans Serif
	Gaya Ilustrasi	Menggunakan gaya kartun	Menggunakan American Style	Menggunakan American Style	Menggunakan gaya kartun
	Warna	Cerah, menggunakan warna dengan kecenderungan monotone	Warna yang digunakan monotone dan tergolong dalam kategori warna-warna yang hangat	Menggunakan warna yang terang dan tergolong dalam kategori warna yang panas	Menggunakan warna yang terang dan juga berlawanan (komplementer)
	Pion Pemain	Pada versi lama, karakter tidak di desain mendetail dan warnanya kusam. Sedangkan pada versi baru, ditambahkan detail dan berwarna silver	Pion di desain menyerupai bentuk nyata dan mudah dikenali sekalipun pemainnya mengalami buta warna parsial	Karakter dibuat sangat mendetail sehingga tiap karakter memiliki ciri khasnya masing-masing	Tidak ada pion pemain

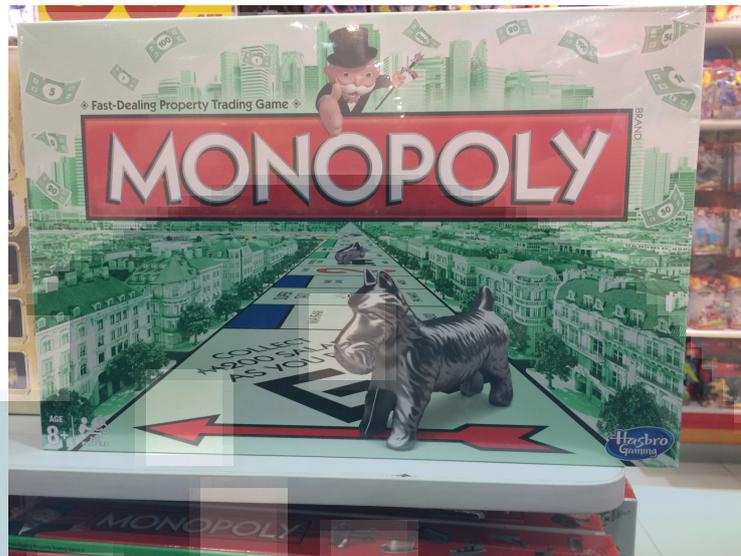
3.2.1. Monopoly

Permainan Monopoly merupakan sebuah permainan klasik yang dapat dimainkan oleh segala usia dengan menggunakan bantuan dadu sebagai alat utama untuk bermain. Permainan ini terdiri atas beberapa jenis kartu meliputi kartu dan juga papan permainan. Tema dari permainan Monopoly adalah memperkenalkan bisnis

properti kepada anak-anak. Aspek penilaian visual dibagi menjadi 3 bagian utama, yaitu untuk *packaging*, papan permainan, dan juga kartu.

1. *Packaging*

Logotype Monopoly pada papan permainan menggunakan jenis huruf sans serif berwarna putih dengan latar berwarna merah. *Font* yang digunakan memiliki ketebalan sedang dengan terminal atau ujung huruf yang *oblique* atau miring dengan jarak negatif yang agak sempit. Warna merah pada *logotype* memberikan kesan keberanian, semangat dan juga hangat. Sedangkan warna putih pada *logotype* bertujuan untuk memberikan keterbacaan kata dengan baik. Gaya ilustrasi yang digunakan pada *packaging* merupakan semi-realis pada latar sedangkan pada karakter utama menggunakan gaya ilustrasi kartun. Penggunaan dua gaya ilustrasi ini merupakan usaha untuk mencakup target anak dan juga remaja hingga dewasa karena permainan ini merupakan permainan yang hampir dapat dimainkan oleh segala usia. Pemilihan warna pada ilustrasi background menggunakan warna hijau yang kontras dengan logo. Hal ini bertujuan untuk membuat *logotype* Monopoly menjadi lebih menonjol sehingga dapat lebih menarik perhatian (*emphasize*).



Gambar 3.4. *Packaging Board Game Monopoly*

Sumber: (Dokumentasi Pribadi)

Pengaturan *layout* menggunakan struktur *modular grid* dan juga prinsip keseimbangan atau *balance* yang simetris antara sisi kiri dan kanan. Salah satu ikon dari pion permainan diletakkan dengan menggunakan aturan *rule of third* pada sisi kanan *packaging*. Sedangkan pada sisi belakang *packaging*, *layout* yang digunakan tetap menggunakan prinsip keseimbangan simetris dengan peletakan teks di sebelah kiri yang di ikuti dengan gambar pada sisi kanannya. *Font* yang digunakan untuk slogan dibawah *logotype* merupakan *font* sans serif ketebalan *bold* dengan terminal berjenis *oblique*. *Font* ini merupakan jenis *font* yang sama dengan yang digunakan pada *logotype*. *Font* ini juga memiliki *stroke* atau garis dengan ketebalan tipis untuk memperjelas keterbacaan atau *readability*. Ilustrasi gambar dan juga beberapa ikon gambar diletakkan secara acak untuk mengisi kekosongan pada background yang berwarna gradasi hijau *monotone*.



Gambar 3.5. Tampak Belakang *Packaging* Monopoly

Sumber: (Dokumentasi Pribadi)

2. Papan Permainan

Untuk papan permainan, icon yang digunakan menggunakan gaya gambar dan teknik warna yang *flat* atau datar. Jenis *font* yang digunakan pada papan permainan ini merupakan jenis huruf sans serif dengan ketebalan tipis. *Layout* pada papan permainan ini menggunakan struktur *modular grid* dengan prinsip keseimbangan simetris pada keempat sisinya sehingga menimbulkan kesan kaku. Papan juga menggunakan prinsip *emphasize* yang menekankan pada *logotype* Monopoly. Penggunaan warna *background* masih senada dengan warna pada *packaging* yaitu hijau. Hal ini bertujuan untuk menjaga konsistensi desain. Warna yang digunakan pada ikon merupakan warna-warna cerah yang kontras sehingga tiap *spot* menjadi lebih *eye-catching* dan menarik. Papan permainan ini juga memiliki konsep yang sederhana, hal ini terlihat dari penggunaan elemen visual yang tidak berlebihan dan sederhana.

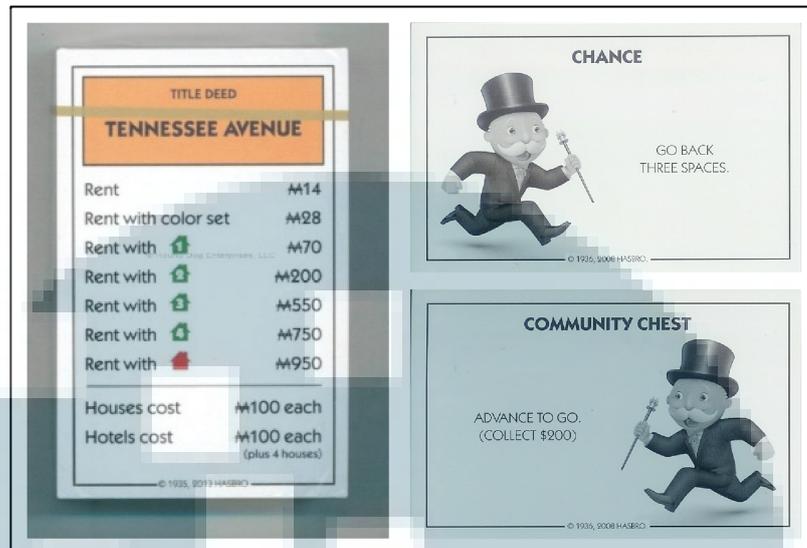


Gambar 3.6. Papan Permainan Monopoly

(<http://sidomi.com/wp-content/uploads/2015/10/monopoly-600x600.jpg>, 2015)

3. Kartu Permainan

Permainan Monopoly memiliki beberapa jenis kartu yang digunakan selama permainan berlangsung antara lain adalah kartu kesempatan, kartu peluang, kartu uang dan juga kartu aset. Sistem *grid* yang digunakan adalah *modular grid* untuk *layout* yang simetris. Warna yang ada pada kartu aset mengikuti warna yang ada pada papan untuk menggambarkan daerah-daerah tertentu. *Font* yang digunakan pada kartu aset, kesempatan, dan juga peluang adalah jenis *font* sans serif. Pada bagian *headline*, jenis *font* yang digunakan merupakan jenis *font* yang sama dengan *logotype* yang memiliki ketebalan *bold*. Sedangkan pada bagian *bodytext*, jenis *font* yang digunakan pada papan permainan yang memiliki ketebalan tipis. Untuk kartu kesempatan dan juga peluang, terdapat sebuah ilustrasi dari karakter utama yang dicetak dengan pewarnaan hitam putih.



Gambar 3.7. Kartu Monopoly
(<http://www.worldofmonopoly.com>, 2008)

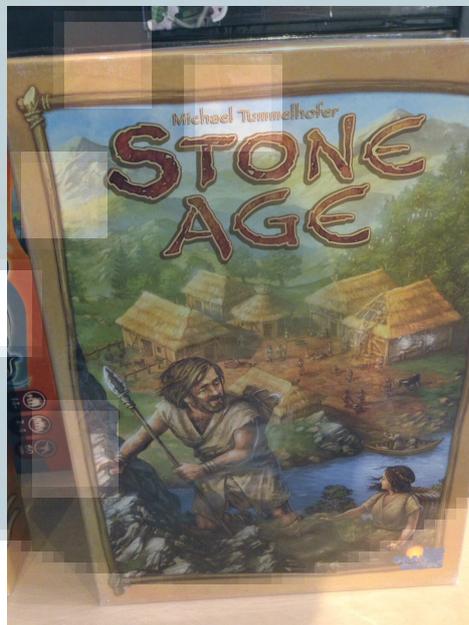
3.2.2. Stone Age

Permainan Stone Age merupakan sebuah permainan mengenai peradaban jaman batu dimana pemain akan berperan menjadi kepala suku yang memberikan perintah kepada warga suku dalam bertahan hidup dan bersaing dengan suku lainnya. Permainan ini menggunakan mekanisme permainan berupa *roll and move* dengan menggunakan dadu, *set collection*, dan juga *resource allocation*. Untuk aspek penilaian visual dibagi menjadi 3 bagian utama, yaitu *packaging*, papan permainan dan juga kartu.

1. *Packaging*

Logotype yang digunakan pada permainan Stone Age merupakan jenis *font sans serif* dekoratif yang memiliki stroke agak tebal dan juga terminal yang agak melengkung. Jarak negatif antar huruf cukup lebar. Warna yang

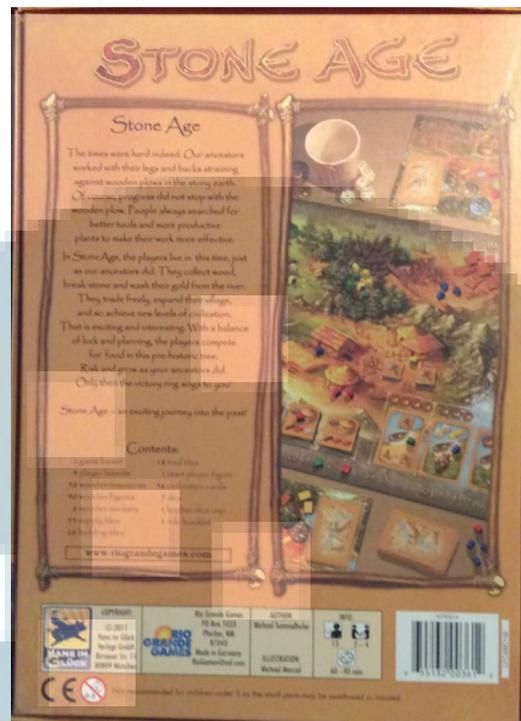
digunakan pada *packaging* ini cenderung monotone warna coklat. Gaya ilustrasinya menggunakan American style yang memiliki ciri khas penggunaan warna hitam secara solid. Sistem *grid* yang digunakan adalah *column grid*. Prinsip *layout* yang digunakan adalah *sequences* yang digunakan adalah dari atas ke bawah dengan menonjolkan bagian *logotype* Stone Age (*emphasize*).



Gambar 3.8. Tampak Depan *Packaging* Stone Age

Sumber: (Dokumentasi Pribadi)

Pada tampak belakang dari *packaging* Stone Age, jenis *font* yang digunakan merupakan jenis font Papyrus yang memiliki terminal *oblique* atau miring dengan ketebalan sedang. Pada bagian belakang terdapat penjelasan singkat mengenai narasi cerita, konten isi, simbol jumlah pemain dan *barcode*.



Gambar 3.9. Tampak Belakang *Packaging Stone Age*

(<https://www.ethanproductions.com/boardgames-newDB/images/655132003612-back.jpg>, n.d.)

2. Papan Permainan

Papan permainan *Stone Age* menggunakan sistem *grid* berupa *modular grid* dengan keseimbangan simetris pada *tiles* pemain sehingga membantu pembuatan papan yang menjadi lebih sederhana dan tidak terlalu rumit. Ilustrasi yang digunakan merupakan semi realis yang digambarkan dengan menggunakan *American Style*. Pada *board game* ini, elemen desain kayu dan batu menjadi elemen yang paling banyak digunakan untuk menggambarkan kondisi zaman prasejarah.



Gambar 3.10. Papan Permainan Stone Age

(<http://cf.geekdo-images.com/images/pic300588.jpg>, n.d.)

3. Kartu Permainan

Untuk kartu permainan Stone Age, sistem *grid* yang digunakan adalah jenis *modified column grid* dengan keseimbangan simetris dan juga menggunakan *sequence* dari atas ke bawah. Pada kartu Stone Age, tidak ada huruf yang digunakan karena semua informasi disampaikan secara simbolik. Hal ini membuat permainan Stone Age memiliki salah satu kelebihan dan nilai tambah karena mempunyai tampilan visual yang menarik dan juga khas.



Gambar 3.11. Kartu Permainan Stone Age

(https://cf.geekdo-images.com/images/pic321197_md.jpg, n.d.)

3.2.3. Zombicide

Permainan *Zombicide* merupakan sebuah permainan kolaborasi yang melibatkan 1 hingga 6 pemain, dimana para pemain berperan sebagai *survivor* yang memiliki kemampuan unik dan saling bekerjasama untuk melawan sekumpulan *zombie*. Mekanisme permainan ini berupa *roll and move* dengan menggunakan dadu. Aspek penilaian visual permainan ini terbagi menjadi 3 yaitu *packaging*, papan, dan juga kartu.



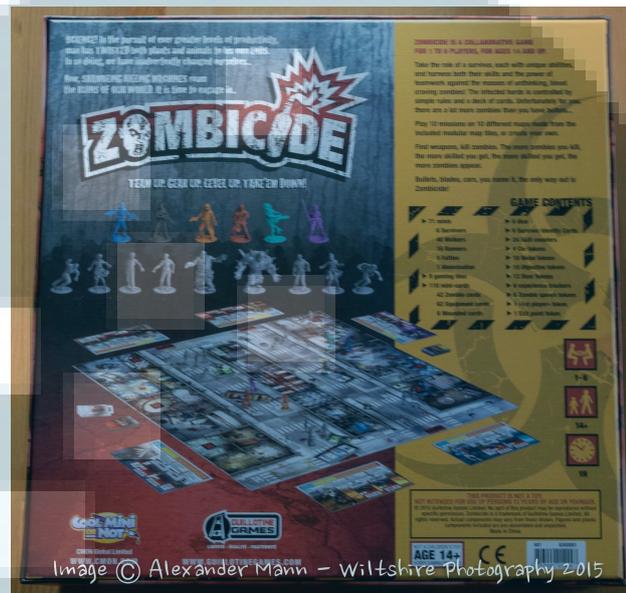
Gambar 3.12. *Board Game Zombicide*

(<http://cautionsmallparts.com/wp-content/uploads/2012/09/photo.jpg>, 2012)

1. *Packaging*

Logotype yang digunakan oleh zombicide merupakan sans serif jenis dekoratif pada terminal ujungnya berbentuk kotak atau *square* yang kemudian diberikan sedikit tambahan ikon dari TNT atau peledak sebagai pengganti huruf i. Jenis *font* yang digunakan memiliki ketebalan *bold* dan juga jarak ruang negatif yang sempit sehingga membutuhkan latar belakang yang kontras agar judul tetap dapat terbaca dengan baik. *Grid* sistem yang digunakan pada permainan ini adalah *modular grid*. Sedangkan untuk warna, warna yang digunakan adalah gradasi merah ke hitam pada background dari permainan ini yang memiliki arti yang menggambarkan situasi atau kondisi yang memanas, semangat membara dan juga keadaan bahaya.

Sequence bagian depan dari *packaging* ini adalah dari atas ke bawah sedangkan pada bagian belakang *packaging* ini dari berbentuk z atau dari atas kiri, ke kanan atas lalu ke kiri bawah dan berakhir di kanan bawah.



Gambar 3.13. *Packaging* Belakang Permainan Zombicide
(<http://mannmomo.blogspot.co.id/2015/07/zombicide.html>, 2015)

2. Papan Permainan

Papan permainan ini menggunakan sistem *modular grid*. Gaya ilustrasi yang digunakan menggunakan gaya karakter kartun dengan teknik pewarnaan American Style. Selain penggunaan warna hitam yang berani dan juga warna-warna yang cerah, papan permainan Zombicide juga menggunakan beberapa gradasi pada ilustrasinya untuk memberikan kesan *glossy*.



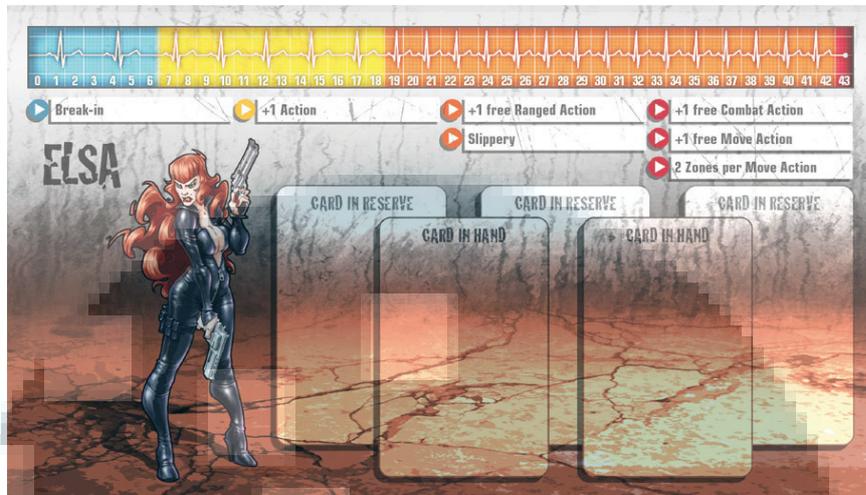
Gambar 3.14. Papan Permainan Zombicide

(<http://4.bp.blogspot.com>, n.d.)

3. Kartu

Kartu pada permainan Zombicide terbagi menjadi 2 jenis yaitu kartu karakter, kartu aksi dan kartu senjata. Pada kartu karakter, jenis *font* yang digunakan adalah jenis huruf sans serif yang memiliki terminal *square*, dengan ketebalan *bold*, serta jarak negatif yang sempit. Sistem *grid* yang digunakan adalah *modular grid* karena dengan menggunakan *modular grid* membuat tampilan kartu dapat menjadi lebih sederhana dibandingkan sebelumnya.

Pada kartu aksi dan kartu senjata, sama seperti kartu karakter, sistem *grid* yang digunakan pada kedua kartu ini adalah penggunaan *modular grid*. *Font* yang digunakan juga sama seperti jenis font yang digunakan kartu karakter dengan ketebalan ringan dan juga *bold*.



Gambar 3.15. Kartu Karakter Zombicide

(<http://ibuywargames.co.uk/WebRoot/Namesco/Shops>, n.d.)



Gambar 3.16. Kartu *Action* dan *Weapon*

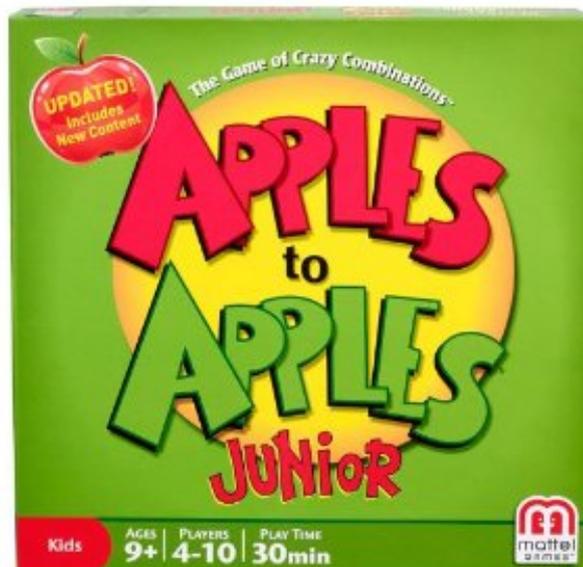
(http://hstatic.net/363/1000016363/1/2016/6-21/zombicide-angry-neighbours-cards_grande.jpg, 2016)

3.2.4. Apples to Apples Junior

Apples to Apples Junior merupakan sebuah permainan yang menggunakan kartu sebagai media utama. Secara visual, terdapat 2 aspek penilaian utama pada permainan ini yaitu *packaging* dan kartu.

1. *Packaging*

Packaging dari permainan ini merupakan sebuah kotak berwarna hijau terang dengan *logotype* yang menggunakan huruf sans serif dengan terminal *oblique* atau miring. *Font* ini juga memiliki kontras perbedaan antara batang huruf pada satu sisi dengan sisi lainnya. Warna yang digunakan merupakan warna gradasi dari hijau ke hijau muda. *Sequence* dalam desain ini adalah dari atas ke bawah sehingga dapat menyampaikan informasi dengan lebih baik.

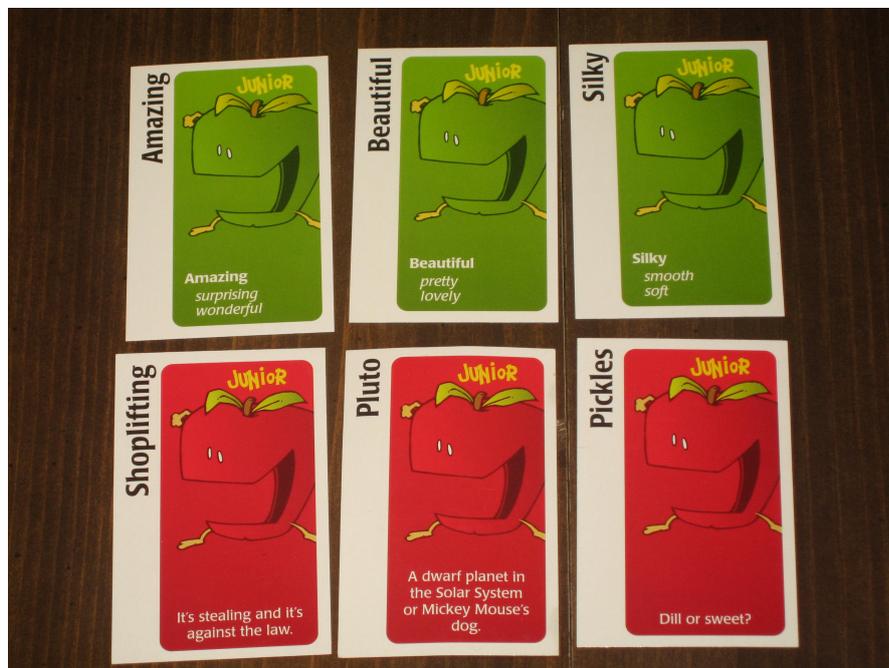


Gambar 3.17. Board Game Apples to Apples Junior

(<https://www.amazon.co.uk/Apples-Junior-Game-Crazy-Comparisons/dp/B00112CHD4>, n.d.)

2. Kartu

Permainan Apples to Apples ini memiliki 2 jenis kartu yaitu kartu hijau dan juga kartu merah. Jenis *font* yang digunakan adalah jenis *font sans serif* dengan ketebalan *bold* dan sedang, Ilustasi yang digunakan menggunakan teknik pewarnaan flat dan hanya kartu ini juga hanya memiliki 1ilustrasi yang sama pada semua kartu sehingga dapat menimbulkan rasa jenuh bila dimainkan terus menerus.



Gambar 3.18. Kartu Permainan Apples to Apples

(http://www.dadsgamingaddiction.com/wpcontent/uploads/2012/05/img_0009.jpg, 2012)