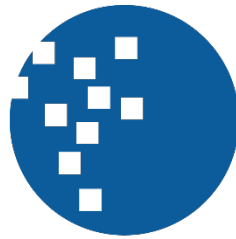


**PERANCANGAN *BOARD GAME* UNTUK PENGENALAN
PETA GEOGRAFI INDONESIA PADA ANAK
USIA 8–12 TAHUN**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Natalia Windi Stevani

00000044209

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2024**

PERANCANGAN *BOARD GAME* UNTUK PENGENALAN

PETA GEOGRAFI INDONESIA PADA ANAK

USIA 8–12 TAHUN



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Natalia Windi Stevani

00000044209

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Natalia Windi Stevani
NIM : 00000044209
Program studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir saya yang berjudul:

**PERANCANGAN *BOARD GAME* UNTUK PENGENALAN
PETA GEOGRAFI INDONESIA PADA ANAK USIA 8–12 TAHUN**

merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain; Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan karya ilmiah, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan TIDAK LULUS. Saya juga bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 20 Mei 2024

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA
(Natalia Windi Stevani)

HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas Akhir dengan judul
**PERANCANGAN *BOARD GAME* UNTUK PENGENALAN
PETA GEOGRAFI INDONESIA PADA
ANAK USIA 8–12 TAHUN**

Oleh
Nama : Natalia Windi Stevani
NIM : 00000044209
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah disetujui untuk diajukan pada
Sidang Ujian Tugas Akhir Universitas Multimedia Nusantara

Tangerang, 20 Mei 2024

Pembimbing

Cennywati, S.Sn., M.Ds.
1024128201/071277

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual

Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/043487

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN *BOARD GAME* UNTUK PENGENALAN PETA GEOGRAFI INDONESIA PADA ANAK USIA 8–12 TAHUN

Oleh

Nama : Natalia Windi Stevani
NIM : 00000044209
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Selasa, 28 Mei 2024
Pukul 13.45 s.d 14.30 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

Penguji

Ester Anggun K., S.Sn., M.Ds.
0325039401/L077724

Lalitya Talitha Pinasthika, M.Ds.
0308078801/L034812

Pembimbing

Cennywati, S.Sn., M.Ds.
1024128201/071277

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual

Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/043487

iv

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Natalia Windi Stevani
NIM : 00000044209
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : D3/S1/S2
Judul Karya Ilmiah :

**PERANCANGAN BOARD GAME UNTUK PENGENALAN PETA
GEOGRAFI INDONESIA PADA ANAK USIA 8–12 TAHUN.**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia:

- Memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya di repositori Knowledge Center, sehingga dapat diakses oleh Civitas Akademika/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial dan saya juga tidak akan mencabut kembali izin yang telah saya berikan dengan alasan apapun.

Saya tidak bersedia, dikarenakan:

- Dalam proses pengajuan untuk diterbitkan ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance***.

Tangerang, 20 Mei 2024



(Natalia Windi Stevani)

** Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI selama 6 bulan kedepan, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk diunggah ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas berkat dan rahmat kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas selesainya penulisan laporan proposal tugas akhir ini dengan judul: “Perancangan *Board Game* untuk Pengenalan Peta Geografi Indonesia pada Anak Usia 8–12 Tahun” dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana S.Ds, Jurusan Desain Komunikasi Visual Pada Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan proposal tugas akhir ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Oleh karena itu, saya ucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Cennywati, sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Mama, Papa, Mbak Yolana, Mas Yondi, Wanda, dan anjing-anjing saya Chiko, Becky, Crepes, Bule, Chipi, dan Bebe, karena telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal tugas akhir ini.
6. Sekolah Dasar Tarakanita Gading Serpong yang telah bersedia menyediakan waktu dan tempat selama penulis melakukan *Focus Group Discussion* dan *Beta Testing*.
7. Dr. Nurul Khakhim, M.Si selaku narasumber ahli kartografi dan Chatarina Fisca Chandra, S. E, selaku guru Sekolah Dasar Tarakanita Gading Serpong, yang telah meluangkan waktunya untuk diwawancarai.
8. Johns, Ken, Nicho, Carmel, Kirana, Anya, Vanya, Nia, Daniel, Casey, Angel, dan Richeline sebagai peserta FGD dan *play test beta testing*.

9. Yovita Falov, Bella Oktaviani, teman masa kecil penulis yang telah memberi dukungan, saran, dan motivasi.
10. Saphira Triandhani dan Claresta Vashti Clorinda dari Buditisasi, teman *online* penulis yang sangat dekat dengan penulis sudah seperti teman lama dan kakak penulis sendiri, karena sudah membantu memberi dukungan dengan *call* setiap malam.
11. Wulan, Jessica, Rin, Ellen, Nadzira, yang sudah menjadi teman seperjuangan penulis dari awal semester 1 hingga tugas akhir ini.
12. Marcella Tyoes Huibu, sebagai kakak tingkat yang selalu memberikan kritik dan saran yang membangun bagi penulis. Serta telah memberikan *emotional support* dengan menyuguhi hal-hal tentang Scara.
13. *Original Character* saya, Nanami dan pacarnya Kabukimono/ Scaramouche/ Kunikuzushi/ The Balladeer/ Wanderer/ Shouki no Kami/ Hat Guy/ Scaramewow yang telah memberi menjadi *emotional support* penulis agar penulis tetap waras.
14. Kozume Kenma, Kunimi Akira, Miya Twins, Kuroo Tetsuro, Akaashi Keiji, dan seluruh *character* haikyuu yang sangat penulis sayangi karena selalu hadir menjadi *comfort* anime sepanjang masa dan selalu membawa kebahagiaan bagi hidup penulis.
15. Ayato dan Zhongli sebagai oshi yang gantengnya membangun semangat.
16. Hokey beserta anaknya, Hoke (Pacar Albedo), Faqeeh, Pell, dan Kaum Pemuja Scara, teman *online* penulis yang telah memberikan dukungan.

Semoga proposal tugas akhir ini bermanfaat, baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi, bagi para pembaca.

UNIVERSITAS
MULTIMEDI
NUSANTARA

Tangerang, 20 Mei 2024



(Natalia Winda Stevani)

PERANCANGAN *BOARD GAME* UNTUK PENGENALAN

PETA GEOGRAFI INDONESIA PADA ANAK

USIA 8–12 TAHUN

(Natalia Windi Stevani)

ABSTRAK

Indonesia merupakan salah satu negara kepulauan terbesar dengan letaknya yang strategis dan jumlah penduduk Indonesia sebanyak 278,8 juta jiwa. Namun meskipun jumlah penduduk Indonesia banyak, tidak sedikit pula yang tidak hafal peta negaranya sendiri, terkhusus anak-anak sebagai generasi penerus bangsa. Hal tersebut terjadi karena tenaga pengajar kesulitan dalam menyampaikan materi, media belajar kurang interaktif, peta terlalu luas, dan mudah lupa. Peta seharusnya materi yang menggunakan kemampuan spasial anak. Oleh karena itu, perlu adanya media pendukung yang mengatasi kesulitan dan memenuhi kebutuhan spasial anak dengan belajar sambil bermain. Dalam perancangan *board game* ini, penulis menggunakan metode *Design Thinking* menurut Dam dan Siang untuk memahami kesulitan yang dialami target audiens. Hasil dari perancangan ini terdiri dari papan *board game*, kartu aksi, kartu provinsi, buku panduan, pion, dan lembar pertanyaan. Selain itu, dibutuhkan media sekunder yang dirancang sebagai media pemasaran, yaitu *notebook*, *acrylic standee* dan *omanjuu*. Seluruh media yang telah dibuat diujikan pada *alpha test* dan *beta test*. Berdasarkan kedua *test* tersebut didapati bahwa media yang penulis rancang sudah dapat membantu mereka dalam mempelajari peta Indonesia.

Kata kunci: Peta Indonesia, Geografi, Permainan Papan

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

***DESIGNING A BOARD GAME TO INTRODUCE INDONESIAN
GEOGRAPHIC MAP TO CHILDREN FROM THE
AGE RANGE 8–12 YEARS OLD***

(Natalia Windi Stevani)

ABSTRACT (English)

Indonesia is one of the largest archipelagic countries with a strategic location and its population of 278.8 million people. Even though Indonesia has a large population, there's quite a few who doesn't know their own country's map, especially children as the nation's next generation. This happen because the difficulty in delivering the materials, learning media isn't interactive, large scale of maps, and students' difficulty in memorizing maps. Maps should be learned by children's spatial abilities. Therefore, there's a need to create media that overcomes difficulties and meet children's spatial needs by learning while playing. The author uses the Design Thinking method according to Dam and Siang to understand target audience's difficulties. The results consist of a game board, action cards, province cards, guidebook, pawns and question sheets. Apart from that, secondary media is needed as marketing media, namely notebooks, acrylic stands and omanjuu. All media that have been created are tested in alpha tests and beta tests. Based on that test, it was found that the media that designed was able to help them in studying Indonesian maps.

Keywords: Indonesian map, Geography, Board Game

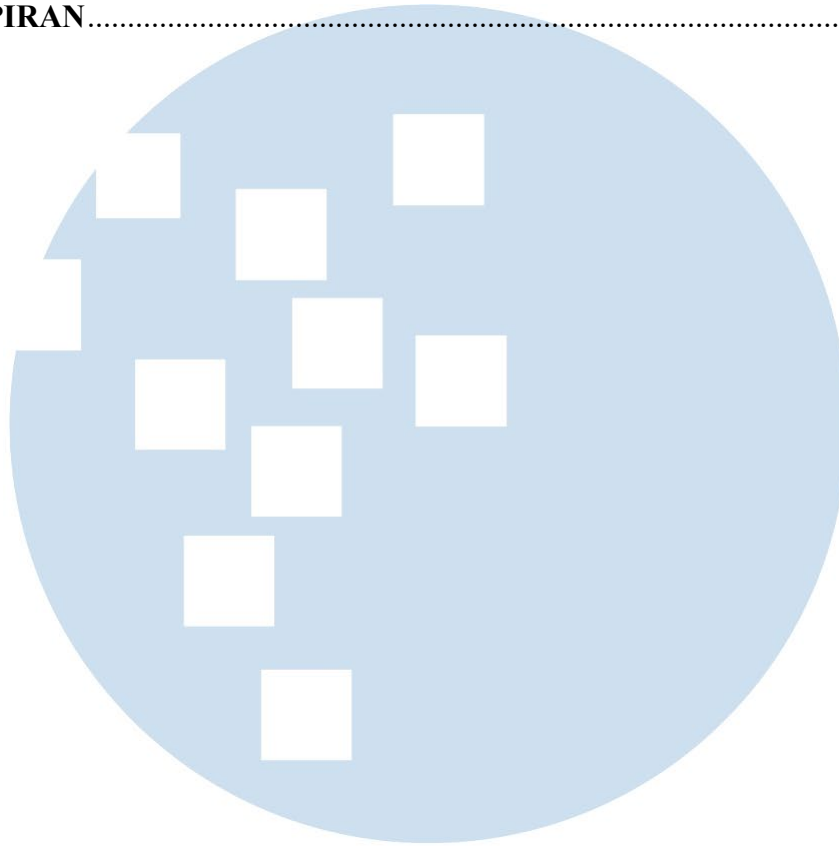


DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT (English)</i>	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	4
1.5 Manfaat Tugas Akhir	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Desain Komunikasi Visual	6
2.1.1 Bentuk	6
2.1.2 Warna	8
2.1.3 Volume	10
2.1.4 Tipografi	11
2.1.5 Grid	14
2.1.6 Ilustrasi	16
2.1.7 Maskot	19
2.2 Media Informasi	19
2.2.1 Jenis Media Informasi	20
2.2.2 Manfaat Media Informasi	21
2.3 Board Game	21
2.3.1 Jenis Board Game	22

2.3.2	Elemen <i>Board Game</i>	24
2.4	Geografi	25
2.4.1	Aspek	26
2.4.2	Kondisi Geografis Indonesia	26
2.5	Peta	27
2.5.1	Jenis Peta	27
2.5.2	Komponen Peta	29
2.5.3	Peta Indonesia	30
BAB III	METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN	31
3.1	Metodologi Penelitian	31
3.1.1	Metode Kualitatif	31
3.1.2	Metode Kuantitatif	39
3.1.3	Studi Eksisting	47
3.1.4	Studi Refrensi	51
3.2	Metodologi Perancangan	57
BAB IV	STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN	59
4.1	Strategi Perancangan	59
4.1.1	<i>Empathize</i>	59
4.1.2	<i>Define</i>	60
4.1.3	<i>Ideate</i>	66
4.1.4	<i>Prototype</i>	73
4.1.5	<i>Test</i>	99
4.1.6	Hasil Perancangan	105
4.1.7	Media Sekunder	121
4.2	Analisis Perancangan	124
4.2.1	Analisis Konten	126
4.2.2	Analisis Gameplay	128
4.2.3	Analisis Analisis Desain dan Visual	130
4.3	<i>Budgeting</i>	131
BAB V	PENUTUP	133
5.1	Simpulan	133
5.2	Saran	134

DAFTAR PUSTAKA..... xvii
LAMPIRAN..... xxi



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel SWOT Studi Eksisting	50
Tabel 3.2 Tabel SWOT Studi Referensi “The 50 States Games”	53
Tabel 3.3 Tabel SWOT Studi Referensi “Campaign Go”	55
Tabel 3.4 Tabel SWOT Studi Referensi “Ticket to Ride”	56
Tabel 4.1 Tabel Segmentasi	64
Tabel 4.2 Tabel <i>Alpha Test Feedback</i> Visual Desain	99
Tabel 4.3 Tabel <i>Alpha Test Feedback</i> Konten	102
Tabel 4.4 Tabel <i>Alpha Test Feedback</i> Gameplay	104
Tabel 4.5 <i>Budgeting</i>	132

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bentuk	7
Gambar 2.2 <i>Hue Color</i>	8
Gambar 2.3 <i>Desaturated Color</i>	9
Gambar 2.4 <i>Color Value</i>	10
Gambar 2.5 <i>Volume</i>	10
Gambar 2.6 Variasi Tata Nama Tipografi	12
Gambar 2.7 Ragam Kalsifikasi Tipografi	13
Gambar 2.8 <i>Left Aligned Guideook</i>	14
Gambar 2.9 <i>Stylized Realism Pada Board Game</i>	17
Gambar 2.10 Maskot <i>Board Game</i>	19
Gambar 2.11 <i>Educational Board Game</i>	23
Gambar 2.12 <i>Board Game</i> Peta Umum	28
Gambar 2.13 <i>Board Game</i> Peta Khusus	29
Gambar 3.1 Wawancara dengan Dr. Nurul Khakhim, M.Si	32
Gambar 3.2 Wawancara dengan Chatarina Fisca Chandra, S.E	35
Gambar 3.3 FGD dengan Siswa-Siswi SD Tarakanita Gading Serpong	37
Gambar 3.4 Usia Responden	40
Gambar 3.5 Tingkat Pengetahuan Responden	41
Gambar 3.6 Pertanyaan untuk Menguji Pengetahuan Responden	42
Gambar 3.7 Menguji Tingkat Pengetahuan Responden	42
Gambar 3.8 Kesulitan Responden	43
Gambar 3.9 Alat Pembelajaran Peta yang Responden Gunakan	44
Gambar 3.10 Tingkat Efektifitas Media yang Responden Gunakan	44
Gambar 3.11 Metode Belajar yang Responden Sukai	45
Gambar 3.12 Jenis Alat Belajar yang Responden Sukai	46
Gambar 3.13 <i>The World Game</i>	47
Gambar 3.14 Belajar & Bermain Peta Interaktif	49
Gambar 3.15 <i>The 50 States Game</i>	52
Gambar 3.16 <i>Campaign Go</i>	54
Gambar 3.17 <i>Ticket to Ride</i>	55
Gambar 4.1 Persona 1	64
Gambar 4.2 Persona 2	65
Gambar 4.3 <i>Mindmap</i>	67
Gambar 4.4 <i>Big Idea</i> dan <i>Tone of Voice</i>	68
Gambar 4.5 <i>Moodboard</i>	69
Gambar 4.6 <i>Color Palette</i>	70
Gambar 4.7 <i>Font</i>	71
Gambar 4.8 Referensi Visual dan Gaya Ilustrasi	72

Gambar 4.9 Referensi Maskot dan Pion	74
Gambar 4.10 Sketsa Maskot	75
Gambar 4.11 Maskot.....	76
Gambar 4.12 Variasi Maskot	77
Gambar 4.13 Referensi Judul.....	78
Gambar 4.14 Sketsa Judul <i>Board Game</i>	79
Gambar 4.15 Judul <i>Board Game</i>	79
Gambar 4.16 Supergrafis	81
Gambar 4.17 Referensi <i>Gameplay</i> dan <i>Layout Board Game</i>	83
Gambar 4.18 Sketsa Papan <i>Board Game</i>	84
Gambar 4.19 Papan <i>Board Game</i>	85
Gambar 4.20 Referensi <i>Layout</i> Kartu Aksi dan Kartu Provinsi	88
Gambar 4.21 Sketsa Kartu Aksi	89
Gambar 4.22 Kartu Aksi	90
Gambar 4.23 Sketsa Kartu Provinsi.....	92
Gambar 4.24 Kartu Provinsi	92
Gambar 4.25 Referensi <i>Layout</i> Buku Panduan.....	94
Gambar 4.26 Sketsa Buku Panduan.....	95
Gambar 4.27 <i>Grid</i> Buku Panduan.....	96
Gambar 4.28 Buku Panduan Alat Bermain dan Cara Bermain.....	97
Gambar 4.29 Pion	98
Gambar 4.30 Revisi Papan <i>Board Game</i>	106
Gambar 4.31 Revisi Kartu Aksi.....	107
Gambar 4.32 Kompilasi Kartu Aksi	108
Gambar 4.33 Revisi Kartu Provinsi	109
Gambar 4.34 Kompilasi Kartu Provinsi	110
Gambar 4.35 Revisi Buku Panduan	112
Gambar 4.36 Revisi Pion	113
Gambar 4.37 Lembar Pertanyaan.....	114
Gambar 4.38 Referensi <i>Packaging</i>	116
Gambar 4.39 Sketsa Alternatif <i>Packaging</i>	116
Gambar 4.40 Sketsa <i>Packaging</i>	117
Gambar 4.41 <i>Packaging</i>	118
Gambar 4.42 <i>Box</i> Kartu	119
Gambar 4.43 Hasil Final <i>Board Game</i>	120
Gambar 4.44 <i>Merchandise Notebook</i>	122
Gambar 4.45 <i>Merchandise Omanjuu</i>	123
Gambar 4.46 <i>Merchandise Acrylic Standee</i>	124
Gambar 4.47 Dokumentasi <i>Beta Test</i>	125

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A BAP Bimbingan.....	xxi
Lampiran B Kuesioner	xxii
Lampiran C <i>Mindmap</i>	xxxix
Lampiran D Sketsa.....	xl
Lampiran E Karya.....	xliv
Lampiran F Turnitin.....	lvi
Lampiran G Transkrip.....	lxi

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan salah satu negara kepulauan terbesar dan urutan ke-14 sebagai negara terbesar di dunia. Indonesia terletak diantara 2 benua dan 2 samudra. Selain itu, berada pada garis khayal Lintang Utara hingga Lintang Selatan dan garis Bujur Timur. Pada tahun 2022, Indonesia tercatat memiliki pulau sebanyak 17.001 pulau yang tersebar di berbagai wilayah dari Sabang sampai Merauke (Badan Pusat Statistik, 2022). Dari banyaknya pulau yang ada, Indonesia resmi terbagi menjadi 38 provinsi yang memiliki keunikannya dan ibukotanya masing-masing (Kominfo, 2022). Sebanding dengan luasnya wilayah yang dimiliki Indonesia, jumlah penduduknya pun juga banyak. Berdasarkan Badan Pusat Statistik (2023), jumlah penduduk Indonesia pada November 2023 mencapai 278,8 juta jiwa.

Namun, meskipun populasi penduduknya yang banyak, tidak sedikit anak yang tidak hafal atau mengenali peta di Indonesia. Ditunjukkan dengan adanya penelitian yang ditulis oleh Afrida (2017), murid kelas 4 SD Negeri 028226 Binjai Timur memiliki nilai rata-rata 62 pada materi membaca peta. Untuk memastikan kembali di area JABODETABEK, penelitian tersebut ditegaskan kembali oleh kuesioner yang penulis bagikan. Ditemukan 67.3% anak tidak mengenali peta di Indonesia. Penelitian tersebut juga dikuatkan oleh FGD yang penulis laksanakan kepada 7 murid di SD Tarakanita Gading Serpong yang merupakan salah satu sekolah di JABODETABEK. Ditemukan 2 dari 7 murid yang mengenali Peta Indonesia dan dapat memberikan 3 contoh ibukota beserta dengan provinsi dan pulaunya. Sedangkan sisanya tidak hafal peta geografi Indonesia. Namun, FGD tersebut tidak dapat dijadikan sebagai representasi penelitian secara utuh karena hanya mengambil sebagian kecil masyarakat. Meski demikian, penulis menyadari bahwa adanya urgensi untuk mengangkat topik yang penulis angkat.

Hal tersebut terjadi karena para tenaga pendidik kesulitan dalam menyampaikan materi agar menarik bagi siswa dan kurangnya alat pendukung untuk mendemonstrasikan gambaran peta Indonesia. Kurikulum merdeka mendorong pendidikan untuk mengembangkan kemampuan majemuk siswa dan membebaskan tenaga pendidik untuk menggunakan media pembelajaran yang beragam sesuai dengan kebutuhan dan minat siswa (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2024). Sedangkan kesulitan yang dihadapi siswa adalah kesulitan dalam memahami materi peta yang mengharuskan siswa untuk menghafal dan tidak semua anak menguasai kemampuan visual ruang dan bidang. Kesulitan dalam menghafal peta letak provinsi Indonesia dikarenakan minat baca anak yang kurang dan mudah lupa (Kurniawan, 2019). Anak dengan kemampuan belajar visual pada umumnya lebih mampu memahami ilmu peta yang lebih baik jika pembelajaran menggunakan media desain visual (Setiawan, 2016). Menurut Vernon A. Magnesen (dalam Kosasih, 2016), anak belajar 70% dari apa yang mereka katakan dan 90% dari perkataan dan tindakan. Jika kebutuhan tersebut tidak terpenuhi, akibatnya adalah anak mudah lupa materi peta karena hanya sekedar menghafal dan tidak mampu mengidentifikasi peta negaranya sendiri.

Fenomena ini menjadi sebuah masalah penting yang perlu ditangani karena pembelajaran peta memiliki peran penting dalam mempengaruhi aspek kehidupan dan pendidikan lainnya. Pada dasarnya geografi merupakan induk dari segala ilmu pengetahuan. Dengan belajar peta, anak dapat menggambarkan bentuk yang abstrak menjadi nyata. Contohnya dalam aspek pembelajaran sejarah, peta dapat memudahkan anak untuk menggambarkan jarak jalan Anyer – Panarukan. Selain itu, peta berfungsi untuk memberikan informasi potensi-potensi sumber daya yang ada di sekitar kita dan potensi bencana alam agar kita lebih siaga menghadapi bencana dan antisipasinya (Khakhim, 2024). Dengan mempelajari peta, anak dapat mengetahui lokasi rawan bencana, wilayah yang mendekati perairan untuk menghindari banjir dan tsunami, kecuraman tanah, dan lainnya. Oleh karena itu, penulis menawarkan sebuah *board game* untuk memperkenalkan Peta Geografi Indonesia pada anak usia 8–12 tahun. Menurut Ginnis (2008), *board game* dapat membantu mempermudah siswa dalam memahami pelajaran.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan fenomena yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah yang penulis tentukan dari perancangan ini adalah bagaimana “Perancangan *board game* untuk pengenalan peta geografi Indonesia pada anak usia 8–12 tahun”.

1.3 Batasan Masalah

Penulis dapat merumuskan permasalahan yang telah diuraikan pada bagian latar belakang dan rumusan masalah, maka batasan masalah dalam perancangan ini adalah sebagai berikut.

- 1) Demografis
 - a. Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan
 - b. Usia : 8–12 tahun.

Pada dasarnya setiap anak memiliki keterampilan dalam membaca dan memilah informasi yang berbeda-beda. Namun, kemampuan membaca dengan lancar anak sebagian besar pada usia 6–7 tahun (National Reading Panel dalam Ward, 2022). Hal tersebut juga diperkuat dengan penelitian Doherty (dalam University of East Anglia, 2023), anak mulai mengembangkan keterampilan membaca peta sederhana pada usia 4 tahun. Anak sekitar usia 8 tahun merupakan usia dimana mereka dapat bermain menggunakan instruksi dan memiliki ketertarikan bermain *board game* yang simpel dan cocok untuk bermain bersama keluarga (Mayer dalam Schley & Austin, 2023). Berdasarkan data-data tersebut penulis mengambil usia 8–12 tahun, dimana anak sudah dapat membaca informasi dan peta, serta dapat bermain permainan yang menggunakan instruksi. Target audiens hanya hingga usia 12 tahun karena masih dalam lingkup pendidikan yang sama, yaitu sekolah dasar.

- c. Pendidikan : Siswa sekolah dasar (SD).

Berdasarkan FGD yang telah penulis laksanakan di SD Tarakanita Gading Serpong, hanya 2 dari 7 anak yang dapat menjawab 3 ibu kota beserta dengan provinsi dan pulauanya yang ada di Indonesia. Adapun seluruh usia target audiens masih di jenjang sekolah dasar.

2) Geografis

Siswa sekolah dasar yang tinggal dan bersekolah di JABODETABEK. Berdasarkan kuesioner dan FGD, meskipun JABODETABEK memiliki infrastruktur pendidikan yang memadai, ternyata masih ditemukan banyak siswa yang tidak mengetahui peta negaranya sendiri.

3) Psikografis

Target perancangan *board game* ini berfokus kepada anak yang memiliki karakteristik gemar bermain, memiliki rasa penasaran yang tinggi, anak dengan cara belajar visual dan praktik, mudah lupa tentang materi yang disampaikan jika hanya dengan lisan dan tulisan, dan mudah bosan ketika belajar.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang media interaktif berupa *board game* yang memperkenalkan peta geografi Indonesia pada anak usia 8–12 tahun. Dengan adanya perancangan *board game* ini, diharapkan anak-anak sebagai generasi penerus bangsa dapat mengenali peta Indonesia dan memiliki pengalaman menyenangkan ketika belajar tentang peta Indonesia.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat dibagi menjadi tiga bagian: manfaat bagi penulis, bagi orang lain dan bagi universitas.

1. Bagi Penulis

Perancangan *board game* ini merupakan hasil pembelajaran yang telah penulis lalui selama berkuliah di Universitas Multimedia Nusantara dan bentuk dalam mengimplementasikan ilmu yang sudah didapat. Selain itu, perancangan tugas akhir ini juga menambah wawasan penulis terhadap pentingnya mempelajari pengetahuan umum seperti peta Indonesia sebagai generasi penerus bangsa.

2. Bagi Orang Lain

Diharapkan perancangan *board game* ini bermanfaat dalam meningkatkan kesadaran masyarakat dan pengetahuan anak sebagai generasi penerus bangsa atas pentingnya pengetahuan umum peta Indonesia.

3. Bagi Universitas

Diharapkan dengan adanya perancangan *board game* ini, universitas dapat menciptakan mahasiswa yang dapat mengatasi masalah di sekitar dan menghasilkan mahasiswa yang berprestasi. Selain itu, diharapkan perancangan *board game* ini dapat menjadi referensi pembaca sebagai bahan penyempurnaan dalam merancang karya dan tugas akhirnya.

The logo for Universitas Multimedia Nusantara (UMMN) features the letters 'UMMN' in a large, bold, light blue sans-serif font. The letters are closely spaced and have a slight shadow effect, giving them a three-dimensional appearance. The background behind the letters is a light blue circle with a white grid pattern, resembling a globe or a map.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Desain Komunikasi Visual

Frascara (2004) menyatakan desain merupakan sebuah kegiatan yang memproyeksikan, mengatur, menerjemahkan, dan mengkomunikasikan sesuatu yang tidak terlihat menjadi terlihat melalui sebuah rangkaian elemen, teks, dan visual. Pada umumnya kata "desain" diartikan hanya sebagai produk fisik yang dihasilkan tanpa melihat prosesnya. Berbeda dengan menurut desainer, "desain" merupakan sebuah proses desain dan hasil dari proses panjang yang telah dilalui. Kata "desain" juga dapat diartikan sebagai kesinambungan antara objek yang digunakan. Sedangkan kata "komunikasi visual" dapat diartikan sebagai objek visual yang bertujuan untuk memberikan pesan tertentu. Kesimpulannya desain komunikasi visual adalah sebuah pesan yang disampaikan dari pengirim kepada penerima melalui sebuah objek visual.

2.1.1 Bentuk

Menurut Landa (2011), bentuk adalah satu kesatuan yang tercipta dari kumpulan beberapa garis yang digabungkan menjadi area yang tertutup. Bentuk pada dasarnya merupakan permukaan dua dimensi atau bidang datar yang tinggi dan lebarnya dapat diukur. Bentuk terdiri dari 3 bentuk dasar, yaitu segitiga, persegi, dan lingkaran. Jika bentuk-bentuk tersebut disertai dengan suatu volume, maka bentuk-bentuk tersebut dapat berubah menjadi suatu piramida, kubus, bola, dan bentuk lainnya.

Bentuk-bentuk terdiri dari: (1) Geometris; (2) Organik, biomorfik, atau lengkung; (3) Tidak beraturan; (4) Bujursangkar; (5) Melengkung; (6) Bentuk tidak disengaja; (7) Tidak representasional atau tidak objektif; (8) Representasional; dan (9) Abstrak.

- 1) Geometris: terbentuk dari garis yang kaku, sudut yang terukut, tepian tajam dan lekukan yang presisi.

- 2) Organik, biomorfik, atau lengkung: bentuk digambarkan membawakan suasana yang natural, longgar dan digambarkan seperti aslinya.
- 3) Tidak beraturan: memiliki bentuk yang tergabung dari garis lengkung dengan garis lurus.
- 4) Bujursangkar: memiliki bentuk yang terdiri dari sudut-sudut dan garis lurus.
- 5) Melengkung: memiliki bentuk melengkung yang memenuhi tepian dari suatu bentuk.
- 6) Bentuk tidak disengaja: garis yang terbentuk karena adanya hubungan sebab-akibat dengan media yang digunakan. Contohnya adalah akibat dari gesekan kertas dan noda tumpahan air.
- 7) Tidak representasional atau tidak objektif: terbentuk dari hal-hal yang tidak ada secara nyata ataupun tidak terlihat. Bentuk ini tidak memiliki bentuk visual yang menggambarkan suatu lokasi, benda, maupun makhluk hidup.
- 8) Representasional: bentuk-bentuk yang nyata dan memiliki bentuk visualnya.
- 9) Abstrak: memiliki bentuk nyata dengan perbedaan atau perubahan gaya untuk tujuan komunikasi.



Gambar 2.1 Bentuk

Sumber: <https://www.teachstarter.com/au/blog/printable-guess-who-game-templates-for-the-classroom-us/>, (2020)

2.1.2 Warna

Landa (2011), warna merupakan elemen yang sangat mempengaruhi disain atau ilustrasi yang dibuat. Warna merupakan sebuah energi yang dihasilkan karena adanya pantulan cahaya yang mengenai suatu permukaan objek tertentu. Objek yang ada disekitar memiliki sifat yang menyerap cahaya dan adapun yang dipantulkan. Warna memiliki zat pigmen alami maupun buatan yang warnanya akan terlihat jika terkena sinar matahari.

2.1.2.1 Hue

Warna merah, oranye, biru, dan hijau termasuk kedalam warna *hue*. Selain itu warna yang menggambarkan suasana hangat atau dingin dapat juga disebut *hue*. *Hue* terbagi menjadi warna primer, *secondary* dan primer subtraktif. Warna primer merupakan warna dasar yang dapat ditemui di perangkat layar. Warna-warna tersebut sering disebut RGB. RGB terdiri dari warna merah, hijau, dan biru. *Secondary* merupakan warna percampuran yang dapat menciptakan kode-kode warna yang bervariasi. Contohnya adalah warna oranye, hijau, dan ungu. Sedangkan warna primer subtraktif merupakan warna yang bersifat tidak tercampurkan dengan warna lain, namun warna subtraktif primer dapat dicampurkan. Warna-warna tersebut terdiri dari merah, kuning, dan biru.



Gambar 2.2 Hue Color

Sumber: <https://www.instagram.com/p/CzxuFqjB0Gn/>, (2023)

2.1.2.2 Saturasi

Saturasi adalah tingkat kecerahan atau keredupan suatu warna. Jika warna mencapai tingkat kecerahan yang redup, maka warna akan berubah menjadi hitam dan putih atau abu-abu (*desaturated*). Sedangkan jika warna menyentuh tingkat kecerahan yang tinggi, maka warna akan memiliki warna yang sering kali disebut *saturated* atau sangat cerah. Saturasi warna dapat diatur dan disesuaikan untuk menyeimbangkan komposisi warna agar enak untuk dipandang. Dengan komposisi yang baik, warna dengan saturasi yang lebih tinggi diantara warna dengan saturasi rendah memiliki kelebihan untuk menjadi titik fokus utama yang menarik perhatian mata.



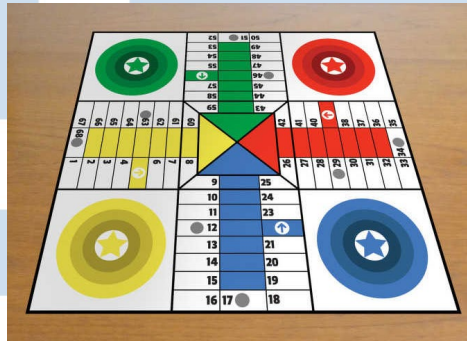
Gambar 2.3 *Desaturated Color*

Sumber: <https://www.architecturaldigest.com/gallery/adult-board-games>, (2021)

2.1.2.3 *Value*

Value merupakan nilai warna yang berdasarkan tingkat terang dan gelapnya suatu warna. Tingkatan tersebut dipengaruhi oleh intensitas pencampuran dengan warna netral, seperti hitam dan putih. Hitam memiliki peran yang penting dalam mencampurkan

warna agar lebih gelap. Contohnya adalah biru tua, hijau tua, dan lainnya. Sedangkan putih memiliki peran yang penting dalam mencampurkan warna agar lebih terang. Contohnya adalah merah muda, hijau muda, dan lainnya. Warna netral ini jika dicampur satu sama lain, maka akan menghasilkan warna abu-abu.



Gambar 2.4 Color Value

Sumber: <https://www.tenstickers-srilanka.com/stickers/ludo-board-game-sticker-5479>, (2019)

2.1.3 Volume

Landa (2011), bidang datar merupakan bidang yang terbentuk dari panjang dan lebar saja. Namun dengan menambahkan masa pada bidang tersebut, maka terciptalah sebuah volume pada bidang 2 dimensi. Volume merupakan bentuk representasi dari bidang dua dimensi menjadi bidang tiga dimensi yang memiliki panjang, luas, dan tinggi.



Gambar 2.5 Volume

Sumber: <https://fivethirtyeight.com/features/the-worst-board-games-ever-invented/>, (2015)

2.1.4 Tipografi

Menurut Landa (2011), tipografi juga merupakan bagian dari design dalam bentuk huruf, baik dalam bentuk fisik, digital, alat interaktif maupun media bergerak. Berdasarkan tujuannya, tipografi terbagi menjadi dua, yaitu tampilan dan sebagai teks yang dapat dibaca. Tipografi atau teks dengan tujuan sebagai tampilan pada umumnya digunakan untuk judul dan subjudul pada suatu desain. Sedangkan tipografi dengan tujuan sebagai teks digunakan untuk isi kontennya dalam bentuk kalimat, huruf, kolom, paragraf, atau keterangan.

2.1.4.1 Tata Nama dan Anatomi

Seiring berkembangnya zaman, tipografi tidak terbatas pada media cetak saja, melainkan dapat ditulis pada media digital. Tata nama dalam tipografi terbagi menjadi 10, yaitu:

- 1) *Letterform*: gaya tulisan tiap huruf alfabet yang memiliki karakteristik atau ciri khasnya tersendiri. *Letterform* harus dapat memperhatikan keterbacaan huruf dan simbol yang merepresentasikan bunyi bacaan.
- 2) *Typeface*: kumpulan angka, huruf, dan tanda baca yang konsisten akan karakteristiknya. Tulisan masih dapat mudah dikenali meskipun desain tulisan di ubah-ubah.
- 3) *Type font*: kelengkapan kumpulan angka, huruf, ukuran, tanda baca, dan gaya tulisan memiliki peran yang penting dalam komunikasi tertulis.
- 4) *Type family*: penggabungan beberapa gaya *font* yang bervariasi. *Type family* terdiri dari *font* tipis, sedang, tebal, dan *italic*.
- 5) *Italic*: gaya tulisan yang alfabetnya miring ke kanan.
- 6) *Type stye*: gaya tulisan atau *font* yang alfabetnya bervariasi karena adanya modifikasi huruf.
- 7) *Stroke*: garis lengkung dan garis lurus yang membentuk tulisan.

- 8) *Serif*: jenis tulisan yang ditambahkan elemen kecil garis pada bagian ujung huruf.
- 9) *Sans serif*: jenis tulisan yang tidak memiliki elemen kecil garis pada bagian ujung huruf.
- 10) *Weight*: ketebalan garis pada huruf. Tebalnya suatu huruf terbagi menjadi tipis, sedang, dan tebal.



Gambar 2.6 Variasi Tata Nama Tipografi

Sumber: <https://www.artfulhomemaking.com/best-board-games-for-6-year-olds/>, (2022)

2.1.4.2 Klasifikasi Tipografi

Landa (2011) mengklasifikasikan huruf menjadi beberapa jenis berdasarkan gaya tulisan maupun sejarahnya. Klasifikasi tersebut terdiri dari:

- 1) *Old style*: memiliki ciri khas serif pada tulisannya, seperti Times New Roman, Hoefler Text, dan Garamond.
- 2) *Transisional*: memiliki ciri khas penggabungan tulisan *old style* dengan modern, seperti Baskerville dan ITC Zapf International.
- 3) *Modern*: gaya tulisan mengandung unsur geometris dan berbandingan dengan *old style*, seperti Bodoni dan Didot.
- 4) *Slab Serif*: memiliki ciri khas tulisan yang terlihat berat, seperti Egyptian, Memphis, dan Clarendon.

- 5) *Sans Serif*: memiliki ciri khas tidak adanya tambahan elemen garis pada ujung huruf, seperti Franklin Gothic dan Frutiger.
- 6) *Gothic*: memiliki ciri khas goresan yang tebal dan beberapa lengkungan seperti tulisan pada zaman medieval. Contohnya adalah Textura dan Rotunda.
- 7) *Script*: memiliki ciri khas layaknya tulisan tangan. Contohnya adalah Shelley Allegro Script dan Roundhand Script.
- 8) *Display*: memiliki ciri khas yang pada umumnya lebih sulit dibaca dan biasa digunakan di judul.



Gambar 2.7 Ragam Kalsifikasi Tipografi

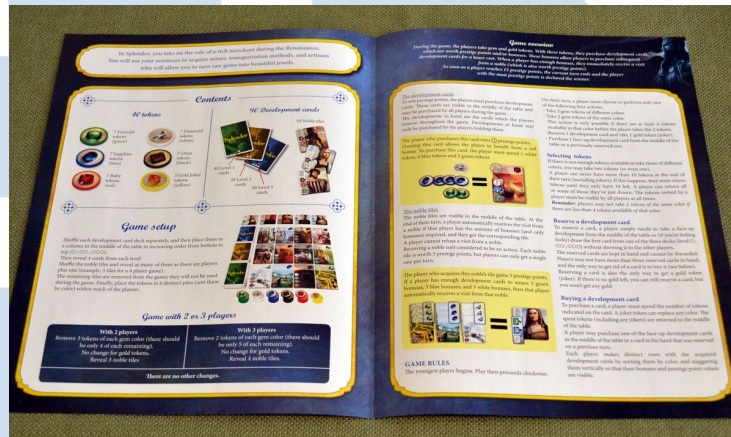
Sumber: <https://www.bhg.com/party/best-board-games-of-all-time/>, (2024)

2.1.4.3 Alignment Tipografi

Menurut Landa (2011), tipografis memiliki gaya yang mengatur susunan teksnya. Susunan tersebut terdiri dari: (1) *Left-aligned*; (2) *Right-aligned*; (3) *Justified*; (4) *Centered*; dan (5) *Asymmetrical*.

- 1) *Left-aligned*: disusun mendekati margin kiri dan rata pada sisi kiri saja.
- 2) *Right-aligned*: disusun mendekati margin kanan dan rata pada sisi kanan saja.
- 3) *Justified*: tersusun rata pada sisi kanan dan sisi kiri.

- 4) *Centered*: disusun di tengah dan tidak rata pada bagian kiri maupun kanan.
- 5) *Asymmetrical*: tersusun dalam menyeimbangkan garis asimetris dan memiliki susunan yang repetisi.



Gambar 2.8 Left Aligned Guidebook

Sumber: <https://www.theboardgamefamily.com/2015/01/tips-for-learning-board-game/>, (2015)

2.1.5 Grid

Tondreau (2009), *grid* merupakan sebuah garis yang membantu dalam mengatur peletakan keseluruhan desain agar informasi yang diberikan mudah dipahami oleh pembaca. Dulu *grid* seringkali dianggap membosankan dan tidak bervariasi. Namun di zaman sekarang *grid* kembali dipandang sebagai alat yang memiliki peranan penting dalam membuat sebuah desain yang profesional. *Grid* terdiri dari beberapa komponen dan jenis struktur.

2.1.5.1 Komponen Grid

Menurut Tondreau (2009), *grid* terdiri dari enam komponen. Komponen tersebut adalah:

- 1) *Column*: garis vertikal yang menjadi letak tulisan dan gambar. Pemberian jumlah *column* mengikuti dengan isi konten yang dibawakan.

- 2) *Spatial zone*: area kelompok column yang digunakan untuk memberi ruang pada iklan, gambar, dan informasi.
- 3) *Moduls*: ruang yang terbatas oleh columns dan row. *Moduls* memiliki ukuran yang bervariasi.
- 4) *Flowlines*: garis tipis yang membentang secara horizontal dalam memberikan elemen dan ruang.
- 5) *Margin*: garis tepi yang membatasi ruang pada seluruh halaman
- 6) *Markers*: digunakan untuk menavigasi atau menunjukkan nomor halaman, lokasi, *footers*, dan sebuah *icon*.

2.1.5.2 Jenis Struktur

Menurut Tondreau (2009), *grid* terdiri dari lima jenis struktur *grid*. Struktur tersebut yaitu:

- 1) *Single-column grid*: pada umumnya digunakan pada tulisan yang memiliki kalimat yang panjang seperti *essays*, laporan, dan buku.
- 2) *Two column grid*: pada umumnya digunakan untuk mengatur tulisan yang memiliki kalimat yang panjang agar menjadi kolom yang terpisah dan memudahkan dalam membaca.
- 3) *Multicolumn grids*: pada umumnya untuk menyatukan beberapa kolom yang memiliki lebar yang bervariasi. Biasa digunakan untuk website dan majalah.
- 4) *Modular grids*: *grid* yang memudahkan pengaturan terhadap informasi yang kompleks. Pada umumnya digunakan untuk koran dan kalender.
- 5) *Hierarchical grids*: *grid* yang memiliki kolom horizontal yang sifat tingkatan atau bertingkat.

2.1.6 Ilustrasi

Ilustrasi merupakan tentang bagaimana cara mengkomunikasikan pesan yang kontekstual agar dapat sampai ke audiens. Ilustrasi pada dasarnya dibuat untuk menyelesaikan masalah atau kebutuhan seseorang atau *client*, baik secara komersial ataupun *illustrator*. Dalam menciptakan ilustrasi yang memiliki pesan, ilustrator harus dapat menggabungkan ide kemampuan praktis dengan kemampuan berpikir (Male, 2017).

Layaknya sebuah buku cerita anak, ilustrasi yang baik harus dapat memberikan informasi dan sikap yang membantu dalam mengembangkan kemampuan spasial dan cara berpikir target audiens. Hal tersebut dikarenakan ilustrasi adalah pemegang kunci menuju dunia imajinasi yang terkunci. Ilustrasi dapat menggambarkan dunia yang tidak memiliki bentuk fisik dan tidak terlihat menjadi dunia yang dapat dilihat.

2.1.6.1 Gaya Ilustrasi

Male (2017), gaya ilustrasi merupakan ciri khas gambar yang dimiliki tiap ilustrator. Tiap ilustrator memiliki gaya ilustrasi berbeda karena menyesuaikan dengan peran ilustrasi itu sendiri. Gaya ilustrasi terbagi menjadi lima; yaitu:

- 1) Hiperrealisme: gaya ilustrasi yang detail serupa dengan subjek aslinya. Subjek ilustrasi hiperrealisme menggambarkan kehidupan sehari-hari seperti alam, religius, politik, budaya, dan kehidupan sosial.
- 2) Surealis: gaya ilustrasi yang bersifat metafora visual atau menggambarkan kehidupan realita namun warna dan bentuknya dibuat abstrak dan ekspresif.
- 3) Diagram: gaya ilustrasi yang menggambarkan situasi proses terjadinya sesuatu, suatu sistem, dan ciri-ciri benda. Gaya ilustrasi ini pada umumnya digunakan sebagai media pembelajaran karena berupa representasi dan grafik informasi.

- 4) *Stylized realism*: gaya ilustrasi yang adanya proses modifikasi beberapa elemen subjek yang ada di kehidupan nyata. Gaya ilustrasi ini menggambarkan subjek sesuai dengan realita namun juga tidak sesuai realita. Contohnya adalah kartun.
- 5) Abstrak: gaya ilustrasi yang tidak dapat di deskripsikan dan tidak mempresentasikan benda yang ada di kehidupan nyata.



Gambar 2.9 *Stylized Realism* Pada Board Game

Sumber: <https://www.playpartyplan.com/best-board-games-for-kids/>, (2021)

2.1.6.2 Peran

Menurut Male (2017), ilustrasi memiliki peran dalam kehidupan sehari-hari. Peran-peran tersebut terdiri dari:

- 1) Alat informasi: alat yang merekam dan menjelaskan subjek penelitian secara detail dan kejadian penting di masa lampau. Ilustrasi menjadi media yang memberikan edukasi, informasi dan sumber suatu ilmu.
- 2) Alat beropini: di dunia editorial, ilustrasi membawakan pesan atas permasalahan yang sedang terjadi. Ilustrasi editorial mendorong audiens untuk berpikir kritis karena ilustrasi yang disajikan dapat bersifat pernyataan provokatif dan menimbulkan argumen karena perbedaan pendapat.
- 3) Alat bercerita: ilustrasi yang disajikan bersama dengan narasi fiksi dan non-fiksi. Ilustrasi sebagai alat bercerita ini memiliki

peran dalam memberikan visualisasi narasi yang dibawakan. Adapun, ilustrasi sampul buku yang memiliki peran untuk memberikan *point of sale*. Ilustrasi sebagai alat bercerita ini harus sesuai dengan cerita yang dibawakan.

- 4) Alat persuasi: ilustrasi menjadi alat yang mengajak audiens agar tertarik dengan konten yang dibawakan. Contohnya adalah media periklanan dan kampanye sosial maupun politik.
- 5) Identitas: media yang memperkenalkan identitas suatu individu, kelompok, lembaga, maupun produk. Ilustrasi ini berperan dalam membuat ciri khas pembeda satu dengan yang lain.
- 6) Desain: ilustrasi menjadi bagian yang sering dijumpai di kehidupan sehari-hari, yaitu desain sebuah perabotan dan fashion seperti sepatu, tas, kaus, dain lainnya.

2.1.6.3 Fungsi

Menurut Male (2017), ilustrasi memiliki beberapa fungsi dalam kehidupan sehari-hari. Fungsi-fungsi tersebut terdiri dari:

- 1) Ilustrasi untuk anak: ilustrasi yang tujuan dibuatnya untuk anak-anak. Ilustrasi untuk anak-anak ini harus dapat memposisikan diri dan berempati tinggi terhadap perilaku anak agar anak merasa nyaman dan dapat menjadi pembelajaran bagi anak.
- 2) Ilustrasi untuk ilmu pengetahuan: ilustrasi yang dibuat dengan tujuan memberikan informasi seputar pengetahuan alam atau pengetahuan sosial. Ilustrasi yang dibuat harus mempermudah pembaca dalam mempelajari pengetahuan.
- 3) Ilustrasi untuk budaya dan sejarah: Ilustrasi yang dibuat untuk memberikan gambaran kejadian di masa lampau.
- 4) Ilustrasi teknologi: Ilustrasi yang menggambarkan bagian-bagian dari sebuah mesin. Ilustrasi ini dapat berupa menjelaskan bagian dari mesin, cara bekerja, dan panduan lainnya terkait mesin.

- 5) Ilustrasi medis: Ilustrasi yang mendetail mengenai tubuh makhluk hidup. Ilustrasi medis memiliki gaya ilustrasi yang rumit karena ilustrasi ini dibuat untuk memberikan gambaran nyata sesuai objek yang digambar, oleh karena itu ilustrasi harus bersifat akurat.

2.1.7 Maskot

Menurut Ardhi (2013), maskot merupakan sebuah media yang dirancang sebagai wujud personifikasi yang menggambarkan suatu *brand*. Pada umumnya, karakteristik maskot tidak jauh berbeda dengan identitas *brand* utamanya, baik dari segi warna, bentuk, ekspresi dan lainnya. Maskot juga merupakan bentuk dari identitas *brand*.

Menurut Kuniawan dan Sayatman (2018), maskot merupakan penggunaan karakter manusia pada makhluk hidup atau benda non hidup yang menjadi layaknya manusia dan mempersentasikan karakter dari suatu *brand*. Maskot yang unik dan dapat menggambarkan *brand* merupakan maskot yang baik karena dapat mudah diingat dan dikenang, baik dalam jangka waktu pendek maupun jangka panjang dan maupun artstyle yang berbeda. Oleh karena itu maskot sering menjadi media promosi yang efektif



Gambar 2.10 Maskot *Board Game*

Sumber: <https://www.vg247.com/monopoly-go-dice-links>, (2024)

2.2 Media Informasi

Menurut Heinic (2002), media merupakan kata yang berasal dari istilah "Medium", yang artinya adalah perantara yang mengantarkan suatu informasi

antara sumber dengan penerima. Media informasi memiliki peran yang besar di kehidupan sehari-hari manusia, contohnya adalah digunakan untuk studi keberlanjutan di bidang ilmu pengetahuan. Media yang sering kita gunakan dalam beraktivitas sehari-hari contohnya adalah televisi, foto, *handphone*, rekaman suara, dan lainnya merupakan contoh dari media komunikasi. Dengan adanya media informasi, manusia dapat dengan mudah memperoleh informasi, berinteraksi satu sama lain, dan saling bertukar pikiran.

Menurut Davis (1991), informasi merupakan pengelolaan kumpulan data informasi yang bermanfaat untuk ilmu pengetahuan dan keterangan. Informasi tersebut dirancang untuk mengambil sebuah keputusan. Oleh karena itu, pengertian dari media informasi adalah sebuah alat yang menjadi perantara dalam mengelola data informasi dan menyampaikan data yang telah diolah menjadi data yang dapat digunakan untuk mengambil keputusan. Menurut Sobur (2006), media informasi adalah sebuah alat grafis dan elektronik yang dirancang untuk menangkap suatu informasi, lalu diproses untuk penyusunan kembali informasi yang telah didapat menjadi sebuah media desain visual.

2.2.1 Jenis Media Informasi

Menurut Coates & Ellison (2014), media informasi memiliki banyak jenis. Media informasi terbagi menjadi tiga jenis utama, yaitu: (1) *Print-based information design*; (2) *Interactive information design*; dan (3) *Environmental information design*. Tiap jenis media informasi memiliki pendekatan yang berbeda dalam memberikan data atau informasi.

2.2.1.1 Print-Based Information Design

Tanpa disadari, dalam kehidupan sehari-hari kita sering menemui informasi yang disajikan dengan cara yang beragam, contohnya adalah perabotan dalam kemasan dan rincian tagihan listrik. *Print-based information* tidak terbatas pada penggunaan diagram atau bagan saja, melainkan menggunakan ilustrasi, fotografi, dan teks. Contohnya adalah majalah dan koran.

2.2.1.2 Interactive Information Design

Berbeda dengan media informasi cetak atau *print-based information*, di media informasi ini masyarakat memiliki peran untuk aktif dalam memberikan pilihan. Informasi yang diberikan *interactive information design* pada umumnya bergantung oleh navigasi pengguna.

2.2.1.3 Environmental Information Design

Digunakan untuk menggambarkan navigasi yang berada di lingkungan fisik. Lingkungan fisik juga memiliki keterbatasan dalam memberikan informasi. Oleh karena itu *environmental information* memiliki fungsi untuk memberi informasi kepada pengguna di lingkungan fisik. Contohnya adalah *wayfinding* dan *signage*.

2.2.2 Manfaat Media Informasi

Informasi memiliki peran yang penting dalam kehidupan sehari-hari manusia. Tanpa adanya media informasi, manusia akan kesulitan karena tidak adanya pedoman, instruksi dan peringatan. Hanya dengan simbol, tulisan, dan warna, kehidupan manusia sangat terbantu dengan adanya media informasi. Sebagai contoh penanda jalan, tanpa adanya penanda jalan kita akan kesulitan kemana kita harus pergi untuk ke tempat tujuan. (Coates & Ellison, 2014).

2.3 Board Game

Menurut Scoviano (dalam Streit & Hadi, 2016), *board game* merupakan permainan yang memindahkan alat-alat permainan di atas permukaan papan berdasarkan aturan yang telah ditentukan. Pada umumnya dalam bermain *board game* ada tujuan yang harus dicapai, sehingga mendorong pemain untuk menggunakan strategi dan kesempatan. Menurut Gobet et al., (2004), *board game* memiliki 2 karakteristik, yaitu aturan yang ada di dalamnya dan adanya papan dengan pion di atasnya. Pada karakteristik pertama, *board game* merupakan permainan yang memiliki aturan bersifat mengikat, sehingga pergerakan pemain,

jumlah pion, dan jumlah posisi pion dibatasi. Karakteristik yang kedua, perpindahan posisi pion pemain memiliki pengaruh dalam seluruh rangkaian permainan, baik terhadap situasi permainan maupun pion pemain lain.

Seiring berkembangnya zaman, kini *board game* juga digunakan sebagai media edukasi. *Board game* dalam bidang pendidikan contohnya adalah beberapa *quiz* dengan jawaban singkat maupun pilihan ganda. Pertanyaan tersebut mempengaruhi pergerakan pemain. Pemain yang paling banyak menjawab pertanyaan dengan benar memungkinkan untuk memenangkan permainan. Selain digunakan untuk bermain dan edukasi, *board game* memiliki manfaat terhadap pertumbuhan anak. Menurut Ehrenfeld (2022), manfaat *board game* bagi anak terdiri dari membantu membangun dan mengembangkan keterampilan sosial, meningkatkan fungsi kognitif atau pengetahuan, memperbaiki gejala yang berhubungan dengan ADHD, dan meluangkan waktu sejenak dari layar.

2.3.1 Jenis *Board Game*

Menurut Truong (2019), *board game* terdiri dari 10 jenis permainan. Jenis-jenis *board game* tersebut terdiri dari:

- 1) *Abstract: board game* yang dapat meningkatkan keterampilan berpikir, dimana pemain harus menggunakan logika dan strategi jauh kedepannya untuk mengalahkan lawan.
- 2) *Education: board game* ini biasanya dirancang untuk anak-anak dan berfokus untuk mengajarkan kemampuan tertentu.
- 3) *Cooperative*: berbeda dengan *board game* pada umumnya, jenis *board game* ini mengajak pemain untuk bekerja sama melawan permainan itu sendiri. Mekanisme permainan ini bersifat acak.
- 4) *Eurogame (German-Style)*: menggambarkan bagaimana sentimen pada zaman anti-perang dahulu yang memiliki pengaruh sangat besar. Permainan ini biasanya berfokus kepada pembangunan ekonomi dibandingkan ekspansi militer.

- 5) *Hidden Traitor Games*: terdiri dari 2 tim yang terpisah antara mempertahankan dengan meruntuhkan seluruh kelompok. Pemain harus menemukan siapa "penghianat" diantara mereka.
- 6) *Worker Placement*: bergantung kepada strategi yang digunakan dibandingan keberuntungan pemain, karena pemain saling bersaing untuk mendapatkan sumber daya dan strategi untuk menjadi sukses.
- 7) *RPGs (Role Playing Games)*: pemain bermain sesuai peran yang didapatkan atau membuat karakter. Pada jenis *board game* ini pemain meningkatkan karakter yang di perankan dan memperoleh level.
- 8) *Legacy*: permainan yang bersifat bersambung atau memiliki hubungan dengan permainan sebelumnya. Permainan pada *board game* sebelumnya mempengaruhi permainan selanjutnya.
- 9) *War Games & Wargaming*: permainan yang bersifat strategis. Papan *wargaming* pada umumnya menggambarkan peta besar yang mensimulasikan peperangan.
- 10) *Technology-Enhanced Games*: *board game* ini pada umumnya menggabungkan dengan media elektronik ke dalam permainan. Contohnya adalah ponsel yang digunakan sebagai petunjuk dalam meningkatkan permainan.



Gambar 2.11 Educational Board Game

Sumber: <https://www.weareteachers.com/educational-board-games/>, (2022)

2.3.2 Elemen *Board Game*

Dalam merancang sebuah board game, ada beberapa unsur-unsur dasar yang perlu diperhatikan. Unsur-unsur dasar tersebut disebut "elemen formal" atau "atom" yang artinya adalah bagian terkecil dalam pembuatan board game. Elemen tersebut merupakan hal yang dapat didefinisikan secara harafiah. Menurut Costikyan dalam LeBlanc (2019), elemen dalam membuat permainan terdiri dari:

- 1) Objektif atau target: sesuatu yang ingin dicapai, baik bagi pemain maupun perancang permainan.
- 2) Tema: tema terdiri dari narasi, pengaturan dan latar belakang. Tema yang dirancang dapat membantu permainan lebih mudah untuk dimainkan.
- 3) Sumber Daya: sumber daya merupakan elemen yang terbatas dan di bawah kendali pemain. Contohnya adalah unit, kesehatan, waktu, keuangan, dan lainnya.
- 4) Pengambilan Keputusan: keputusan yang pemain pilih akan menentukan langkah berikutnya. Keputusan yang baik dapat meningkatkan kesempatan untuk memenangi permainan.
- 5) Informasi: informasi dapat berupa informasi total maupun pribadi. Informasi total dapat diakses oleh seluruh pemain, sedangkan informasi pribadi bersifat rahasia individu.
- 6) Pemain: pemain merupakan seseorang yang memainkan permainan, baik secara individu maupun kelompok. Setiap permainan memiliki jumlah pemain yang beragam.
- 7) Interaksi Pemain: interaksi yang terjadi antar pemain. Interaksi ini adalah komponen yang sangat penting agar dapat membangun hubungan antar pemain dan dengan permainan itu sendiri.
- 8) Peraturan: mekanisme cara bermain suatu permainan. Peraturan terdiri dari 3 kategori, yaitu pengaturan (di awal), perkembangan

permainan (saat permainan berlangsung), dan resolusi (kondisi di akhir permainan).

9) Status Permainan: mendefinisikan status atau keadaan berjalannya permainan.

10) Urutan: urutan pemain dalam menjalankan permainan. Urutan bermain pemain dapat secara giliran maupun dimainkan secara bersamaan dengan pemain lainnya.

2.4 Geografi

Geografi merupakan ilmu yang mempelajari tentang fenomena dan gejala-gejala yang terjadi di muka bumi untuk mencapai keberhasilan pembangunan, baik secara fisik maupun seluruh hal yang berkaitan dengan makhluk hidup (Bintarto dalam Harmanto & Hartono, 2020). Ilmu geografi memiliki keterkaitan erat dengan ciri khas di suatu tempat yang secara keseluruhan memperhatikan hubungan antar satu tempat ke tempat lainnya (Strabo dalam Harmanto & Hartono, 2020). Sejak awal berkembangnya ilmu geografi, konsep region sudah digambarkan memiliki ciri khasnya dan memiliki hubungan antar wilayah.

Objek yang diteliti ilmu geografi terbagi menjadi 2, yaitu objek formal dan objek material. Objek formal adalah tentang cara seseorang mengatasi permasalahan yang ada di muka bumi, baik sosial maupun fisik. Sedangkan objek yang dipelajari di objek material adalah tentang permasalahan geosfer, hidrosfer, litosfer, atmosfer, dan biosfer, serta peran lapisan-lapisan tersebut dalam kehidupan manusia. Dalam mempelajari dan memahami objek-objek tersebut, ilmu geografi memiliki 3 pendekatan, yaitu: (1) Pendekatan keruangan; (2) Ekologi; (3) dan Regional.

1) Keruangan: pendekatan yang memfokuskan kepada ciri khas hubungan sebab-akibat antar fenomena fisik alam.

2) Ekologi: pendekatan yang didasarkan kepada hubungan interelasi makhluk hidup dengan lingkungannya.

3) Regional: pendekatan yang menganalisis aspek secara komprehensif dengan membandingkan beberapa daerah yang berbeda.

2.4.1 Aspek

2.3.1.1 Fisik

Aspek fisik merupakan aspek yang mempelajari tentang alam dan lingkungan. Aspek fisik terbagi menjadi 3 aspek fisik, yaitu biotik, non biotik, dan topologi. Aspek biotik merupakan aspek yang mempelajari tentang hewan, tumbuhan, dan manusia. Aspek non biotik mempelajari tentang air, tanah, dan iklim. Sedangkan aspek topologi merupakan aspek yang mempelajari topografi, letak, luas, ciri khas dan lokasi suatu wilayah.

2.3.1.2 Sosial

Aspek sosial atau non fisik merupakan aspek yang mempelajari kehidupan manusia, aspek-aspek tersebut terdiri dari: (1) Sosial; (2) Ekonomi; (3) Politik; dan (4) Budaya. Aspek sosial terdiri dari aktivitas hubungan antar masyarakat, kelompok, lembaga, adat dan tradisi. Aspek ekonomi mengkaji tentang perindustrian, perdagangan, pasar, pertanian, transportasi, dan lainnya. Aspek politik membahas tentang pemerintahan suatu negara. Lalu aspek budaya membahas tentang agama, pendidikan, budaya, dan bahasa.

2.4.2 Kondisi Geografis Indonesia

Indonesia merupakan negara kepulauan yang memiliki ribuan pulau. Tercatat bahwa wilayah kepulauan Indonesia terdiri atas 17.001 pulau (Badan Pusat Statistik, 2022). Indonesia memiliki letak geografis dan astronomis yang strategis dan unik yaitu Indonesia terletak diantara 2 benua dan 2 samudra, yaitu diantara Benua Asia dengan Benua Australia dan Samudra Pasifik dengan Samudra Hindia. Sementara itu, letak astronomis Indonesia berada pada garis 6° Lintang Utara sampai 11° Lintang Selatan dan 95° Bujur Timur sampai 141° Bujur Timur. Berdasarkan letak astronomis tersebut, beberapa daerah di Indonesia dilalui oleh garis

khatulistiwa, daerah-daerah tersebut yaitu: (1) Maluku; (2) Sumatera; (3) Kalimantan; dan (4) Pulau Sulawesi. Letaknya yang strategis ini menjadikan Indonesia berada di tengah jalur lintas perdagangan.

Berdasarkan peta, Indonesia terbagi menjadi 3 zona waktu dan beriklim tropis. Tiga zona waktu tersebut yaitu Waktu Indonesia Timur (WIT), Waktu Indonesia Tengah (WITA), dan Waktu Indonesia Barat (WIB). Iklim tropis menyebabkan Indonesia memiliki tanah yang subur dan keragaman flora dan fauna. Selain itu meskipun Indonesia sepanjang tahun banyak terpapar terpapar sinar matahari, Indonesia memiliki curah hujan yang tinggi.

2.5 Peta

Peta merupakan sebuah bidang datar yang menggambarkan keseluruhan atau sebagian permukaan bumi dalam skala dan proyeksi tertentu (Prihandito, 1998). Gambaran tersebut adalah representasi dari bumi yang berbentuk bulat menjadi gambar 2 dimensi yang ukurannya diperkecil dan dilengkapi oleh simbol serta tulisan yang menjelaskan suatu wilayah. Dengan adanya peta, kita dapat mengetahui kenampakan bumi jika dilihat dari atas, batas wilayah, jarak antar lokasi, luas permukaan, dan lainnya.

Meskipun peta menggambarkan bentuk muka bumi beserta dengan detailnya, fungsi peta tidak terbatas disitu saja. Berdasarkan tujuan pembuatannya, peta memiliki beragam manfaat dalam kehidupan sehari-hari manusia. Putrawan (2019), mengatakan bahwa tujuan pembuatan peta adalah: (1) Mempermudah pekerjaan, seperti navigasi dan perancangan pembangunan; (2) Analisis data spasial yang mengatasi masalah-masalah keruangan; (3) Mengumpulkan informasi; (4) Alat bantu dalam perancangan desain; dan (5) Alat komunikasi informasi keruangan.

2.5.1 Jenis Peta

Dengan tujuan pembuatan peta yang beragam, peta terbagi berdasarkan kebutuhannya. Menurut Putrawan (2019), peta terbagi menjadi

2 jenis berdasarkan informasinya, yaitu peta umum dan peta khusus atau peta tematik.

2.4.1.1 Umum

Peta umum merupakan peta yang memvisualisasikan segala hal di kenampakan bumi secara umum. Contohnya adalah peta korografi dan peta topografi. Peta umum dibedakan menjadi 3, yaitu peta korografi, topografi, dan peta dunia.

- 1) Peta dunia: peta dunia merupakan peta yang menggambarkan suatu wilayah mencakup luas menjadi peta berskala kecil.
- 2) Korografi: peta korografi adalah peta yang menggambarkan permukaan bumi secara umum dengan skala sedang. Contohnya adalah atlas atau kumpulan peta yang dikumpul menjadi buku.
- 3) Topografi: peta korografi merupakan peta yang menggambarkan relief atau bentuk permukaan bumi dalam bentuk garis kontur.



Gambar 2.12 Board Game Peta Umum

Sumber: <https://bostonraremaps.com/inventory/cartographic-game-board/>, (2015)

2.4.1.2 Khusus atau Tematik

Peta khusus atau tematik merupakan peta yang memvisualisasikan fenomena tertentu yang ada di permukaan bumi.

Contohnya adalah peta curah hujan, peta kepadatan penduduk, peta persebaran objek wisata, peta pertambangan dan lainnya.



Gambar 2.13 *Board Game Peta Khusus*

Sumber: <https://boardgamegeek.com/geeklist/60506/mapping-worlds-best-maps-board-games>, (2013)

2.5.2 Komponen Peta

Dalam membuat peta, komponen merupakan syarat yang harus dicantumkan. Menurut Putrawan (2019), komponen peta merupakan kelengkapan informasi yang tertulis pada peta agar peta lebih mudah dipahami. Komponen peta pada umumnya berbentuk simbol-simbol petunjuk yang menunjukkan keterangan suatu wilayah. Komponen peta terdiri dari 9 simbol, yaitu:

- 1) Judul Peta: tulisan judul yang memuat keseluruhan informasi dari peta yang di paparkan. Judul pada umumnya terletak di tengah atas peta.
- 2) Garis Tepi: garis yang membatasi bagian tepi peta, garis temu dan garis yang berdekatan.
- 3) Orientasi: arah yang menunjukkan arah mata angin. Orientasi pada umumnya berbentuk tanda panah keatas atau arah utara.

- 4) Skala Peta: skala merupakan angka yang menunjukkan perbandingan jarak antara titik luas wilayah di peta dengan jarak sesungguhnya. Skala = jarak pada peta : jarak sesungguhnya.
- 5) Legenda Peta: legenda merupakan keterangan atau penjelasan arti dari seluruh simbol yang tercantum pada peta agar simbol dapat dipahami.
- 6) Koordinat Peta: garis astronomis suatu wilayah yang ditunjukkan dengan satuan derajat, yaitu garis bujur dan garis lintang.
- 7) Simbol Peta: menampilkan informasi fenomena yang ada dengan mencantumkan simbol sederhana, mudah dimengerti dan mewakili objek yang sebenarnya.
- 8) Lettering: seluruh tulisan yang menunjukkan informasi suatu wilayah, arah, nama wilayah, dan lainnya.
- 9) Warna Peta: warna yang menunjukkan perbedaan objek atau wilayah pada peta. Contohnya perbedaan warna coklat yang menggambarkan relief muka bumi dan warna biru menggambarkan laut.

2.5.3 Peta Indonesia

Sulaemat (2023), pada peta, Indonesia memiliki letak geografis dan astronomis yang strategis. Letak geografis Indonesia adalah Indonesia terletak diantara 2 benua dan 2 samudra, yaitu diantara Benua Asia dengan Benua Australia dan Samudra Pasifik dengan Samudra Hindia. Sementara itu, letak astronomis Indonesia berada pada garis 6° Lintang Utara sampai 11° Lintang Selatan dan 95° Bujur Timur sampai 141° Bujur Timur. Berdasarkan letak astronomis tersebut, beberapa daerah di Indonesia dilalui oleh garis khatulistiwa, daerah-daerah tersebut yaitu: (1) Maluku; (2) Sumatera; (3) Kalimantan; dan (4) Pulau Sulawesi. Berdasarkan informasi yang diberikan di peta, dapat ditemukan bahwa Indonesia terbagi menjadi 3 zona waktu, yaitu WIT (Waktu Indonesia Timur), WITA (Waktu Indonesia Tengah), dan WIB (Waktu Indonesia Barat).

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN

3.1 Metodologi Penelitian

Menurut Kriyantono (2009), teknik-teknik dalam memperoleh data disebut sebagai metode pengumpulan data. Metode yang penulis gunakan dalam mengumpulkan data adalah metode gabungan, kualitatif dan kuantitatif. Metode pengumpulan data gabungan adalah penggabungan data serta informasi yang telah didapat untuk mendapatkan kesimpulan yang terperinci (Yusuf, 2014). Metodologi kualitatif yang penulis gunakan adalah wawancara dan *focus group discussion* (FGD). Sedangkan metodologi kuantitatif yang penulis gunakan adalah kuesioner. Selain itu, penulis juga melakukan studi eksisting media untuk dijadikan referensi. Tujuan dalam mengumpulkan data ini adalah untuk memperkuat hasil riset yang telah dilakukan sebelumnya serta untuk menggali lebih dalam informasi yang penulis belum ketahui sebagai orang awam, sehingga hasil *output* yang penulis rancang dapat berguna dan menyelesaikan permasalahan yang ada.

3.1.1 Metode Kualitatif

Metode kualitatif merupakan metode yang mengutamakan kedalaman informasi yang didapat dibandingkan kuantitas informasinya (Kriyantono, 2009). Metode kualitatif yang digunakan dalam mengambil data adalah dengan melakukan wawancara dan FGD. Wawancara dilakukan dengan 2 narasumber, yaitu kepada ahli kartografi secara daring dan guru sekolah dasar secara tatap muka. FGD atau *focus group discussion* dilakukan dengan 7 siswa sekolah dasar. Tujuan penulis menggunakan teknik pengumpulan data wawancara dan FGD adalah karena penulis ingin melihat pendapat atas topik masalah yang penulis bawa dari ketiga sudut pandang yang berbeda (ahli kartografi, guru sekolah dasar, dan siswa).

3.1.1.1 Wawancara

Menurut Kriyantono (2009), wawancara merupakan percakapan yang dilakukan antara periset (penulis) dengan informan (narasumber). Wawancara dilakukan bersama dengan ahli kartografi secara daring dan guru SD Tarakanita Gading Serpong secara tatap muka. Narasumber pertama adalah ahli kartografi, Dr. Nurul Khakhim, M.Si., untuk mendapatkan informasi mengenai seluk-beluk peta dan seberapa pentingnya peta dalam kehidupan sehari-hari. Narasumber kedua adalah guru Sekolah Dasar Tarakanita Gading Serpong, Chatarina Fisca Chandra, S. E, untuk mendapatkan informasi tentang metode beserta media pembelajaran peta di kelas dan sikap anak ketika di kelas. Dokumentasi wawancara dilakukan menggunakan *handphone* sebagai perekam video dan suara.

1) *Wawancara kepada Dr. Nurul Khakhim, M.Si*

Kartografi adalah ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni yang mempelajari tentang peta pembuatan peta. baik dalam karya tertulis maupun seni (International Cartographic Association dalam Badan Informasi Geospasial, 2020). Dr. Nurul Khakhim, M.Si merupakan ahli kartografi yang saat ini menjadi dosen fakultas geografi di Universitas Gajah Mada. Penulis belum melakukan wawancara terhadap beliau, namun penulis sudah berhasil untuk menghubungi dan beliau sudah setuju untuk menjadi narasumber penulis.



Gambar 3.1 Wawancara dengan Dr. Nurul Khakhim, M.Si

Berdasarkan wawancara dengan beliau, mempelajari peta itu sangat penting bagi semua kalangan umur. Dengan adanya peta pandangan kita menjadi lebih luas dan bisa melihat dari apa yang ada disekitar kita dari atas. Tanpa mempelajari peta, pandangan kita terbatas, begitupun dengan wawasan. Dalam mempelajari peta aspek-aspek yang perlu diperhatikan di dalam pemetaan adalah seni, ilmu pengetahuan, dan teknologi. Dari segi seni, bagaimana membuat komposisi warna, visual, simbol yang seimbang. Dari segi teknologi, mempelajari pembuatan teknologi. Sedangkan dari ilmu pengetahuan, setiap orang memiliki ilmu pengetahuan dan harus belajar.

Beliau mengatakan bahwa peta seharusnya sudah dikenalkan kepada anak sejak mereka sudah dapat membaca, memahami, dan sebagainya. Dengan dikenalkannya peta kepada anak, pengetahuan mereka akan membara dan semakin luas. Menurut beliau peta itu penting karena memberikan gambaran luas apa yang ada disekitar kita, maupun di negara lain. Sehingga peta dapat menimbulkan semangat dan mendorong seseorang untuk sungguh-sungguh mengejar impian serta target mereka, terutama untuk berkeliling dunia. Adapun beliau mengatakan bahwa mempelajari peta itu penting karena geografi pada dasarnya mempelajari bumi, oleh karena itu kita seharusnya mengetahui tentang bumi itu sendiri agar dapat mengetahui potensi-potensi sumber daya yang ada di sekitar kita dan potensi bencana alam agar kita lebih siaga menghadapi bencana dan antisipasinya.

Setelah menjelaskan fenomena yang saya bawakan, beliau mengatakan bahwa fenomena tersebut juga pernah terjadi di masa lampau, fenomena tersebut dianggap sangat urgensi oleh Sri Edi Swasono pada saat itu, sehingga seluruh universitas di Indonesia harus memiliki fakultas geografi. Sehingga anak-anak

tau potensi disekitar mereka, lautnya, daratannya, posisi pulau-pulau kecilnya, dan aspek kehidupan lainnya. Sehingga mereka dapat mengembangkan wawasan seluruh Nusantara. Beliau mengatakan apabila mereka tidak mempelajari peta, bagaimana generasi berikutnya mengembangkan Indonesia jika mereka tidak visioner dan tidak berpikir jauh kedepan. Cara pandang anak-anak menjadi sempit, tidak terintegrasi dan tidak berkelanjutan dan seterusnya. Menurut beliau, cara belajar peta yang efektif bagi anak-anak adalah dengan cara belajar yang menarik, interaktif dan memahami dari sudut pandang mereka sehingga mereka bisa terlibat dan masuk ke dunia mereka. Selain itu anak juga akan senang ketika belajar peta dan memiliki keinginan untuk terus belajar peta. Beliau mengatakan, dalam membuat peta untuk anak sebaiknya menggunakan warna-warni agar menarik, sisipkan tebak-tebakan dan tidak memberikan teks yang banyak agar mereka tidak mudah bosan.

2) Wawancara kepada Chatarina Fisca Chandra, S. E

Ibu Chatarina Fisca Chandra merupakan guru Sekolah Dasar Tarakanita Gading Serpong sejak tahun 1999. Wawancara ini dilakukan pada tanggal 26 Februari 2024 di SD Tarakanita Gading Serpong. Tujuan wawancara ini adalah untuk menggali perilaku siswa ketika jam kelas berlangsung dan untuk mengetahui media belajar apa yang digunakan.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.2 Wawancara dengan Chatarina Fisca Chandra, S.E

Beliau menyatakan bahwa Peta Indonesia penting untuk diajarkan kepada anak. Hal tersebut dikarenakan agar mereka dapat membaca informasi yang tertulis di peta. Peta memiliki banyak jenis-jenisnya dengan kepentingannya masing-masing. Dengan mempelajari peta secara dasar, siswa akan terbantu membaca peta yang lebih khusus lagi.

Setelah menjelaskan fenomena yang saya bawakan, beliau mengatakan bahwa hal tersebut dapat terjadi karena kurikulum sudah tidak lagi mendalami baca Peta Indonesia. Hal ini menjadi urgensi karena jika anak tidak bisa membaca peta, maka mereka tidak akan paham bahwa Indonesia punya batas negara dan di masa yang akan mendatang jiwa nasionalisme anak meredup. Anak merupakan generasi penerus bangsa yang di masa depan akan menjadi pengganti di pemerintahan. Jika seorang pemerintah tidak tahu atau tidak peduli, maka bisa saja Indonesia kehilangan pulau kecil yang masuk wilayah Indonesia, budaya dan sumber dayanya direbut oleh negara lain karena kurangnya perhatian dari pemerintah.

Berdasarkan wawancara dengan beliau, murid memiliki ketertarikan dalam belajar peta. Murid cenderung mudah

penasaran dan suka ketika pembelajarannya melibatkan keaktifan murid dan belajar bersama teman sebayanya. Metode pembelajaran yang digunakan beliau sudah cukup beragam seperti globe, peta, atlas, dan Google Earth. Beberapa kali beliau juga pernah mengajak murid untuk aktif belajar peta dengan memerintah murid untuk membawa peta, lalu kelas beliau akan meminta anak untuk menunjukkan lokasi dari pertanyaan yang diberikan. Namun metode ini jarang beliau gunakan lagi karena waktu pengajaran yang terbatas dan kurang efektif. Selain itu jika pengajarannya hanya menggunakan peta saja, murid kesulitan menghafal dan murid tidak dapat melihat peta dengan jelas karena cenderung informasi yang tersedia sulit dibaca.

Beliau mengatakan bahwa untuk menarik perhatian murid agar tertarik belajar Peta Indonesia adalah dengan menggunakan *game* atau *edu game* yang mengajak murid untuk aktif belajar peta dengan permainan kartu dan papan seperti permainan “Monopoly”. Hal tersebut dikarenakan murid menyukai kompetisi dan tantangan. *Edu game* baik secara fisik seperti *board game* atau *game* secara digital. Anak zaman sekarang sangat gemar *game* secara digital, namun kendala yang dihadapi adalah murid sekolah dasar tidak diperbolehkan untuk membawa *handphone*. Oleh karena itu, media fisik lebih cocok untuk media pembelajaran di kelas. Menurut beliau, penggunaan media *game* sebagai pembelajaran dapat memicu emosi kesenangan murid, rasa penasaran, dan keinginan untuk mendalami topik.

3.1.1.2 Focus Group Discussion

Menurut Kriyantono (2009), FGD merupakan teknik pengumpulan data yang bertujuan untuk memahami perilaku seseorang. FGD dilakukan terhadap siswa-siswi Sekolah Dasar Taranita Gading Serpong. Siswa-siswi tersebut terdiri dari Johns,

Ken, Nicho, Carmel, Kirana, Anya, dan Vanya. Tujuan dilakukannya FGD ini adalah untuk menggali lebih dalam seberapa jauh pengetahuan mereka tentang peta Indonesia dan memahami masalah yang dialami siswa-siswi ketika belajar peta. FGD ini dilakukan di Ruang Laboratorium IPA SD Tarakanita Gading Serpong pada tanggal 21 Febuari 2024. Media yang penulis gunakan untuk FGD berupa kamera *handphone* untuk merekam vidio, *handphone* untuk merekam suara, dan laptop untuk memberikan mereka *Power Point* mengenai topik yang penulis bawakan.



Gambar 3.3 FGD dengan siswa-siswi SD Tarakanita Gading Serpong

Berdasarkan data yang diperoleh, sebagian besar dari mereka jika ditanyakan mengenai peta Indonesia, mereka sebatas tahu bahwa Indonesia merupakan negara kepulauan dan negara matirim. Jika diminta untuk menyebutkan 3 ibu kota beserta dengan provinsi dan pulaunya, hanya 2 anak yang berhasil menjawab benar. Adapun jawaban teresbut masih salah karena salah satu dari kedua anak tersebut menjawab “Pulau Jawa Barat”. Sebanyak tiga anak menjawab dengan jawaban yang sama, mereka hanya tau tentang Jakarta dan Denpasar. Selain itu, dua anak sisanya menjawab bahwa mereka tidak tahu sama sekali.

Setelah mengetahui pemahaman mereka soal peta, penulis menanyakan kesulitan yang mereka hadapi ketika belajar peta. Semua anak menjawab bahwa mereka kesulitan belajar peta karena

Peta Indonesia terlalu rumit sehingga mereka kesulitan untuk menghafal. Ketika mereka belajar peta, mereka kesulitan melihat keterangan peta yang kecil dan cenderung mudah hilang fokus. Salah satu anak mengatakan bahwa belajar peta dipengaruhi oleh keinginan dari diri sendiri. Jika dari dasarnya tidak ingin belajar, maka akan sulit untuk belajar peta.

Untuk memahami lebih dalam, penulis menanyakan cara belajar seperti apa yang mereka gunakan sebelumnya ketika belajar peta. Berdasarkan jawaban yang didapat, mayoritas dari mereka cenderung belajar dengan menghafal dari atlas, buku pelajaran, serta poster yang tebal berisikan peta Indonesia. Menurut 4 dari 7 anak, media tersebut sudah cukup membantu, namun mereka masih butuh media pendukung lainnya. Selain itu, 3 dari 7 anak menjawab bahwa media tersebut “Biasa saja” dan kurang membantu karena mereka membutuhkan media lain yang dapat menjelaskan lebih dalam, serta penjelasan dari orang lain.

Setelah mendengar jawaban tersebut penulis menanyakan cara belajar apa yang mereka gemari dan media apa yang diharapkan. Mayoritas dari mereka menjawab bahwa mereka senang jika pembelajaran dapat mengajak mereka untuk ikut serta aktif dan dapat belajar bersama dengan teman, seperti bermain sambil belajar dan praktikum. Adapun jawaban yang lebih memilih untuk belajar secara individu seperti membaca buku cerita dan menonton video. Mayoritas dari mereka menjawab media belajar yang mereka harapkan adalah permainan papan seperti permainan Monopoly atau *game* (digital) yang bercerita dan dapat menggunakan VR. Adapun jawaban lain seperti peta Indonesia secara 3D dan video interaktif.

3.1.1.3 Kesimpulan

Berdasarkan wawancara dengan Dr. Nurul Khakhim, peta memiliki manfaat yang penting bagi anak dalam memperluas

imajinasi, cita-cita, dan juga menggambarkan hal abstrak yang ada di sekitar anak. Tanpa mempelajari peta, wawasan dan pandangan mereka akan terbatas, sempit, tidak terintegrasi dan tidak berkelanjutan. Adapun menurut beliau, geografi itu penting untuk diajarkan agar anak-anak menyadari potensi sumber daya dan potensi bencana alam.

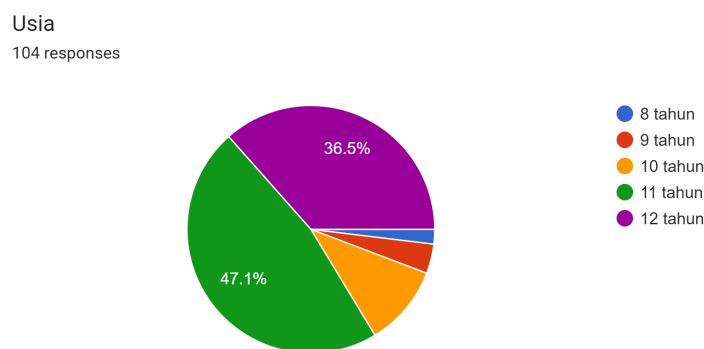
Berdasarkan wawancara dengan Ibu Chatarina Fisca Chandra, kebiasaan anak ketika belajar peta adalah mereka gemar jika pembelajaran melibatkan siswa untuk aktif seperti *game*, baik digital maupun fisik. Media yang digunakan ketika belajar peta di kelas adalah atlas, peta fisik, globe, Google Earth. Media yang digunakan sudah cukup beragam namun berdasarkan hasil FGD, masih banyak murid yang kesulitan belajar peta dan membutuhkan media pendukung lainnya. Namun dari hasil wawancara dan FGD, kedua metode tersebut memiliki persamaan, yaitu murid senang ketika pembelajaran dilakukan dengan mengajak murid untuk aktif. Media yang kompetitif dan dapat dilakukan bersama dengan teman merupakan model media yang digemari murid dan memudahkan mereka dalam memahami materi.

3.1.2 Metode Kuantitatif

Metode kuantitatif merupakan metode hasil risetnya menggambarkan informasi dari banyak orang sehingga dapat digeneralisir (Kriyantono, 2009). Metode kuantitatif yang digunakan dalam mengambil data adalah dengan membagikan kuesioner kepada siswa-siswi sekolah dasar (SD). Kuesioner disebarkan kepada siswa-siswi SD yang bertempat tinggal di JABODETABEK. Tujuan penulis menggunakan metode ini adalah untuk mendapatkan informasi tentang kebiasaan siswa-siswi ketika belajar peta dan memverifikasikan kebenaran data tentang masalah dari topik yang penulis bawakan.

3.1.2.1 Kuesioner

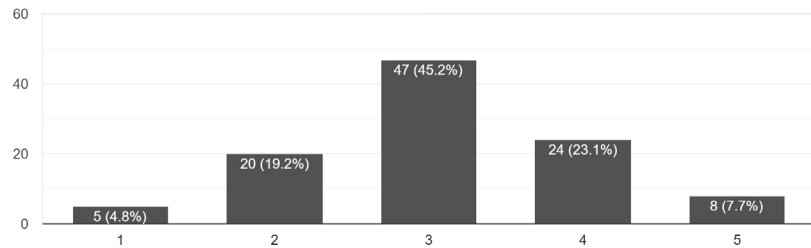
Kuesioner merupakan teknisk pengumpulan data yang isinya berisikan pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab (Kriyantono, 2009). Pengambilan data kuesioner ini dilakukan dengan menggunakan Google Form yang disebarakan kepada anak usia 8–12 tahun. Kuesioner yang dibagikan berhasil mencapai 104 responden. Pertanyaan yang penulis lontarkan adalah pertanyaan seputar seberapa jauh pengetahuan mereka tentang Peta Indonesia, metode belajar yang mereka gemari, media belajar yang biasa mereka gunakan, kesulitan mereka ketika belajar peta, dan pertanyaan-pertanyaan lainnya. Dalam mengumpulkan responden-reponden ini penulis menyebarkannya melalui *platform* instagram, twitter dengan selektif, dan meminta bantuan kepada kerabat-kerabat penulis untuk membantu menyebarkan kuesioner kepada yang memiliki kenalan anak usia 8–12 tahun di JABODETABEK.



Gambar 3.4 Usia Responden

Berdasarkan hasil yang didapat, sebagian besar responden berusia 11 dan 12 tahun, yaitu sebesar 47.1% dan 36.5%. Setelah itu disusul dengan responden dengan usia 10 tahun sebesar 10.6%, 9 tahun sebesar 3.8%, dan 8 tahun sebesar 1,9%. Dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden saat ini menginjak kelas 5–6 sekolah dasar.

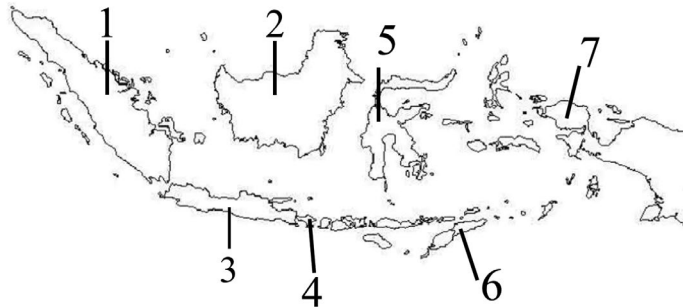
Seberapa jauh pengetahuan kamu tentang peta geografi Indonesia?
104 responses



Gambar 3.5 Tingkat Pengetahuan Responden

Berdasarkan data yang ditunjukkan diatas, angka *axis* yang berada di sebelah kiri *column chart* menunjukkan jumlah responden yang menjawab sesuai dengan *axis* horizontal (bawah). Angka “1” menunjukkan pengetahuan responden terhadap peta Indonesia sangat rendah dan tidak memahami Peta Indonesia, sedangkan angka “5” menunjukkan bahwa responden sangat paham akan Peta Indonesia. Dari *chart* diatas, sebanyak 5 responden yang menjawab “1”, yaitu sebesar 4.8% dan 20 responden menjawab “2”, yaitu 19.2%. Dengan total 25 responden mengatakan bahwa mereka memiliki pengetahuan tentang Peta Indonesia yang kurang. Di lain sisi, sebanyak 21 responden menjawab “4”, yaitu sebesar 23.1% dan 7 responden menjawab “5”, yaitu sebesar 7.7%. Total responden yang memahami peta adalah sebanyak 32 responden. Berdasarkan chart diatas, jawaban terbanyak berada pada jawaban “3” atau netral, yaitu sebanyak 47 responden. Jawaban “3” merupakan jawaban dimana responden belum dapat mengukur keahlian dan pengetahuan mereka dalam membaca Peta Indonesia.

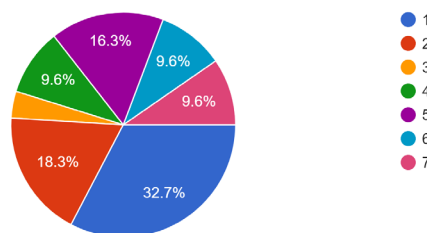
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3. 6 Pertanyaan untuk Menguji Pengetahuan Responden

Untuk menguji pengetahuan responden, penulis memberikan soal tentang “Dimana letak Provinsi Riau?” dengan menunjukkan gambar peta buta Indonesia dan disertai dengan nomor untuk pilihan gandanya. Jawaban yang benar merupakan jawaban nomor “1” dan sisanya merupakan jawaban yang salah. Pada pertanyaan ini penulis mengarpakan responden menjawab dengan jujur tanpa mencarinya terlebih dahulu di internet maupun alat pendukung lainnya.

Tanpa mencari jawaban, dari gambar dibawah ini, manakah yang merupakan letak Provinsi Riau?
(Tidak dinilai)
104 responses

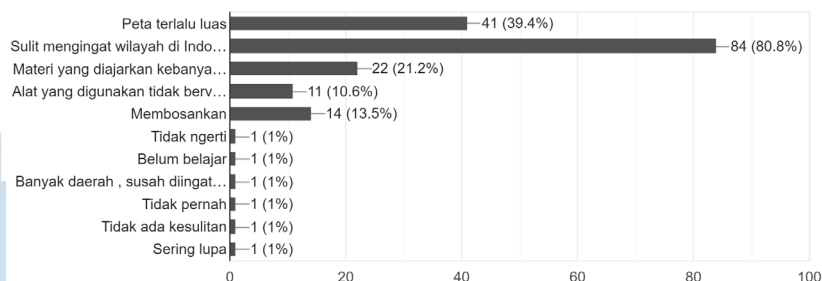


Gambar 3.7 Menguji Tingkat Pengetahuan Responden

Diagram menunjukkan bahwa tidak sedikit responden yang salah menjawab pertanyaan diatas. Berdasarkan diagram *pie chart* diatas, hanya 32.7% responden yang dapat menjawab dengan benar, sedangkan sisanya menjawab salah. Dapat disimpulkan bahwa tidak sedikit anak-anak yang tidak mengenali peta negaranya sendiri.

Kesulitan apa yang sering kamu temui ketika belajar peta Indonesia?

104 responses

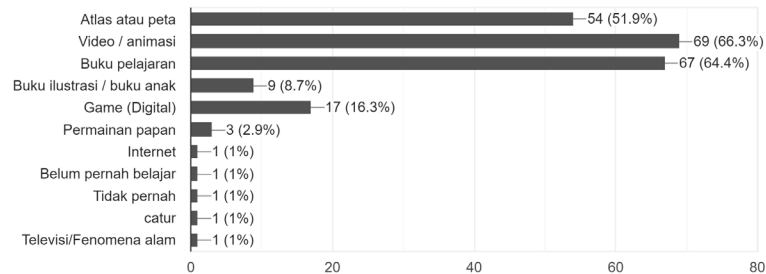


Gambar 3.8 Kesulitan Responden

Untuk mengetahui dan memahami lebih lanjut kesulitan yang responden rasakan ketika belajar peta, penulis memberikan pertanyaan seputar kesulitan-kesulitan yang biasa dialami ketika belajar peta Indonesia. Berdasarkan pertanyaan kuesioner ini, penulis membuatnya *multiple choice*, dimana responden dapat menjawab lebih dari 1 jawaban. Sebanyak 37 responden menjawab bahwa kesulitan yang dirasakan adalah karena sulit mengingat wilayah-wilayah di Indonesia.

Berdasarkan grafik diatas, jawaban paling banyak dipilih merupakan jawaban “Sulit mengingat wilayah di Indonesia”, yaitu sebanyak 84 responden. Hal tersebut dikarenakan Indonesia memiliki banyak pulau dan provinsi. Sehingga anak kesulitan untuk mengingatnya. Setelah itu diikuti dengan jawaban responden bahwa mereka kesulitan karena “Peta terlalu luas”. Kesulitan tersebut didukung dengan banyaknya yang memilih jawaban “Materi yang diajarkan kebanyakan hanya dari buku pelajaran”. Berdasarkan jawaban-jawaban tersebut dapat disimpulkan bahwa responden kesulitan dalam belajar peta dikarenakan peta Indonesia yang terlalu luas dan memiliki banyak pulau & provinsi hanya diajarkan melalui buku pelajaran dan berupa hafalan saja. Padahal materi peta lebih baik jika menggunakan pembelajaran yang mengasah kemampuan spasial atau visual anak.

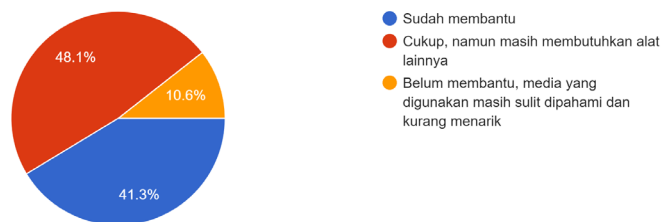
Alat belajar apakah yang pernah kamu gunakan untuk belajar peta?
104 responses



Gambar 3.9 Alat Pembelajaran Peta yang Responden Gunakan

Pada pertanyaan ini, penulis menggunakan *multiple choice* agar responden dapat menjawab lebih dari 1 jawaban, sehingga variabel jawaban bertambah karena jawabannya yang semakin bervariasi. Berdasarkan grafik diatas, sebagian besar responden menjawab bahwa media yang pernah digunakan ketika belajar peta adalah video animasi dan buku pelajaran, yaitu sebanyak 66.3% dan 64.4%. Setelah itu disusul dengan menggunakan atlas atau peta, yaitu sebesar 51.9%. Dari pertanyaan kesioner ini dapat disimpulkan bahwa media yang pernah digunakan hanya sebatas interaksi antara manusia dengan medianya saja.

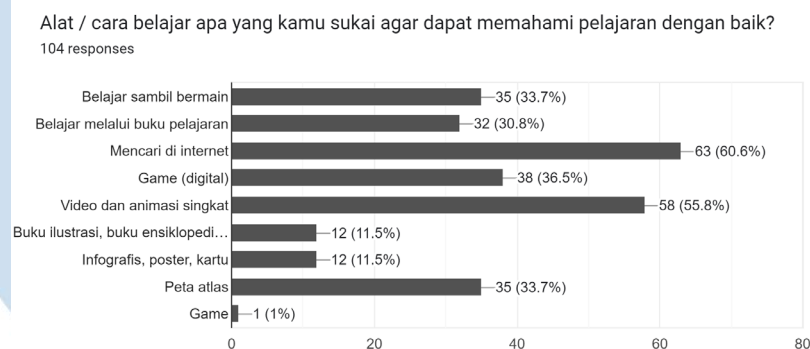
Apakah alat tersebut sudah cukup membantu memahami peta Indonesia?
104 responses



Gambar 3.10 Tingkat Efektifitas Media yang Responden Gunakan

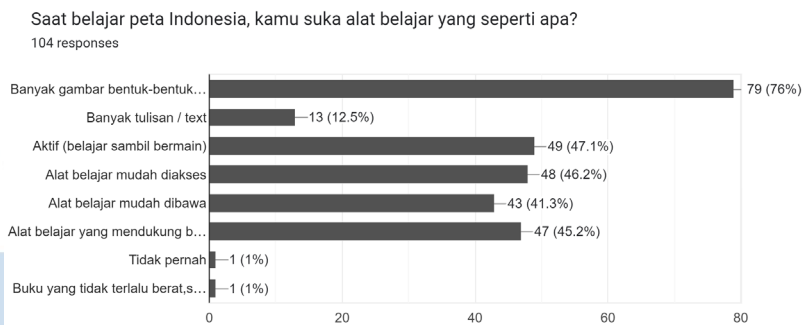
Untuk mendapatkan data lebih lanjut mengenai efisiensi media yang sebelumnya mereka gunakan, penulis menanyakan terkait “Apakah alat tersebut sudah cukup membantu memahami peta Indonesia?”. Berdasarkan *chart* diatas, sebagian besar

responden mengatakan bahwa mereka merasa cukup dengan media yang ada, namun mereka masih membutuhkan media pendukung lainnya yang dapat memudahkan mereka ketika belajar peta Indonesia. Sebanyak 58,7% responden membutuhkan media pendukung lainnya dan 41.3% sudah merasa cukup dengan menggunakan media yang sebelumnya mereka gunakan, seperti atlas, buku pelajaran, dan lainnya.



Gambar 3.11 Metode Belajar yang Responden Sukai

Untuk mendapatkan gambaran media *output* yang akan penulis rancang, penulis memberikan pertanyaan seputar kebiasaan atau cara belajar yang disukai agar *outputnya* sesuai dengan kebutuhan anak dan dapat mengatasi masalah. Berdasarkan *chart* diatas, jawaban yang paling banyak dipilih adalah “Mencari di internet” dan “Video dan animasi singkat”, yaitu sebesar 60.6% dan 55.8%. Setelah itu disusul dengan jawaban “Game (digital)”, “Belajar sambil bermain”, “Peta atlas” dan “Belajar melalui buku pelajaran.” Buku bergambar dan poster merupakan media yang paling sedikit dipilih. Namun jawaban responden terkait hal ini tidak sepenuhnya penulis jadikan patokan. Hal tersebut dikarenakan pertanyaan ini bersifat subjektif.



Gambar 3.12 Jenis Alat Belajar yang Responden Sukai

Penulis juga menanyakan mengenai jenis alat belajar yang digemari responden. Tujuan dari pertanyaan ini adalah untuk memberikan gambaran fitur-fitur yang dapat dipertimbangkan untuk diaplikasikan ke media yang penulis rancang. Dalam pertanyaan ini penulis juga memberikan *multiple choice* untuk memberikan banyak pilihan kepada responden. Berdasarkan jawaban responden, sebagian besar menyukai media yang memiliki banyak gambar-gambar yang menggambarkan bentuk wilayah-wilayah di Indonesia, yaitu sebanyak 76%. Setelah itu mereka menyukai alat belajar yang mudah diakses, mudah dibawa, dan alat belajar yang dapat digunakan bersama dengan teman sebayanya.

3.1.2.2 Kesimpulan

Dapat disimpulkan bahwa tidak sedikit siswa yang tidak memiliki pengetahuan tentang Peta Indonesia. Hal tersebut dikarenakan adanya kesulitan belajar anak ketika belajar peta. Cara belajar peta yang mereka gunakan adalah menghafal, padahal pembelajaran peta akan lebih baik jika menggunakan media-media pendukung yang membantu kebutuhan spasial dan visual anak. Cara belajar yang biasa anak lakukan adalah dengan mencari di internet, video animasi, belajar sambil bermain, dan pembelajaran yang memperlihatkan bentuk dan wilayah-wilayah di Indonesia. Selain itu didapati bahwa mereka senang jika media yang digunakan dapat dipakai bersama dan mengajak mereka untuk aktif terlibat.

3.1.3 Studi Eksisting

3.1.3.1 The World Game

Studi eksisting penulis lakukan agar penulis mendapatkan gambaran output yang sesuai dengan kebutuhan target audiens. Media yang penulis jadikan refrensi adalah “The World Game”.



Gambar 3.13 The World Game

Sumber: <https://playworldgame.com/products/fun-geography-board-game?variant=41653206483132>, (2022)

“The World Game” merupakan *educational game* berbentuk *board game* dengan pemain sekitar 2–4 orang. *Board game* ini mengajak pemain untuk belajar sambil bersenang-senang bersama keluarga dan teman. Permainan menjelajahi negara-negara, belajar tentang bendera negara, lokasi, ibu kota, dan juga fakta-fakta menarik tentang negara yang ditunjuk. Alat pendukung permainan ini terdiri dari dadu, kartu aksi, kartu negara yang berisikan gambar bendera dan fakta negaranya, pion, poster panduan, poster *challenge*, dan alat pendukung lainnya.

Cara bermain di permainan ini adalah setiap pemain mengambil kartu negara yang berisikan bendera negara beserta faktanya. Pemain yang lebih muda maju terlebih dahulu untuk

melempar dadu. Dalam permainan ini pemain yang bergiliran maju akan diberikan pilihan untuk menyebutkan 5 fakta tentang negara yang ada pada kartunya atau dapat meminta untuk ditantang dengan pengetahuan pemain. Tantangan tersebut berupa fakta yang ada di kartu pemain, sebagai contoh pelempar dadu meminta ditantang untuk menyebutkan negara dengan populasi terbanyak di antara kartu negara milik teman temannya. Jika pelempar dadu salah, maka pemain dengan populasi terbanyak yang akan maju sesuai dengan jumlah angka pada dadu.

Permainan ini merupakan permainan adu kecepatan pemain pertama yang mengelilingi dunia dan memiliki banyak *landmarks*. Namun untuk mencapai tujuan tersebut tidaklah mudah. Pemain mendapatkan kartu aksi yang dapat digunakan kepada diri sendiri maupun pemain lain. Contohnya adalah kartu aksi “Tsunami”, jika pemain memberikan kartu ini kepada pemain lain, maka pion pemain lain mundur sesuai dengan keterangan yang ada pada kartu “Tsunami”. Pemain lain dapat menggunakan kartu “*Shield*” untuk mencegah pemain lain menggunakan kartu padanya. Adapun kartu “*Pirate Attack*”, dimana pemain dapat mencuri kartu pemain lain.

Penggunaan elemen desain pada *board game* ini cocok untuk segala umur, terkhusus untuk anak-anak. Ilustrasi yang digunakan adalah vektor. Penggunaan vektor sebagai ilustrasi sangat sesuai karena pada umumnya vektor cocok untuk digunakan di media yang dirancang untuk anak-anak. Gambar ilustrasi vektor tidak terlalu membutuhkan objek yang terlalu detail agar titik fokus anak tidak hanya pada gambarnya saja. Penggunaan warna yang digunakan memiliki kesan *colorful*, tingkat saturasi yang cukup tinggi namun tepat dan *value* yang seimbang. Tipografi pada *board game* ini berjenis *sans-serif*, dimana desain dari *board game* ini memberikan kesan yang modern, menyenangkan, dan sederhana.

3.1.3.2 Belajar dan bermain peta interaktif indonesia

Studi eksisting kedua yang penulis pelajari, yaitu "Belajar & Bermain Peta Interaktif". *Board game* ini merupakan *educational game* yang memfokuskan kepada keterampilan audio visual anak.



Gambar 3. 14 Belajar & Bermain Peta Interaktif
Sumber: <https://e-katalog.lkpp.go.id/katalog/produk/detail/74829823?lang=id&type=general>, (2022)

“Belajar & Bermain Peta Interaktif” ini merupakan peta interaktif yang dapat mengeluarkan suara, oleh karena itu *board game* ini sangat bergantung kepada benda elektronik seperti *speaker* dan pena elektronik sebagai media pendukung. Cara penggunaannya adalah dengan menggunakan pena elektronik yang digunakan untuk menunjuk suatu lokasi di peta Indonesia, lalu *board game* ini akan mengeluarkan suara berdasarkan lokasi yang ditunjuk. *Board game* ini sebagian besar berfokus kepada lagu daerah dan alat musik, namun adapun mengenai flora dan fauna di Indonesia. Peta interaktif ini terdiri dari 3 bagian papan Peta Indonesia yang memiliki informasi dan permainannya masing-masing. Bagian tersebut terdiri dari: (1) Peta sederhana berisikan beberapa menu fungsi informasi dan fitur yang disediakan; (2) Peta sederhana berisikan menu informasi yang lebih banyak dibandingkan peta sebelumnya; dan (3) Peta dengan tampilan kompleks yang menggambarkan layaknya peta pada umumnya. *Board game* ini memiliki potensi peta interaktif yang menarik namun kurang cocok dengan permasalahan kesulitan

membaca peta saat ini dan ke-efektifan anak dalam mengingat peta Indonesia. Hal tersebut dikarenakan menurut Vernon A. Magnesen (dalam Kosasih, 2016, hlm.48), anak menyerap ilmu dengan audio hanya sebesar 20%.

3.1.3.3 Kesimpulan

Berdasarkan studi eksisting yang dari board game “The World Game” dan “Belajar dan bermain peta interaktif indonesia”, penulis menyimpulkan menjadi beberapa aspek penilaian.

Tabel 3.1 Tabel SWOT Studi Eksisting

Aspek	“The World Game”	“Belajar dan bermain peta interaktif indonesia”	Perancangan penulis
<i>Strenghts</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Gabungan beberapa <i>Gameplay</i>. - Gaya visual sederhana dan cocok untuk anak - Penggunaan warna yang <i>colorful</i> - Kompetitif dan tantangan. 	<ul style="list-style-type: none"> - Khusus peta Indonesia - Sarana media menggunakan audio - Memberikan fakta dan ciri khas tiap daerah - Mendukung kemampuan musik bagi anak. 	<ul style="list-style-type: none"> - Khususkan peta Indonesia - Memenuhi kebutuhan keterampilan (ucapan & tindakan) - Keragaman <i>game play</i>. - Gaya visual <i>colorful</i> dan dispesifikasikan untuk anak. - Kompetitif dan tantangan.
<i>Weakness</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Peta dunia dan tidak terkhusus di Indonesia. - Tidak tersedia di Indonesia 	<ul style="list-style-type: none"> - Biaya produk yang sangat mahal. - Desain kurang cocok untuk anak-anak - Keterbacaan tulisan yang kurang. - Tidak kompetitif - Bukan berupa <i>board game</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> - Penulis tidak memiliki pengalaman dalam membuat <i>board game</i>. - Kesulitan menemukan vendor <i>print board game</i> di Indonesia

<i>Opportunities</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Meningkatkan pengetahuan anak dalam membaca peta dunia - Meningkatkan hubungan - Membuat <i>board game</i> dengan mengikuti <i>trend</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> - Bertemakan lagu daerah, alat musik, flora, dan fauna - Meningkatkan pengetahuan anak tentang lagu-lagu daerah. 	<ul style="list-style-type: none"> - Belum ditemukan <i>board game</i> bermain yang membawa khusus peta Indonesia - Meningkatkan pengetahuan anak dalam membaca peta Indonesia. - Menutupi kesulitan ketika belajar peta. - Meningkatkan hubungan
<i>Threats</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Memiliki banyak pesaing 	<ul style="list-style-type: none"> - Harga yang sangat mahal kurang sebanding dengan ke-efektivan produknya. 	<ul style="list-style-type: none"> - Pesaing sudah ahli dalam membuat <i>board game</i>.

3.1.4 Studi Refrensi

3.1.4.1 The 50 States Games

“The 50 States Games” merupakan *board game* kedua yang penulis pelajari. *Board game* ini merupakan *educational game* yang memiliki cara bermain dan memiliki *brand* produk yang sama dengan "The World Game". *Board game* ini mengedukasi pemain tentang berbagai hal di Amerika dengan jumlah pemain 2-5 orang dari semua kalangan umur. Cara bermain permainan adalah dengan saling bertukar fakta atau saling memberikan tantangan terhadap pemain lain. Berbeda dengan “The World Game”, *board game* ini tidak bersifat *racing* kompetitif, namun berdasarkan kartu yang paling banyak terkumpul.



Gambar 3. 15 The 50 States Game
Sumber: <https://playworldgame.com/products/the-50-states-game?variant=41649616224444>, (2022)

Permainan ini berlangsung dengan menentukan giliran untuk diberi tantangan atau pertanyaan oleh pemain lain berdasarkan dadu yang dilempat. Sebagai contoh jika dadu menggambarkan ikon lokasi, maka ia akan mendapatkan pertanyaan atau tantangan mengenai letak suatu lokasi. Jika pemain mendapat dadu “*flag challenge*”, maka pemain tersebut akan mendapatkan tantangan untuk menebak bendera dari negara tersebut. Pemain yang dapat menjawab benar akan mendapatkan kartu yang berisikan fakta-fakta negara tersebut sebagai poinnya. Pemain ditentukan berdasarkan banyaknya kartu poin yang didapat.

Permainan ini menggunakan gaya ilustrasi *flat color vector*, dimana gaya ilustrasi tersebut cocok digunakan untuk target dari semua kalangan umur dan memudahkan target audiens dalam mengolah informasi. Warna yang digunakan warna-warni pada gambar peta agar memudahkan pembeda antar wilayah. Tipografi yang digunakan pada *board game* ini adalah *sans-serif* yang memberikan kesan modern dan memudahkan dalam membaca informasi yang diberikan.

Tabel 3.2 Tabel SWOT Studi Referensi “The 50 States Games”

Aspek	Penjelasan
<i>Strenghts</i>	<ul style="list-style-type: none"> -Dapat membuat edukasi menjadi lebih menyenangkan. -Berfokus kepada interaksi antar pemain sehingga dapat meningkatkan hubungan antar pemain dan membuat permainan menjadi lebih menyenangkan. -Secara visual menggunakan flat design sehingga dapat memudahkan dalam menyerap informasi yang diberikan. -Mekanisme permainan mudah dipahami.
<i>Weakness</i>	<ul style="list-style-type: none"> -Secara visual masih terlalu formal dan kurang adanya ilustrasi. -Kurang menantang karena hanya bertukar informasi saja. -Mekanisme <i>gameplay</i> masih seperti berupa hafalan dan hal-hal yang kurang umum (seperti jumlah penduduk, luas wilayah, dan lainnya).
<i>Opportunities</i>	<ul style="list-style-type: none"> -Cakupan wilayah yang spesifik. -Cocok untuk menguji kepintaran tentang negara-negara di Amerika.
<i>Threat</i>	<ul style="list-style-type: none"> -Bersaing dengan permainan lain yang serupa dan dengan ilustrasi yang lebih menarik. -Produksi tidak tersedia di berbagai negara -Harga yang cukup mahal.

3.1.4.2 Campaign Go

"Campaign Go" merupakan *board game* yang memiliki mekanisme layaknya ular tangga. *Board game* ini dapat memberikan pengalaman simulasi atau gambaran besar kehidupan seorang pemasar dalam kehidupan industri komunikasi yang persaingannya secara kompetitif dengan pesaing. Media *board game* “Campaign Go” terdiri dari 70 kartu, pion blok berwarna, dan papan yang menggambarkan progres pemain selama satu tahun di dalam permainan dan berjalan 4 putaran.



Gambar 3. 16 Campaign Go
 Sumber: <https://vero-asean.com/vero-launches-pr-and-marketing-board-game-campaign-go/>, (2021)

Cara bermain *board game* ini adalah berlomba siapa yang paling unggul dalam menjalankan kampanye selama 4 putaran yang mewakili kuartal dalam setahun. *Board game* ini terdiri dari 70 kartu, papan permainan, dan balok warna yang menunjukkan kemajuan pemain dalam setahun. Setiap kuartal yang dilalui memiliki kartu yang berubah dan acak menentukan kondisi tempat seluruh pemain. Kartu-kartu pada *board game* ini memiliki unsur elemen kampanye, yaitu merek, agensi, departemen pendukung, *influencer* & komunitas, media, aktivitas komunikasi, dan hasil.

Pada perancangan *board game* yang penulis rancang, referensi yang penulis ambil adalah penggunaan dan penempatan elemen-elemen desain pada media papan dan media pendukung kartu. Penulis melihat keseimbangan *layout* dan hierarki informasi yang tercantum di kartu. Selain itu penggunaan gaya ilustrasi *flat design* vektor dan kartun, penggunaan warna dan *font* yang konsisten sesuai dengan konsep bertema *marketing* yang mereka gunakan.

Tabel 3.3 Tabel SWOT Studi Referensi “Campaign Go”

Aspek	Penjelasan
<i>Strenghts</i>	-Mekanisme permainan sangat menarik dan membantu pemain untuk berpikir strategis. -Permainan berdasarkan kejadian yang mungkin dapat terjadi di kehidupan pemasaran. - Gaya visual simpel dan cocok dengan konsep -Memiliki <i>gameplay</i> yang mudah dipahami.
<i>Weakness</i>	- <i>Board game</i> sulit ditemukan dan tidak terpasarkan secara maksimal. -Bersifat eksklusif.
<i>Opportunities</i>	-Belum memiliki banyak pesaing. -Tidak banyak <i>board game</i> yang mengangkat topik tentang <i>marketing</i> .
<i>Threat</i>	<i>Board Game</i> tidak dipasarkan secara maksimal sehingga tidak dikenal dan sulit ditemukan. Jika ada <i>brand</i> yang lebih besar untuk membuat <i>board game</i> serupa maka Campaign Go dapat terancam.

3.1.4.3 Ticket to Ride

"Ticket to Ride" merupakan *board game* dari Days of Wonder yang memiliki beberapa seri. Namun dari keseluruhan seri *board game* Ticket to Ride semua bertemakan kereta api. Permainan ini terdiri dari 2–5 pemain dengan usia 8 tahun keatas dan durasi 30–60 menit. Perlengkapan permainan ini terdiri dari buku panduan, papan map, pion kereta, kartu, dan *score marker*.



Gambar 3. 17 Ticket to Ride

Sumber: <https://medium.com/board-game-brother/how-to-play-ticket-to-ride-7f809e3f9a91>, (2017)

Cara bermain permainan ini adalah dengan *set up* dan menentukan pion kereta yang berbeda tiap pemainnya. Peta diletakan di tengah papan dan meletakkan 1 kartu jalur terpanjang di dekat papan. Setelah itu setiap pemain mendapatkan 4 kartu kereta di awal permainan dan 3 kartu tiket, kartu yang tidak terpakai diletakan di terbalik agar tidak terlihat. Lalu 5 kartu kereta teratas dari kartu di dek dibuka untuk diperlihatkan. Di dalam kartu tiket tertulis 2 kota yang fungsinya sebagai misi pemain, dimana pemain harus menyambungkan kedua kota tersebut dengan pion kereta yang telah dipilih. Jika pemain dapat berhasil menyambungkan kedua kota tersebut, maka pemain mendapatkan poin sebanyak angka yang ada pada kartu tiket.

Giliran dari permainan ini ditentukan dari pemain yang paling sering *travelling* lalu berurutan sesuai arah jarum jam. Ketika giliran pemain untuk maju, pemain mendapatkan 3 opsi yang dapat dipilih, yaitu mengambil 2 kartu kereta, mengambil 3 kartu tiket dan mengklaim rel kereta berdasarkan warna kartu kereta yang dimiliki. Banyaknya pion kereta yang diletakan, maka poinnya akan bertambah. Setiap poin bertambah, maka poin *score marker* akan bergeser. Jika salah satu pemain memiliki sisa 0–2 pion kereta, maka permainan berakhir dan akan menghitung skor. Pemenang dari permainan ini ditentukan berdasarkan poin terbanyak yang dimiliki.

Tabel 3.4 Tabel SWOT Studi Referensi “Ticket to Ride”

Aspek	Penjelasan
<i>Strenghts</i>	<ul style="list-style-type: none"> -Memiliki mekanisme permainan yang menyenangkan. -Memiliki visual yang menarik dan sesuai dengan tema yang diangkat. -Media yang satu dengan yang lain memiliki visual yang sinkron. -Memiliki batasan yang jelas.
<i>Weakness</i>	<ul style="list-style-type: none"> -Permainan dapat dipahami namun membutuhkan waktu untuk memahami mekanisme permainan agar permainan dapat berjalan dengan baik. Namun

	peraturan-pertaturan yang tertulis dengan terstruktur dan jelas. -Cara penghitungan skor akhir yang rumit.
<i>Opportunities</i>	-Masuk ke dalam kategori <i>educational game</i> . -Permainan yang cukup sulit menambahkan jiwa kompetitif pemain dan membuat permainan menjadi menyenangkan. -Memiliki banyak seri <i>board game</i> sehingga pemain ingin mencoba dengan map yang berbeda. -Mudah ditemukan dan tersedia di beberapa negara dengan harga yang terjangkau.
<i>Threat</i>	Memiliki banyak pesaing dengan mekanisme permainan dan tema yang serupa.

3.2 Metodologi Perancangan

Metodologi perancangan yang penulis gunakan untuk "Perancangan *Board Game* untuk Pengenalan Peta Geografis Indonesia Pada Anak Usia 8-12 Tahun" adalah metode *Design Thinking* menurut Dam dan Siang. Metode ini terdiri dari 5 tahapan *Design Thinking* yang berurutan. Urutan tahapan tersebut yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test* (Dam dan Siang, 2022).

1) *Empathize*

Empathize merupakan proses tahapan pertama *Design Thinking* yang bertujuan untuk memperoleh informasi dan pemahaman tentang topik yang dibawakan. Pada tahapan ini penulis melakukan riset dari berbagai sumber untuk memahami kesulitan yang dialami oleh target dan agar hasilnya tidak hanya berupa asumsi saja. Selain itu, pada tahapan ini penulis berinteraksi langsung kepada target audiens agar hasil *outputnya* lebih maksimal dan tidak berdasarkan keinginan pribadi.

2) *Define*

Tahapan yang kedua merupakan tahapan *define* atau proses identifikasi masalah. Seluruh data yang telah diperoleh dianalisis kembali untuk mendapatkan inti permasalahannya sehingga dapat menciptakan solusi yang sesuai dengan kebutuhan target audiens.

3) *Ideate*

Tahapan yang ketiga merupakan tahapan *ideate* atau perancangan ide melalui *brainstorming*. Seluruh data yang didapat pada tahapan *define* dikumpulkan. Proses *brainstorming* dilakukan untuk menciptakan ide diluar kepala yang kreatif dan solutif. Ide yang dibuat harus dapat mengatasi masalah dan berdasarkan kebutuhan *target audiens*. Kegiatan yang dilakukan pada tahapan ini contohnya adalah *brainstorming, mindmapping, big idea, tone of voice, moodboard, information architecture, flowchart*, dan lainnya.

4) *Prototype*

Tahapan berikutnya merupakan tahapan *prototype*. Pada tahapan ini, seluruh ide-ide yang telah terkumpulkan di proses *ideate* akan dirancang untuk menciptakan produk yang solutif. Proses ini membantu memberikan gambaran *output* produk dan di tahapan ini kemampuan desain akan diterapkan. Oleh karena itu, desain yang dibuat harus sesuai dengan target audiens karena desain mempengaruhi kenyamanan mereka ketika menggunakan. *Prototype* bersifat interaktif dan dapat di uji cobakan di tahapan test.

5) *Test*

Tahapan *test* merupakan tahapan uji coba kepada target audiens. *Prototype* yang telah dirancang pada tahapan sebelumnya akan di uji coba, baik dari segi fungsionalnya ataupun dari segi kenyamanan pengguna. Ada berbagai macam metode untuk melakukan tahapan *test* ini, contohnya adalah melalui *beta test, alpha test, usability test, FGD*, wawancara, kuesioner, dan lainnya. Tujuan dari adanya tahapan *test* ini adalah untuk menguji kelayakan *prototype* dan mendapatkan hasil bahan evaluasi perkembangan serta revisi selanjutnya. Setelah melakukan tahapan ini, penulis dapat kembali ke tahapan *ideate, define*, bahkan *empathize*.

BAB IV

STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN

4.1 Strategi Perancangan

Dalam merancang karya *board game* pengenalan peta geografi Indonesia, strategi perancangan yang penulis gunakan adalah metode *Design Thinking* menurut Dam dan Siang. Metode *Design Thinking* penulis gunakan karena metode ini memfokuskan kepada audiens dan pencarian solusi yang solutif serta inovatif berdasarkan kebutuhan audiens. Dengan menggunakan metode ini penulis dapat memahami perasaan audiens, karena setiap tahapannya berdasarkan penggabungan sudut pandang yang beragam, pendefinisian suatu masalah, dan di *test* kepada target audiens secara langsung. Selain itu, tahapan *Design Thinking* berjalan secara repetitif non-linier, sehingga penulis dapat memaksimalkan perancangan dengan melakukan revisi-revisi sebelum ke tahapan akhir. Tahapan tersebut terdiri dari *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*.

4.1.1 *Empathize*

Tahapan awal dari perancangan karya *board game* ini adalah tahapan *empathize*. Tahapan *empathize* memiliki tujuan untuk memperoleh pemahaman dan informasi terkait topik yang penulis angkat. Pada tahapan ini, penulis melakukan riset tentang masalah dan kesulitan yang dialami oleh target. Oleh karena itu penulis menempatkan diri sebagai anak-anak usia 8–12 tahun atau target audiens untuk mendapatkan pemahaman dan informasi tentang permasalahan yang terjadi. Berdasarkan hasil riset, penulis menemukan penyebab kesulitan audiens ketika belajar peta geografi Indonesia, kondisi lingkungan disekitar target audiens ketika belajar peta di kelas maupun diluar kelas, media pendukung yang digunakan, nilai rata-rata audiens dalam membaca peta, dan lainnya. Selain riset tentang audiens, penulis juga mencari beberapa data mengenai jumlah pulau, jumlah provinsi beserta ibu kotanya di Indonesia pada tahun 2024, kondisi geografis Indonesia, kemampuan belajar yang digunakan ketika mempelajari peta,

manfaat dan kegunaan peta dalam kehidupan sehari-hari anak, pentingnya peta bagi anak, dan riset lainnya yang telah penulis tuliskan pada bagian latar belakang dan metodologi penelitian.

Guna memperkuat riset yang telah didapat, penulis melakukan penelitian kembali dengan metode penelitian kualitatif dan kuantitatif. Metode kualitatif yang penulis gunakan adalah: (1) Wawancara kepada ahli kartografi dan guru sekolah dasar; dan (2) *Focus group discussion* (FGD) kepada 7 murid sekolah dasar kelas 4–6. Sedangkan metodologi kuantitatif yang penulis gunakan adalah kuesioner yang dibagikan kepada 100 responden murid kelas 4–6 sekolah dasar di JABODETABEK. Setelah mendapatkan beberapa data tersebut, penulis menawarkan sebuah media interaktif berupa *board game*. Hal tersebut dikarenakan anak-anak gemar ketika pembelajaran mengajak mereka untuk aktif, kompetitif, dan dapat dilakukan bersama dengan teman sebayanya untuk memahami materi yang diberikan. Sejalan dengan pernyataan Ginnis (2008), *board game* dapat membantu mempermudah siswa dalam memahami pelajaran dan menurut Vernon A. Magnesen (dalam Kosasih, 2016) yang menyatakan bahwa proses belajar anak yang efektif berdasarkan 70% dari apa yang mereka katakan dan 90% dari perkataan serta tindakan.

4.1.2 Define

Setelah mendapatkan data-data yang dibutuhkan pada tahapan sebelumnya, pada tahapan *define* adalah tahapan untuk mengidentifikasi masalah utamanya dari suatu permasalahan. Data yang sudah didapatkan pada tahapan *empathize* dikumpulkan untuk dianalisis lebih dalam untuk mendapatkan solusi yang dapat memecahkan masalah. Proses identifikasi ini berpusat pada manusia atau target audiens. Berdasarkan hasil analisis dari riset, wawancara, FGD, dan kuesioner, penulis dapat menyimpulkan bahwa kesulitan yang dihadapi ketika belajar peta adalah:

1) Media Pendukung Kurang Interaktif.

Berdasarkan riset dan wawancara yang dilakukan dengan guru SD Tarakanita Gading Serpong, Ibu Chatarina Fisca Chandra, media yang digunakan beberapa tenaga pengajar saat pembelajaran peta sudah cukup bervariasi, yaitu globe, peta besar, atlas, dan lainnya. Namun media tersebut kurang interaktif karena hanya bersifat satu arah saja, yaitu manusia terhadap media yang digunakan saja. Interaksi satu arah cenderung tidak efektif karena membuat anak mudah lupa apa yang mereka pelajari. Kurangnya media pendukung interaktif ini juga mempengaruhi kemampuan belajar visual anak. Tanpa adanya media pendukung, kemampuan belajar visual anak cenderung sempit dan tidak ada gambaran suatu wilayah. Hal-hal abstrak belum dapat tergambarkan dengan baik.

2) Peta Indonesia Terlalu Luas dan Rumit.

Berdasarkan FGD dan kuesioner yang telah dibagikan kepada target audiens usia 8–12 tahun, mereka mengatakan bahwa kesulitan yang sering dihadapi ketika belajar Peta Indonesia adalah wilayah Indonesia yang terlalu luas dan rumit karena banyaknya pulau-pulau dan provinsi yang semakin bertambah. Oleh karena itu mereka kesulitan untuk menghafal letak-letak suatu wilayah. Ketika mereka belajar peta dari peta atau atlas, mereka juga kesulitan melihat keterangan peta yang kecil dan bertabrakan dengan informasi lainnya.

3) Mudah Hilangan Fokus.

Berdasarkan FGD yang dilakukan, mereka mengatakan bahwa sering kali fokus mereka hilang ketika mereka mempelajari peta. Hal tersebut dikarenakan mereka kurang tertarik dengan materi yang dibawakan dan media pembelajaran yang kurang menarik dan kurang interaktif. Contohnya adalah ketika mereka belajar untuk ulangan, mereka mengatakan bahwa seringkali

perhatiannya mudah teralihkan untuk melihat ponsel yang dapat mengurangi rasa kebosanan mereka hingga lupa waktu. Media yang mereka gunakan hanya berlandaskan hafalan, sehingga mereka kurang tertarik untuk menitik pusatkan fokusnya.

4) Tenaga Pendidik Kesulitan Menyampaikan Materi.

Media yang disediakan oleh tenaga pendidik sudah tergolong bervariasi, baik media fisik maupun media yang memanfaatkan teknologi digital seperti *google earth*, *google map*, dan lainnya. Beberapa upaya juga dilakukan oleh tenaga pendidik dalam mengajar untuk menyampaikan materi dengan jelas dan menyenangkan. Namun keterbatasan waktu pengajaran menjadi suatu halangan bagi tenaga pendidik dalam berkreaitivitas dalam cara mengajar.

Berdasarkan hasil analisis kesulitan yang dihadapi ketika belajar peta Indonesia tersebut, penulis menawarkan solusi yang ada pada *gameplay* serta media pendukung *board game* yang telah penulis rancang. Solusi tersebut terdiri dari: (1) Media interaktif *board game*; (2) Memberikan kartu pengetahuan unik agar lebih mudah mengingat; (3) Menitik pusatkan perhatian sesuai minat dan kegemaran; dan (4) Mengajak anak untuk aktif dan kompetitif.

Media interaktif *board game* terjadi antara dua hingga lebih arah yang mengajak anak untuk aktif sesuai dengan kegemaran mereka, yaitu belajar sambil bermain bersama rekannya. Dengan adanya media *board game*, anak dapat menciptakan kenangan berkesan. Sehingga mereka dapat memahami dan mengingat materi dari permainan yang telah mereka mainkan. Hal tersebut dikarenakan ketika anak bermain *board game*, mereka belajar berdasarkan apa yang mereka ucapkan dan apa yang mereka tindak. Selain itu *board game* dapat membantu memvisualisasikan suatu bentuk abstrak menjadi bentuk yang konkrit.

Pada solusi kedua perancangan *board game* ini, penulis merancang sebuah kartu yang berisikan letak, nama provinsi dan ibu kotanya, beserta dengan pengetahuan unik tentang lokasi tersebut. Hal ini ditujukan untuk mempermudah target audiens dalam membaca peta dengan tulisan yang tidak berdempetan, memiliki keterbacaan yang jelas, dan cukup ruang untuk memperhatikan seluk beluk peta Indonesia. Selain itu pembuatan media kartu ini dirancang agar media papan yang menggambarkan peta Indonesia memiliki *whitespace* dan tidak dipenuhi oleh tulisan. Melainkan informasi yang cukup untuk dicerna anak dan dipenuhi oleh gambar-gambar yang mendukung proses visual dan imajinasi anak.

Solusi yang ketiga adalah menitik pusatkan perhatian sesuai dengan minat dan kegemaran target audiens. Dengan membuat media interaktif yang sesuai dengan kegemaran bermain anak, mereka cenderung akan terfokus kepada permainan. Oleh karena itu, penulis membuat sebuah *board game* yang menggabungkan beberapa tipe permainan papan seperti Monopoly, UNO, dan ular tangga.

Solusi yang terakhir adalah mengajak anak untuk aktif dan kompetitif. Dengan perancangan *board game* ini, tenaga pendidik dapat menyampaikan materi dengan menarik bagi target audiens. Contohnya adalah dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan kepada setiap pemain yang melempar dadu untuk mendapatkan poin terbanyak. Hal ini dapat meningkatkan jiwa kompetitif dari pemain agar permainan menyenangkan. Selain itu, permainan yang berlangsung sekitar 30–45 menit cukup untuk dimainkan beberapa kali.

Target utama dari *board game* ini adalah anak usia 8–12 tahun yang masih dalam jenjang pendidikan sekolah dasar. Peta sebaiknya diajarkan kepada anak sejak dini. Usia tersebut merupakan usia dimana anak sudah dapat membaca informasi dan peta, serta dapat bermain permainan yang menggunakan instruksi. Selain itu usia 8–12 tahun masih dalam jenjang

pendidikan yang sama. Berikut merupakan tabel target segmentasi dari perancangan *board game*:

Tabel 4.1 Tabel Segmentasi

Demografi		Geografi	Psikografis	Perilaku/ Kebiasaan
Usia	8–12tahun	JABODE- TABEK	- Gemar bermain. - Memiliki rasa penasaran yang tinggi. - Cara belajar visual dan praktik - Mudah lupa jika hanya dengan lisan dan tulisan - Mudah bosan ketika belajar.	Ingin mendapatkan informasi atau pembelajaran melalui sebuah permainan.
Jenis Kelamin	Laki-laki dan perempuan			
Pendidikan	Sekolah Dasar			

Berdasarkan tabel diatas, penulis membuat sebuah *user persona* dan *user journey* pemain board game yang penulis rancang. Tujuan pembuatan *user persona* dan *user journey* ini adalah untuk dapat memvisualisasikan kebutuhan target audiens.

Persona 1

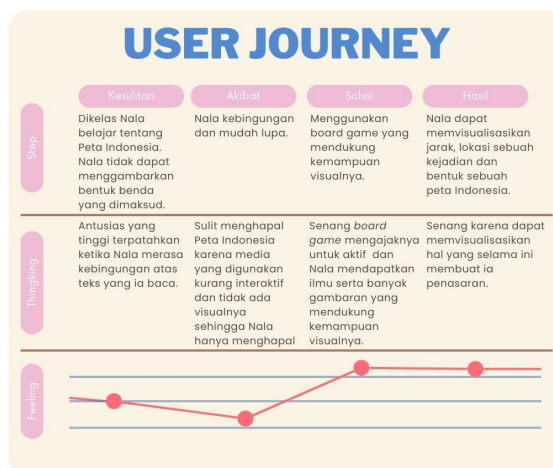


Nala
 👤 9 tahun
 📍 Bekasi
 🏠 Sekolah Dasar

Bio
 Nala merupakan siswi yang saat ini menduduki kelas 4 SD. Nala merupakan anak yang sangat aktif dan memiliki rasa penasaran yang tinggi. Namun Nala memiliki kesulitan dalam memvisualisasikan sesuatu jika hanya berupa tulisan saja. Nala membutuhkan visual agar dapat memahami dan mengingatnya.

Goals <ul style="list-style-type: none"> Dapat memvisualisasikan hal abstrak menjadi nyata 	Needs <ul style="list-style-type: none"> Media pendukung belajar yang membantu kemampuan visualnya
Frustrations <ul style="list-style-type: none"> Sulit memvisualisasikan bentuk bentuk Tidak cocok belajar hanya melalui text book 	Behaviors <ul style="list-style-type: none"> Aktif Rasa keingintahuan yang tinggi

User Journey Nala

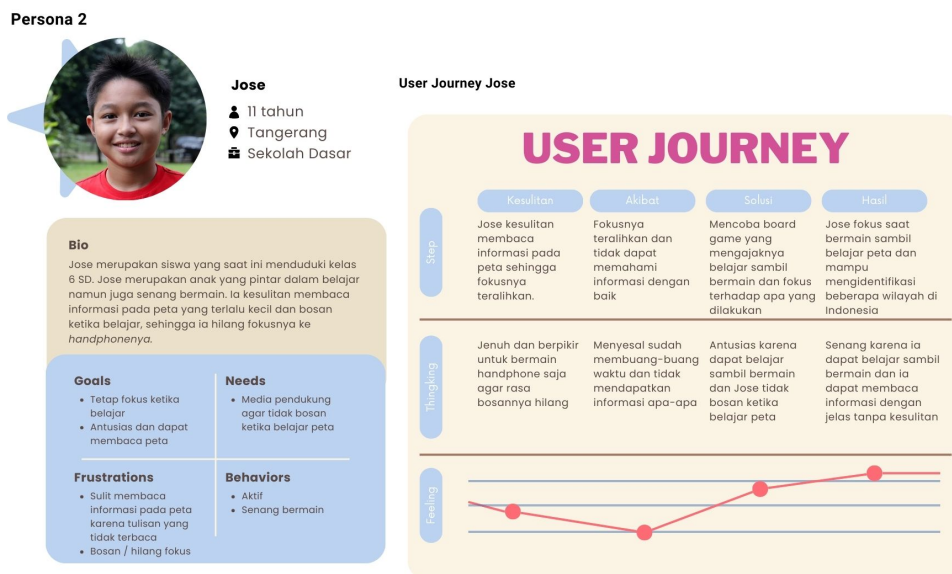


USER JOURNEY

	Kesulitan	Akibat	Solusi	Hasil
Step	Dikelas Nala belajar tentang Peta Indonesia. Nala tidak dapat menggambarkan bentuk benda yang dimaksud.	Nala kebingungan dan mudah lupa.	Menggunakan board game yang mendukung kemampuan visualnya.	Nala dapat memvisualisasikan jarak, lokasi sebuah kejadian dan bentuk sebuah peta Indonesia.
Thinking	Antusias yang tinggi terpatahkan ketika Nala merasa kebingungan atas teks yang ia baca.	Sulit menghafal Peta Indonesia karena media yang digunakan kurang interaktif dan tidak ada visualnya sehingga Nala hanya menghafal	Senang board game mengajaknya untuk aktif dan Nala mendapatkan ilmu serta banyak gambaran yang mendukung kemampuan visualnya.	Senang karena dapat memvisualisasikan hal yang selama ini membuat ia penasaran.
Feeling	[Line graph showing a dip in feeling at the 'Step' stage and a rise at the 'Thinking' stage]			

N U S A N T A R A
Gambar 4.1 Persona 1

Target *user* persona yang pertama adalah Nala. Nala merupakan siswi yang saat ini menduduki kelas 4 SD. Ia merupakan anak yang sangat aktif dan memiliki rasa penasaran yang tinggi terhadap sesuatu. Namun ketika Nala dihadapkan dengan pelajaran IPS tentang peta Indonesia, ia mengalami kesulitan dalam memvisualisasikan sesuatu jika hanya berupa tulisan saja. Nala membutuhkan visual agar dapat memahami dan mengingat materi tersebut. Persona Nala ini dibuat untuk memvisualisasikan dan mengatasi masalah target audiens mengenai kesulitan mereka dalam menggambarkan bentuk yang abstrak jika hanya berupa tulisan saja.



Gambar 4.2 Persona 2

Target *user* persona yang kedua adalah Jose. Jose merupakan siswa yang saat ini menduduki kelas 6 SD. Jose merupakan anak yang pintar dalam belajar namun juga senang bermain. Ia kesulitan membaca informasi pada peta yang terlalu kecil dan bosan ketika belajar, sehingga ia hilang fokusnya ke *handphonenya*. Ia membutuhkan media yang dapat menarik perhatiannya agar dapat belajar dengan fokus, yaitu media yang dapat belajar sambil bermain. Persona Jose ini dibuat untuk memvisualisasikan

dan mengatasi masalah target audiens mengenai mudah hilangnya fokus dan media peta yang sulit dibaca.

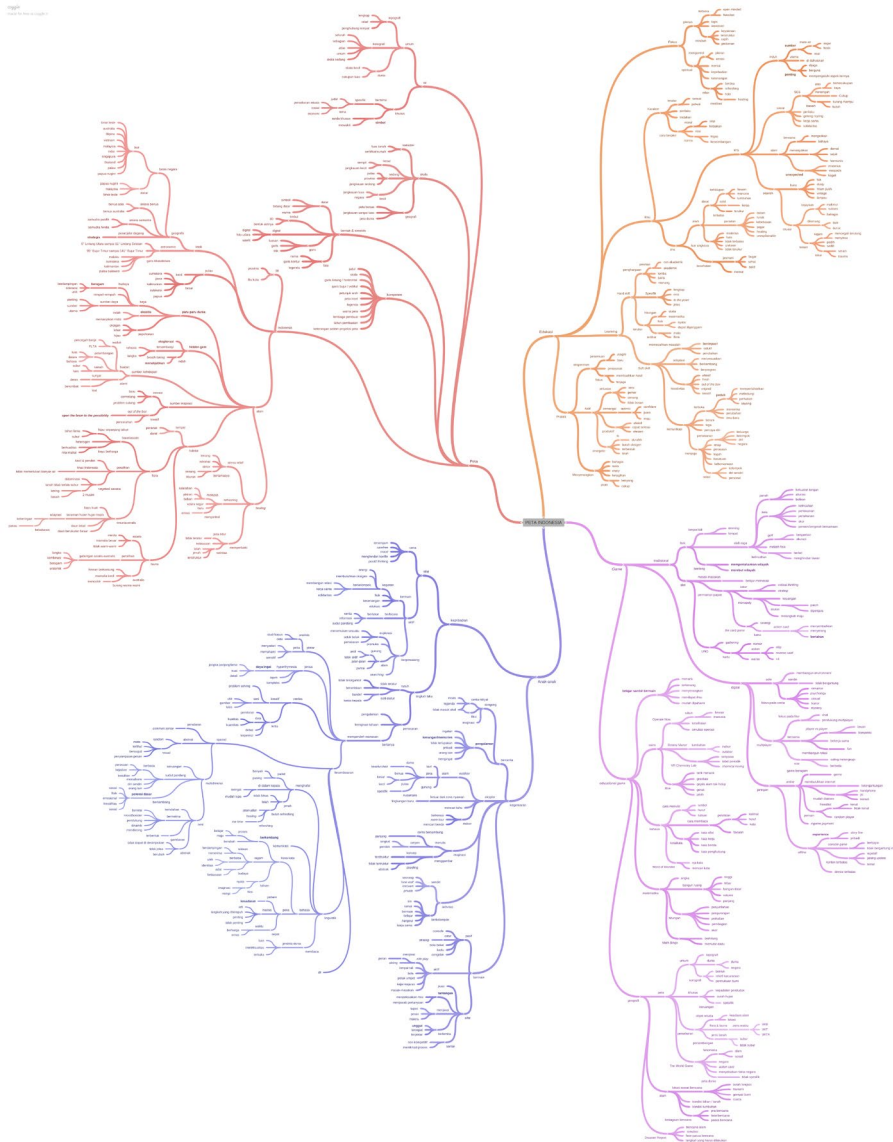
4.1.3 *Ideate*

Tahapan yang ketiga merupakan tahapan *ideate*. Tahapan ini merupakan tahapan ini merupakan tahapan yang menghasilkan ide-ide inovatif. Pada tahapan ini, ide-ide diberikan ruang untuk bernapas agar dapat menciptakan dan mengembangkan inovasi yang maksimal. Tahapan *ideate* merupakan tahapan yang sangat penting karena mempengaruhi perancangan desain dalam tahapan *prototype*. Selain itu, karya yang dibuat harus memiliki pesan yang jelas dan mudah dipahami oleh target audiens.

1) *Brainstorm*

Dalam merancang ide-ide ini, tahapan awal yang penulis lakukan adalah dengan melakukan *brainstorming* agar media yang penulis rancang dapat memecahkan masalah. Pada tahapan *brainstorming* ini, penulis mengumpulkan ide-ide dan membuatnya menjadi sebuah satu kesatuan *mindmap*. *Mindmap* merupakan tahapan yang sangat penting untuk dilakukan karena dengan adanya *mindmap* penulis mendapatkan ide-ide dari sudut pandang yang beragam, *out of the box* dan *up to date*. Perancangan suatu *mindmap* dapat menghasilkan *big idea* dan *tone of voice* dari karya yang dibuat agar selaras dan konsisten antara visual yang satu dengan keseluruhan visual lainnya yang telah dibuat.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 4.3 *Mindmap*

Pembuatan *mindmap* diatas menggunakan situs web Coggle. *Mindmap* diatas terbagi menjadi 4 cabang utama, yaitu peta, edukasi, *game*, dan anak-anak. Penulis mendapatkan beberapa kata kunci yang menarik untuk dijadikan pedoman dalam mendesain. Sebagian besar kata kunci berupa kata sifat atau karakteristik, agar kata yang dipilih dapat digunakan untuk membuat suatu kalimat *big idea* yang padu dan menentukan *tone of voice*. Berikut merupakan *list* kata kunci yang penulis temukan:

KEYWORDS

-eksotis
-cemerlang
-unexpected
-kenangan
- paru paru dunia
-imajinasi
-carefree
-strategis
-harmonis
-bebas
-kebersamaan/chemistry
-menjiwai
-peran
-emas/penting/berharga
-menantang
-jendela dunia
-pengalaman
-belajar sambil bermain

TONE OF VOICE

Imajinasi, Eksotis, Unexpected/harmoni

BIG IDEA

1. Jendela Indonesia: **jelajahi** peta Indonesia dengan **belajar sambil bermain**
2. **Jendela Indonesia: perluas imajinasi dengan peta.**
3. Jendela Indonesia: keindahan alam yang **tak terduga**, menciptakan **imajinasi** tidak terhingga
4. **Tanah Eksotis pencipta Imajinasi yang tidak terduga**
5. Jendela imajinasi dengan keeksotisan yang tidak terduga
6. **Perluas imajinasi dengan keeksotisan indonesia yang tidak terduga**
7. Paru Paru Dunia: Eksplorasi Menakjubkan, Daya Ingat Berkembang.
8. **Keesotisan Indonesia yang tidak terduga memperluas imajinasi**
9. **Perjalanan mengeksplorasi keeksotisan indonesia yang tidak terduga dapat meningkatkan imajinasi**
10. **Jendela imajinasi tidak terbatas**

"Perluas imajinasi dengan Peta"

Judul board game: "Jendela Indonesia." Diambil dari "Jendela Dunia"= buku.

Buku merupakan sumber ilmu pengetahuan dan manfaat ketika membaca buku, yaitu dapat memperluas wawasan. *Board game* ini terinspirasi untuk memperluas wawasan anak tentang peta Indonesia dengan belajar sambil bermain menggunakan *board game* atau permainan papan. Oleh karena itu "Jendela Indonesia" artinya adalah board game yang mengajarkan tentang peta Indonesia dengan sebuah permainan papan.

Gambar 4.4 *Big Idea* dan *Tone of Voice*

Setelah menentukan *list* kata kunci yang didapat, 3 kata kunci yang penulis gunakan untuk *tone of voice* adalah imajinasi, eksotis, dan tidak terduga. Kata kunci "Imajinasi" memiliki makna bahwa mempelajari peta dapat meningkatkan imajinasi, memperluas pandangan tentang apa yang disekitar kita, dan juga meningkatkan cita-cita seseorang setinggi-tingginya. Kata kunci "Eksotis" memiliki makna yang menjelaskan keindahan dan kekayaan alam di Indonesia, baik darat maupun laut. Sedangkan kata kunci "Tidak Terduga" menggambarkan imajinasi seseorang setelah mempelajari peta dan keindahan alam di Indonesia yang tidak dapat di deskripsikan melalui sebuah kata-kata.

Setelah menentukan 3 kata kunci tersebut, penulis membuat *list* untuk *big idea*. Kalimat "Jendela Indonesia: Perluas Imajinasi bersama Peta" merupakan *big idea* yang penulis tentukan. Makna dari *big idea* tersebut adalah dengan mempelajari peta, hal abstrak dapat tergambar, dapat membayangkan sesuatu yang jauh dari jangkauan kita, menciptakan cita-cita untuk pergi ke suatu wilayah yang belum pernah dikunjungi sebelumnya, dan lainnya. Selain *big idea* dan *tone of voice*, penulis juga mendapatkan ide

judul atau nama media *board game* ini menjadi “Jendela Indonesia”. Diambil dari kata buku sebagai “Jendela Dunia”, penulis terinspirasi untuk memberikan nama “Jendela Indonesia” karena diharapkan perancangan *board game* ini dapat membantu target audiens mendapatkan ilmu pengetahuan baru seputar tentang Indonesia. Layaknya sebuah buku, namun media yang digunakan adalah media interaktif *board game*.

2) *Moodboard*

Setelah menentukan *big idea* dan *tone of voice*, penulis mengumpulkan beberapa gambar untuk dijadikan *moodboard*. *Moodboard* merupakan sekumpulan gambar yang menggambarkan bentuk, suasana, warna dari kata kunci suatu desain yang dibawakan. Gambar yang penulis kumpulkan merupakan suasana dari 3 kata kunci *tone of voice* yang sudah penulis tentukan, yaitu imajinasi, eksotis, dan tidak terduga.

MOODBOARD: Imajinasi, Eksotis, Tidak terduga



Gambar 4.5 *Moodboard*

Berdasarkan *moodboard* yang telah disusun, penulis mengklasifikasikan warna-warna tersebut menjadi 2, yaitu warna utama dan warna pendukung. Warna utama yang digunakan dalam mendesain *board game* ini adalah warna biru, kuning, dan krem. Sedangkan warna pendukung dari *board game* ini adalah merah, oranye, hijau, ungu, dan merah muda.

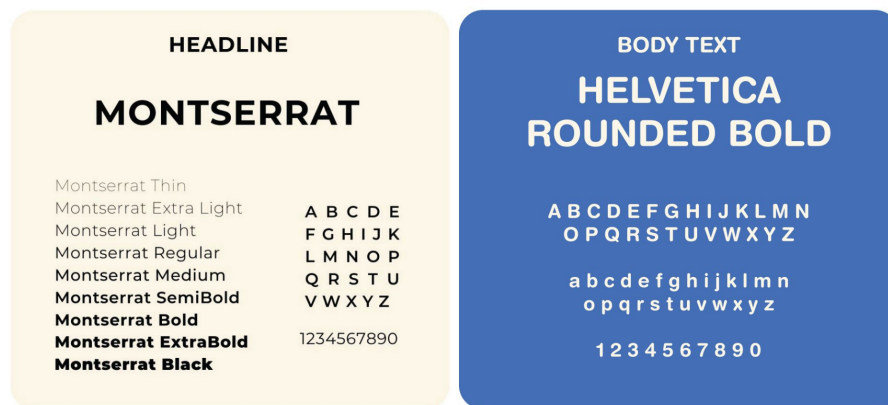


Gambar 4.6 *Color Palette*

Dalam klasifikasi warna utama, biru dan kuning merupakan warna yang sering kali digunakan dalam dunia pendidikan. Hal tersebut dikarenakan warna biru menggambarkan suasana pikiran yang tenang. Berbanding terbalik dengan kuning yang menggambarkan aktif, ceria, optimis dan lainnya. Oleh karena itu penulis menggabungkan dua warna tersebut sehingga dapat menciptakan warna yang seimbang, yaitu pendidikan yang tenang dibuat agar menjadi pendidikan yang mengajak muridnya untuk aktif dan senang ketika belajar. Sedangkan warna putih susu digunakan untuk warna dasarnya agar menetralkan warna-warna elemen-elemen disampingnya agar tidak saling bertabrakan.

Warna yang penulis gunakan untuk menggambarkan suasana imajinasi adalah warna biru dan ungu. Warna biru dasar menggambarkan imajinasi sekaligus juga menggambarkan Indonesia sebagai negara maritim. Sedangkan warna ungu merupakan warna yang jarang ditemukan di alam, sehingga memberikan kesan imajinasi. Selain itu warna ungu juga dapat menggambarkan kesan misteri atau hal tidak terduga, sesuai dengan kata kunci tidak terduga. Warna yang penulis gunakan untuk menggambarkan

suasana eksotis adalah warna hijau dan merah muda. Warna hijau merupakan warna yang menggambarkan alam, sesuai dengan alam beriklim tropis Indonesia. Sedangkan warna merah muda menggambarkan kecantikan keragaman flora dan fauna yang ada di Indonesia. Warna kata kunci dari tidak terduga adalah warna merah dan oranye. Warna merah merupakan warna yang melambangkan kejutan. Begitu pun dengan warna oranye yang menggambarkan sesuatu secara tiba-tiba, contohnya adalah warna petir.



Gambar 4.7 Font

Selain menentukan warna, penulis juga menentukan penggunaan *font* yang akan digunakan. Penulis menggunakan 2 *font* yang berbeda yaitu Montserrat sebagai *headline* dan Helvetica sebagai *bodytext*. Montserrat merupakan *font* yang dapat digunakan baik untuk *personal use* maupun *commercial use*. Penulis memilih jenis *font* ini karena *font sans-serif* memberikan kesan yang sederhana, efisien, modern, dan memiliki keterbacaan yang jelas. Perancangan *board game* ini merupakan bentuk efisiensi dalam mempelajari peta dan bentuk dari mengikuti perkembangan zaman dimana produk-produk yang diciptakan mengikuti kegemaran target. Namun alasan utama penulis menggunakan *font* ini sebagai *headline* adalah dikarenakan penulis menemukan adanya kesulitan target audiens dalam membaca peta yang

tulisannya sangat kecil, tipis, dan informasi yang terlalu padat. Oleh karena itu penulis menggunakan *font* yang memiliki keterbacaan yang jelas dan font cenderung tidak dekoratif karena dapat bertabrakan dengan aset lainnya. Helvetica merupakan *font* yang hanya dapat digunakan untuk *personal use* saja tanpa adanya kegiatan *commercial*. Alasan penulis dalam memilih *font* ini adalah karena jenis *font sans-serif rounded* ini bersifat formal dan profesional namun juga cocok untuk target anak usia 8–12 tahun karena memberikan kesan tidak terbatas atau tidak bersudut. Jika semua *font* yang digunakan memiliki ujung yang persegi atau lancip, hal tersebut memberikan batasan kepada target audiens dalam berimajinasi.

3) Referensi

Proses selanjutnya adalah mencari referensi untuk visual, gaya ilustrasi, *layout*, dan bentuk untuk diaplikasikan pada *board game*, kartu, *packaging*, pion dan media lainnya. Referensi yang disusun harus memiliki konsep yang sama. Dalam menentukan referensi, penulis mencari inspirasi *board game* yang dirancang untuk anak-anak.

REFERENSI



Gambar 4.8 Referensi Visual dan Gaya Ilustrasi

Berdasarkan hasil referensi, gaya ilustrasi yang penulis tentukan adalah *flat design* vektor. Hal tersebut dikarenakan vektor merupakan gaya ilustrasi yang sering dijumpai oleh target usia 8–12 tahun dan gaya ilustrasi vektor memudahkan target audiens untuk memahami sebuah informasi. Hal tersebut dikarenakan vektor hanya menggunakan 1 blok warna saja, sehingga lebih mudah untuk dipahami dibandingkan dengan foto yang memiliki banyak detailnya. Selain itu vektor juga memberikan kesan yang ramah, dekat, dan *playful*. Contohnya adalah video animasi edukasi yang menggunakan vektor. Dalam mempertimbangkan media yang digunakan, penggunaan vektor dapat menjaga tingkat kejernihan dan ketajaman gambar agar tetap konsisten di media *board game* yang ukuran beragam. Contohnya adalah penggunaan aset gambar di media pion dengan media papan yang memiliki ukuran yang jauh berbeda. Selain gaya visual dan ilustrasi, penulis merancang semua aset desain memiliki ujung yang *rounded* atau tidak lancip untuk memberi kesan tidak tajam dan *friendly*.

4.1.4 *Prototype*

Prototype merupakan tahap menciptakan seluruh ide-ide yang telah dikumpulkan pada tahapan sebelumnya. Tahapan ini juga sama pentingnya dengan tahapan lainnya karena tahapan ini menggambarkan sesuatu yang pada awalnya abstrak menjadi sebuah desain atau produk nyata yang dapat memecahkan masalah. Pada perancangan *prototype* ini, desain harus jelas agar pesan yang ingin disampaikan dapat tersampaikan dengan jelas. Selain itu, pada tahapan ini penulis juga membiarkan ide-ide bernapas dan tidak berpatokan kepada satu referensi saja.

1) **Identitas Visual**

Dalam membuat desain karya *board game*, penulis mengawali perancangan karya dengan membuat identitas *board game* Jendela Indonesia. Identitas *board game* tersebut terdiri dari judul *board game* atau nama, maskot, dan supergrafis. Dalam perancangan identitas *board game* ini penulis menerapkan *tone*

of voice yang telah ditentukan kedalam desain. Identitas pertama yang penulis rancang adalah maskot Jendela Indonesia.

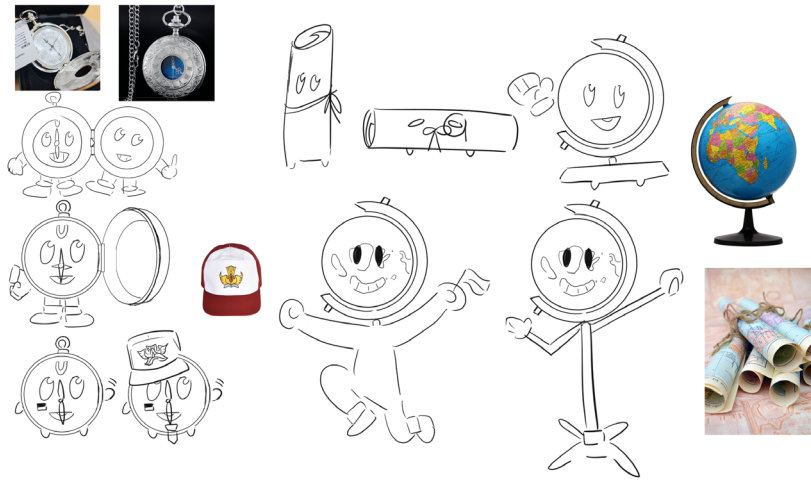
REFERENSI MASKOT & PION



Gambar 4.9 Referensi Maskot dan Pion

Maskot merupakan penggunaan wujud personifikasi dari makhluk hidup bukan manusia dengan ekspresi layaknya manusia dan menggambarkan karakter *brand*. Oleh karena itu, dalam mencari referensi maskot, penulis mencari objek berupa benda, hewan-hewan, dan juga maskot yang menggambarkan bumi. Selain itu, penulis juga mencari benda-benda apa yang seringkali digunakan ketika mempelajari peta dan peralatan bereksplorasi. Selain merancang maskot dalam bentuk 2D, penulis juga merancang sebuah maskot yang dapat digunakan sebagai pion yang dicetak menjadi bidang 3D.

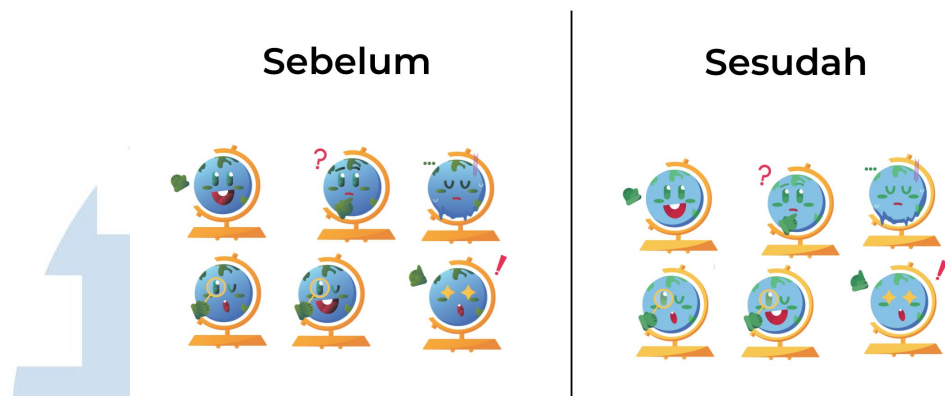
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 4.10 Sketsa Maskot

Dalam mendesain maskot Jendela Indonesia, hal pertama yang terpikirkan adalah dengan menggunakan flora dan fauna endemik khas Indonesia dan benda-benda yang mengandung unsur navigasi peta. Namun penulis tidak menggunakan unsur flora dan fauna khas Indonesia dikarenakan hal tersebut masih terlalu spesifik untuk menggambarkan Indonesia yang beragam dan luas. Selain itu Indonesia memiliki 3 zona waktu yang membagi waktu dan persebaran flora-fauna yang berbeda-beda tiap zonanya. Oleh karena itu, penulis memutuskan untuk menggunakan benda-benda tidak hidup yang berunsur navigasi seperti kompas, gulungan peta, dan juga globe.

Berdasarkan 3 benda navigasi tersebut, penulis membuat 2 sketsa untuk masing-masing benda. Sketsa globe dengan kaki pendek merupakan sketsa yang dipilih. Setelah menentukan sketsa, penulis memberi nama maskot tersebut “Globi”, yang artinya adalah Globe Indonesia.



Gambar 4.11 Maskot

Pada awalnya maskot yang dibuat menggunakan warna gradasi untuk memberikan tingkat kedalaman atau volume maskot. Namun hal tersebut tidak sesuai dengan konsep yang menggunakan 1 warna saja seperti media lainnya. Oleh karena itu penulis mengubah warna gradasi menjadi 1 warna tetap dan menggantikannya dengan menambahkan efek bayangan dengan vektor warna yang lebih gelap agar terlihat lebih bervolume. Warna utama yang digunakan pada maskot Globi ini adalah warna biru dan oranye. Warna-warna yang digunakan merupakan warna seperti wujud aslinya, contohnya adalah warna biru merupakan warna permukaan dari planet bumi sebagian besarnya merupakan air. Selain itu warna biru juga menggambar letak maritim Indonesia. Warna oranye dan kuning pada badan maskot Globi menggambarkan keceriaan, antusias, rasa penasaran, dan kesan *playful*. Bentuk-bentuk yang digambarkan Globi berdasarkan bentuk globe pada umumnya dengan menambahkan personifikasi wajah agar maskot lebih mudah dikenal dan diingat oleh target audiens.



Gambar 4.12 Variasi Maskot

Agar dapat menggambarkan Indonesia yang luas, penulis membuat Globi menggunakan baju adat suku-suku yang mempresentasikan suatu pulau dari pulau-pulau besar di Indonesia. Suku-suku yang dipilih merupakan hanya sebagai bentuk perwakilan atau representasi beberapa suku yang ada di pulau tersebut. Maskot Pulau Sumatera, baju adat yang penulis ambil adalah baju adat dari Suku Batak Toba, namun baju adatnya memiliki kemiripan dengan baju adat Suku Padang. Sehingga maskot baju adat Suku Padang tersebut juga dapat digunakan untuk mempresentasikan Pulau Sumatera. Pulau Jawa mengambil baju adat dari Suku Jawa. Baju adat Kalimantan mengambil dari Suku Dayak. Pulau Sulawesi diambil dari Suku Toraja. Lalu yang terakhir adalah Pulau Papua yang menggunakan baju adat dari Suku Asmat. Pembuatan maskot yang beragam ini nantinya juga dapat digunakan sebagai pion.

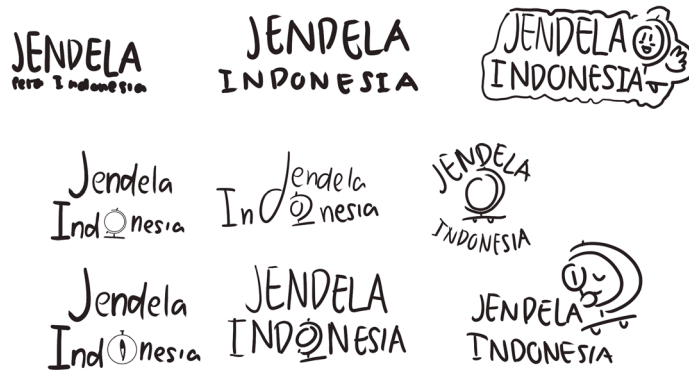
U M W I N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 4.13 Referensi Judul

Setelah mendesain maskot, identitas *brand* yang penulis rancang selanjutnya adalah judul *board game*. Judul memiliki peran yang penting agar dikenal oleh target audiens. Dalam membuat judul *board game*, penulis hanya menggabungkan tulisan dan maskot menjadi satu untuk mempermudah target audiens dalam mengingat dan mengenal *board game*. Berbeda dengan logo yang sebagian besar merupakan desain gambar atau simbol, disini nama produk harus dicantumkan kedalam desain. Layaknya jika berkenalan, maka nama yang disebutkan harus jelas atau memiliki keterbacaan agar dapat mudah dikenal.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 4.14 Sketsa Judul *Board Game*

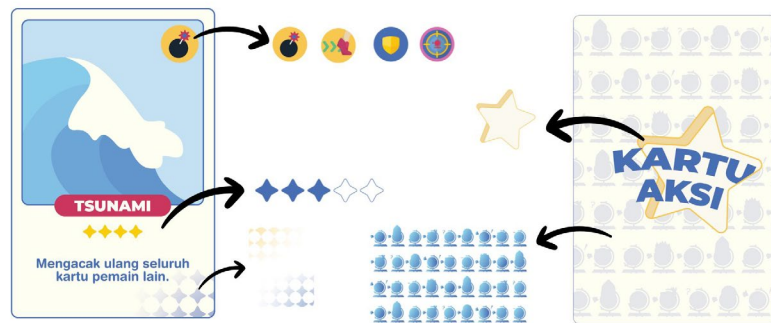
Dari 9 sketsa yang telah penulis buat, penulis menentukan untuk memilih sketsa yang memasukkan unsur maskot Globi sedang menggunakan kaca pembesar. Gestur yang dilakukan Globi menggambarkan bahwa ia sedang bereksplorasi menggunakan kaca pembesar layaknya seorang *traveler* yang mencari sesuatu di alam atau seorang detektif yang sedang mencari sebuah petunjuk. Hal tersebut dapat diartikan Globi memiliki rasa penasaran terhadap isi konten dari *board game* Jendela Indonesia, serta ingin tau lebih dalam mengenai peta Indonesia.



Gambar 4.15 Judul *Board Game*

Pada awalnya desain judul *board game* yang penulis buat memiliki outline yang lebih kecil dibandingkan setelah direvisi dan letak maskot Globi berada di sebelah kanan judul *board game*. Peletakan maskot Globi yang berada di samping membuat judul *board game* menjadi kurang seimbang. Oleh karena itu penulis merevisi peletakan Globi menjadi di tengah bagian atas teks. Selain untuk menyeimbangkan judul, letak Globi setelah direvisi lebih sesuai dengan konsep, yaitu menggambarkan bahwa Globi memiliki rasa penasaran terhadap isi konten dan ketertarikan terhadap peta. Dengan gestur tersebut, lebih menarik target audiens untuk juga ikut penasaran dan ingin mencoba *board game* Jendela Indonesia.

Dalam merancang judul *board game*, penulis mempertimbangkan bentuk, warna, dan volume desain. Bentuk-bentuk yang digunakan adalah lingkaran, setengah lingkaran, persegi pangang, trapesium, dan lainnya. Bentuk lingkaran menggambarkan bentuk permukaan bumi yang bulat dan dengan warnanya yang biru. Bentuk-bentuk lainnya jika dipadukan menjadi bentuk badan dari sebuah globe. Penggunaan warna yang digunakan sebagian besarnya menggunakan warna biru dan kuning yang merupakan warna utama dari Jendela Indonesia. Untuk tetap memberikan kesan bervolume, penulis menambahkan *outline* yang membatasi judul dengan desain-desain yang ada disekitarnya. *Outline* ini juga berfungsi agar judul tetap memiliki keterbacaan yang baik. Dalam pembuatan judul ini, penulis juga membuat versi kedua yang berupa jejeran teks. Versi tersebut merupakan judul *board game* yang penulis aplikasikan pada papan *board game*.



Gambar 4.16 Supergafis

Supergafis merupakan sebuah elemen desain yang membantu desain utama. Penulis mengaplikasikan supergafis di media yang beragam seperti papan *board game*, kartu aksi, dan buku panduan. Supergafis yang penulis buat terbagi menjadi 3 jenis atau fungsi. Supergafis yang pertama merupakan supergafis yang menggambarkan tipe kartu aksi: (1) Penghancur; (2) Kecepatan; (3) Perlindungan; dan (4) Menyerang. Ilustrasi yang penulis gambarkan pada supergafis tipe kartu penghancur adalah sebuah bom yang jika meledak dapat menciptakan efek destruktif. Sama halnya dengan kartu ini yang jika digunakan memberik efek yang mempengaruhi semua pemain. Warna percikan api bagian terdalam berwarna biru karena warna api terpanas berwarna biru. Ilustrasi tipe kartu yang kedua adalah ilustrasi kartu tipe kecepatan yang dapat mempercepat laju pemain. Penggunaan gambar kaki menggambarkan langkah pemain dan penggunaan warna hijau pada panah menggambarkan laju yang dipercepat. Selain itu panah mengarah ke arah kanan menggambarkan maju dan percepatan.

Tipe kartu yang ketiga adalah tipe perlindungan. Ilustrasi tipe ini menggambarkan perisai yang kokoh. Penulis menggunakan

lambang persai dikarena perisai sudah hal yang umum diidentifikasi dengan bentuk perlindungan diri. Lalu tipe kartu yang terakhir adalah tipe kartu menyerang. Ilustrasi pada tipe kartu ini merupakan sebuah bidikan. Warna titik bidikan berwarna merah untuk memfokuskan titik target. Dalam kartu menyerang ini, pemain dapat menargetkan kepada pemain lain untuk memundurkan laju targetnya.

Supergrafis berbentuk bintang terbagi menjadi 2, yaitu bintang berkaki 4 dan bintang berkaki 5. Bintang yang memiliki 4 kaki digunakan untuk menggambarkan kekuatan sebuah kartu aksi. Sedangkan bintang berkaki 5 untuk menggambarkan harapan dan imajinasi, dimana peta dapat menciptakan sebuah cita-cita dan juga imajinasi. Supergrafis yang terakhir adalah supergrafis yang merupakan siluet Globi dengan baju-baju adatnya.

2) Papan *Board Game*

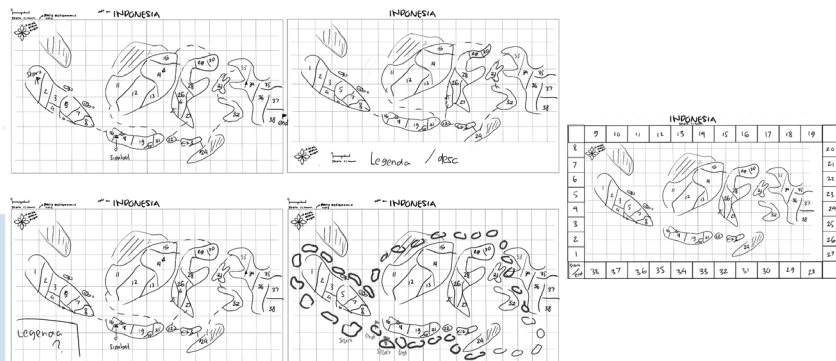
Papan *board game* merupakan media utama dan media paling penting dalam permainan ini. Dibandingkan dengan media lainnya, tanpa adanya papan *board game* ini, pemain tidak dapat bermain secara keseluruhannya. Papan *board game* yang penulis buat memiliki ukuran 50x60 cm. Papan *board game* memiliki ukuran yang cukup besar untuk memperjelas gambar peta dan agar memiliki keterbacaan tulisan dan gambar yang jelas. Selain itu, *board game* ini akan lebih maksimal jika dimainkan 4-5 orang, sehingga *board game* harus memiliki cukup ruang dengan 4-5 pemain.

REFERENSI GAMEPLAY & LAYOUT BOARD GAME



Gambar 4.17 Referensi *Gameplay* dan *Layout Board Game*

Referensi diatas merupakan referensi *gameplay* dan *layout* yang digunakan untuk membuat papan *board game* yang dirancang. *Gameplay* Jendela Indonesia terinspirasi dari penggabungan berbagai jenis permainan seperti Monopoly, UNO Card Game, Ular Tangga, dan The World Game. Dalam permainan yang penulis rancang, setiap pemain berubah posisi, maka pemain akan mendapatkan pertanyaan yang harus dijawab oleh pemain tersebut berdasarkan kotak letak provinsi dan kota. Jika pemain dapat menjawab, maka pemain akan memperoleh poin. Perolehan poin tersebut nantinya akan dijumlahkan jika para pemain sudah mencapai garis akhir. Pemain yang sampai pada titik akhir pertama kali, maka ia akan memperoleh 10 poin tambahan. Sehingga permainan ini juga bertipe *racing game*. *Gameplay* tersebut terinspirasi dari Monopoly, The World Game, dan Ular Tangga. *Layout* media papan *board game* terinspirasi sebagian besar terinspirasi oleh permainan Monopoly, dimana memiliki *whitespace* besar yang berada di tengah *board game* dan pemain hanya menggunakan kotak laju yang berada di tepi media papan.

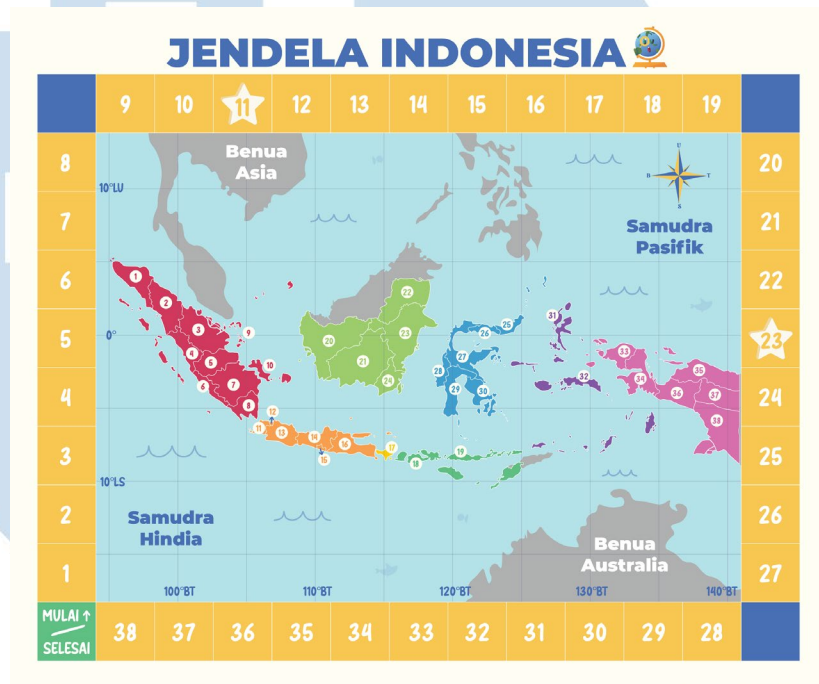


Gambar 4.18 Sketsa Papan *Board Game*

Ketika membuat sketsa papan *board game*, penulis membuat 5 sketsa alternatif. Dalam membuat sketsa, tentunya peta asli Indonesia menjadi referensi yang paling utama dalam pembuatannya. Hal tersebut dikarenakan peta yang tergambarakan harus sesuai dengan aslinya. Pada awalnya penulis ingin juga memasukkan unsur-unsur peta secara detail, seperti legenda peta, tingkat ketinggian, simbol dan lain-lainnya. Namun untuk membedakan dengan peta pada aslinya, peta yang dirancang penulis disederhanakan agar mudah dibaca oleh anak-anak. Selain itu jika terlalu banyak informasi dan warna yang diberikan, target audiens akan jenuh melihatnya. Oleh karena itu, penulis membuat media yang melengkapi beberapa kekurangan tersebut, yaitu kartu provinsi dan ibu kotanya.

Dari ke-5 sketsa tersebut, penulis menentukan sketsa terakhir yang paling kanan, dimana laju kotak pemain berada di tepi papan *board game*. Alasannya adalah pada sketsa-sketsa sebelumnya, penulis membuat laju pemain letaknya berada tepat di atas provinsi dan ibu kotanya. Namun, hal tersebut mengakibatkan gambar peta penuh dengan pion pemain,

sehingga mengganggu penglihatan mereka terhadap peta yang tergambar. Selain itu meskipun papan *board game* ukurannya cukup besar, tidak semua provinsi dan ibu kota cukup untuk menampung 2 pemain atau lebih.



Gambar 4.19 Papan *Board Game*

Setelah menentukan sketsa, penulis mulai mendesain papan tersebut dengan elemen-elemen desain seperti bentuk, garis, ilustrasi peta, dan lainnya. *Layout* yang digunakan dalam membuat papan *board game* ini adalah *Monopoly board game layout*. *Layout* ini memiliki *whitespace* di tengah media papan dan bentuk persegi yang berderetan yang mengelilingi *whitespace* atau tepi media papan. Dengan *layout* seperti ini, pemain hanya menggunakan kotak laju yang berada di tepi media papan. Namun untuk memaksimalkan *board game* ini, penulis menggunakan *whitespace* yang berada di tengah untuk diletakkan ilustrasi peta Indonesia.

Pada pembuatan papan *board game* ini penulis menggunakan warna yang beragam, baik warna utama maupun warna pendukung yang ada pada *color palette*. Pada kotak laju pemain, penulis menggunakan warna kuning, biru untuk di setiap sudutnya, dan warna hijau untuk kotak garis memulai dan mengakhiri permainan. Penggunaan dominan warna kuning pada laju untuk memberikan suasana antusias, menyenangkan namun juga tetap dapat menegaskan bahwa topik yang diangkat merupakan edukasi. Warna biru pada laju kotak pemain menggambarkan *check point*. Warna hijau pada kotak laju pemain berbeda dengan warna kotak lainnya agar dapat memudahkan pemain untuk mengidentifikasikan dimana mereka harus memulai dan mengakhiri permainan.

Lalu untuk penggunaan warna pulau yang beragam ditujukan untuk menggambarkan bagian-bagian wilayah dari suatu pulau. Warna dan pulau tersebut terdiri dari: (1) Sumatera berwarna merah; (2) Jawa berwarna Oranye; (3) Bali berwarna kuning; (4) Nusa Tenggara berwarna hijau tua; (5) Kalimantan berwarna hijau muda; (6) Sulawesi berwarna biru; (7) Maluku berwarna ungu; dan (8) Papua berwarna merah muda atau *pink*. Penentuan warna pulau tersebut berdasarkan dengan gradasi warna pelangi. Hal tersebut diaplikasikan untuk memudahkan pemain dalam mengingat pulau-pulau Indonesia berdasarkan urutan warna pelangi. Pada awalnya penulis memiliki rencana untuk membuat laju pemain menyesuaikan dengan warna dan nomor pulau. Namun hal tersebut justru membuat *board game* terlihat membingungkan dan terlalu ramai karena banyaknya warna yang digunakan. Nomor-nomor yang tertera pada ilustrasi peta menunjukkan lokasi provinsi dan ibukotanya. Nomor pada peta dengan nomor pada kotak laju memiliki keterkaitan dimana nomor tersebut merupakan kode provinsi dan ibukota. Informasi

mengenai provinsi dan ibukota tercantum pada media pendukung kartu provinsi.

Tipografi yang digunakan pada papan *board game* menggunakan *font* yang sama dengan konsep. *Font* yang dekoratif tidak cocok untuk digunakan di ilustrasi peta dikarenakan *font* yang dekoratif cenderung membutuhkan ruang yang lebih, sehingga memungkinkan adanya informasi yang bertabrakan. Selain itu, bentuk pulau-pulau memiliki bentuk yang tidak konsisten, sehingga jika *font* yang digunakan adalah *font* dekoratif, maka pemain dapat merasa kesulitan membedakan informasi tulisan dengan pulau-pulaunya.

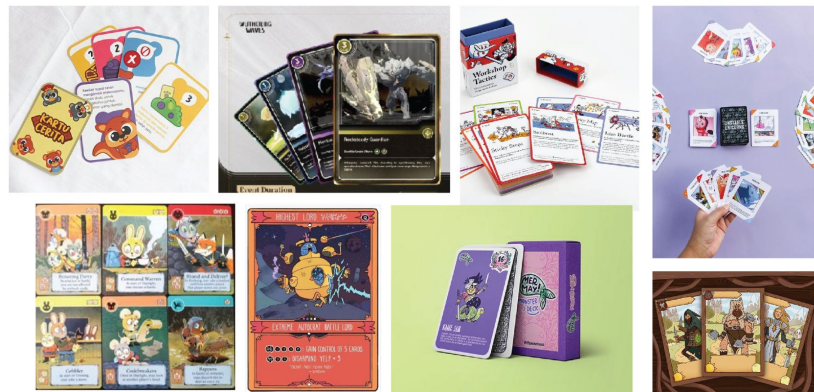
3) Kartu Aksi

Dalam permainan yang penulis rancang, penulis juga mengajak pemain untuk saling berinteraksi antara pemain satu dengan pemain lainnya. Kartu aksi merupakan media pendukung yang bersifat interaktif terhadap pemain lain. Agar mereka dapat saling berinteraksi, penulis merancang sebuah kartu aksi yang dapat digunakan kepada diri sendiri maupun kepada pemain lainnya. Pembuatan kartu aksi tersebut terinspirasi oleh permainan UNO Card Game. Perancangan kartu aksi ini juga dapat meningkatkan keseruan permainan ini dan dapat meningkatkan jiwa kompetitif mereka. Kartu aksi terdiri dari 3 tipe kartu, yaitu: (1) Penghancur; (2) Kecepatan; (3) Perlindungan; dan (4) Menyerang. Setiap tipe kartu terbagi menjadi beberapa kartu yang memiliki fungsinya masing masing. Tipe kartu penghancur terdiri dari 3 kartu, yaitu: (1) Kartu tsunami berfungsi mengacak ulang seluruh kartu pemain terkecuali pemegang kartu tsunami tersebut; (2) Kartu erupsi berfungsi untuk memundurkan laju pemain yang ditunjuk ke kotal laju biru sebelumnya; dan (3) Kartu gempa yang

menghentikan semua laju pemain terkecuali pemegang kartu gempa selama 1 ronde, sehingga pemegang kartu tersebut melempar dadu sebanyak 2 kali.

Tipe kartu kecepatan terdiri dari 2 kartu, yaitu: (1) Kartu bajaj berfungsi untuk mempercepat laju pemain sebanyak 1 kotak laju; dan (2) Kartu delman yang berfungsi untuk mempercepat laju pemain sebanyak 2 kotak laju. Tipe kartu perlindungan terdiri dari 1 kartu, yaitu kartu proteksi yang berfungsi sebagai perlindungan mencegah penyerangan oleh pemain lain. Tipe kartu yang terakhir merupakan kartu meyerang yang terdiri dari: (1) Kartu menyita yang berfungsi untuk mengambil 1 kartu aksi milik pemain lain; (2) Kartu macet yang berfungsi untuk memberhentikan laju pemain lain selama 1 giliran; dan (3) Kartu tergelincir yang berfungsi untuk memundurkan 2 kotak laju pemain lain.

REFERENSI KARTU AKSI DAN KARTU PROVINSI



Gambar 4.20 Referensi *Layout* Kartu Aksi dan Kartu Provinsi

Pada perancangan kartu aksi dan kartu provinsi, penulis mencari referensi *layout* yang dapat membagikan elemen gambar dengan teks yang seimbang. Hal tersebut dikarena ada informasi yang

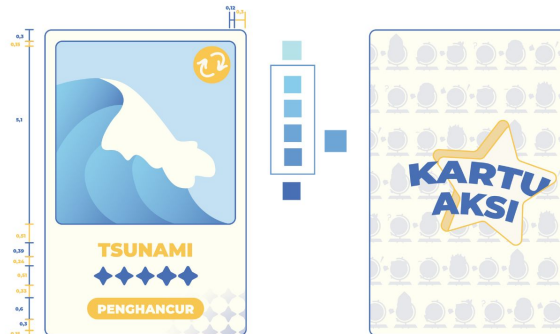
harus dicantumkan di kartu aksi dan kartu provinsi. Sebagian besar referensi yang penulis jadikan referensi adalah kartu aksi dari permainan lain, karena pada umumnya kartu aksi memuat informasi singkat namun informatif.



Gambar 4.21 Sketsa Kartu Aksi

Dalam membuat sketsa kartu aksi, penulis membuat 6 sketsa alternatif. Dari ke-6 sketsa tersebut, sketsa yang penulis ambil adalah sketsa yang terletak pada baris kedua dari kanan. Alasan penulis memilih sketsa kartu tersebut adalah karena penggambaran di sketsa terlihat memiliki ruang ilustrasi yang lebih luas sehingga cocok untuk anak-anak. Selain itu di sketsa tersebut terlihat tipografi memiliki keterbacaan yang jelas. Namun setelah penulis mencoba merancang, tulisan dengan gambar memiliki keterbacaan yang kurang jelas.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 4.22 Kartu Aksi

Sedikit berbeda dengan yang di sketsa, penulis menentukan untuk menggunakan rata tengah untuk judul kartu aksi, bintang, dan tipe kartu. Hal tersebut dikarenakan dengan informasi yang diberikan sedikit dan media yang kecil, lebih cocok untuk di letakan di tengah kartu. Selain itu ilustrasi pada kartu tidak secara penuh digambarkan seperti di sketsa dikarenakan tidak konsisten dengan media lainnya yang memiliki *border*.

Dalam membuat kartu aksi ini, ukuran media kartu aksi yang dibuat adalah 5,6 x 8,5 cm. Setelah menentukan ukuran kartu, penulis menentukan tata letak atau *layout* elemen-elemen desain yang akan penulis gunakan. Penulis menggunakan linear *layout vertical view* dan *spacing* dengan kelipatan angka 3 agar tata letak elemen-elemen desain dapat seimbang dan mudah dibaca dari atas ke bawah. Margin pada kartu ini 0,3cm tiap sisinya. Pada bagian paling atas *layout* merupakan gambar atau ilustrasi kartu aksi yang memiliki tinggi 5,1cm. Lalu dibawah bagian ilustrasi merupakan judul kartu atau *headline text*. Bagian paling bawah *layout* berisikan supergrafis bintang 4 kaki yang menggambarkan tingkat kekuatan kartu. Simbol tipe kartu

diletakan di atas bagian kanan kartu. Simbol tersebut tidak penulis letakan di *bodytext*, melainkan diatas kartu adalah dengan tujuan untuk mempermudah pemain dalam mengidentifikasi kartu secara cepat tanpa harus melihat keterangan di kartu ataupun di buku panduan.

Warna utama yang digunakan pada kartu aksi adalah warna biru. Sebelum melakukan *alpha test*, penulis menggunakan warna gradasi pada ilustrasi dikarenakan warna gradasi dapat memberikan efek volume yang lebih terlihat. Tipografi yang digunakan hanya satu *font*, yaitu Montserrat. Tipe *font* yang memiliki badan yang tebal, memudahkan target untuk membaca informasinya dan dengan tulisan yang huruf kapital dapat menegaskan kembali informasi yang diberikan.

4) Kartu Provinsi

Kartu provinsi merupakan media pendukung yang bersifat informatif. Fungsi dari kartu provinsi adalah untuk memberikan poin kepada pemain yang berhasil menjawab pertanyaan pertama kali. Kartu ini memiliki informasi tentang suatu provinsi dengan ibukotanya, serta fakta-fakta menarik yang dapat membantu anak untuk lebih mudah mengingat tentang letak provinsi dan kota-kota di Indonesia.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 4.23 Sketsa Kartu Provinsi

Dalam membuat sketsa kartu provinsi, penulis membuat 7 sketsa alternatif. Dari ke-7 sketsa alternatif tersebut, penulis menentukan untuk menggunakan sketsa yang terletak di paling kanan. Penulis memilih sketsa tersebut dikarenakan ilustrasi dengan tulisan atau informasi yang diberikan seimbang dan memiliki *layout* yang serupa dengan desain kartu aksi.



Gambar 4.24 Kartu Provinsi

Sama seperti kartu aksi, penulis membuat kartu provinsi dengan ukuran 5,6 x 8,5 cm. Pada pembuatan kartu provinsi ini penulis

juga menggunakan linear *layout vertical view*, *spacing* dengan kelipatan angka 3, dan margin sebesar 0,3cm tiap sisinya agar konsisten dengan media kartu aksi dan media lainnya. Berbeda dengan kartu aksi yang memberikan sedikit informasi, kartu provinsi harus dapat menekankan informasi dan ilustrasi yang diberikan agar seimbang.

Baris pertama *layout* memuat tentang kode provinsi beserta dengan nama provinsinya. Pada baris *layout* dibawahnya, memuat ilustrasi yang menggambarkan sesuatu hal yang ikonik dari provinsi tersebut, baik lokasi, flora, fauna, dan lainnya. Gaya ilustrasi yang dibawakan berupa vektor dengan warna gradasi untuk memperlihatkan kedalaman atau volume gambar tersebut. Lalu untuk baris *layout* berikutnya berisikan tentang nama ibukota dari provinsi yang dibawakan dan fakta-fakta menarik yang dapat membantu anak untuk mengingat letak provinsi dengan kotanya.

Pada kartu provinsi ini, warna didominasi oleh warna kuning untuk membantu menggerakkan aktivitas otak anak dan sebagai pembeda dengan kartu aksi agar tidak mudah tertukar. Tipografi yang digunakan di kartu ini adalah Montserrat sebagai *headline* dan Helvetica sebagai *body text*. Penulis membuat informasi tentang fakta-fakta tersebut menggunakan *align center* karena elemen-elemen desain lainnya banyak berpusat ditengah.

5) Buku Panduan

Buku panduan merupakan media pendukung yang berfungsi untuk memberikan informasi-informasi seputar *board game* Jendela Indonesia. Contohnya berisikan tentang cara, bermain, pertaturan, peralatan bermain, dan *board space* yang menjelaskan bagian-bagian papan. Ukuran yang digunakan

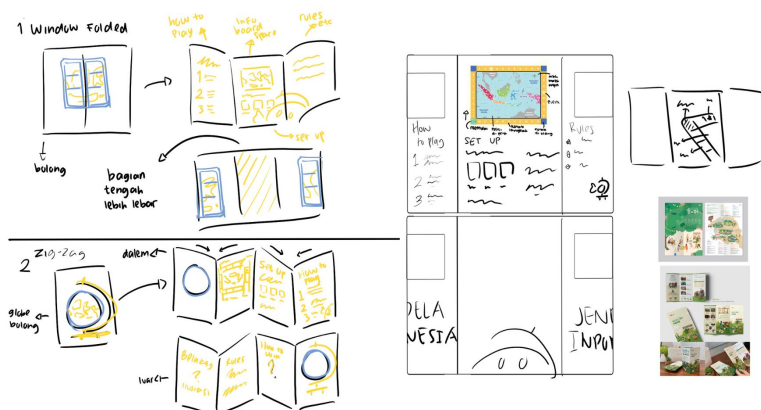
dalam membuat buku panduan ini adalah ukuran kertas A4. Alasan dalam memilih ukuran tersebut adalah dikarenakan untuk membuat buku pandua, ukuran A4 merupakan ukuran yang sesuai untuk dipegang anak-anak, maupun untuk dimasukkan kedalam *packaging*.



Gambar 4.25 Referensi *Layout* Buku Panduan

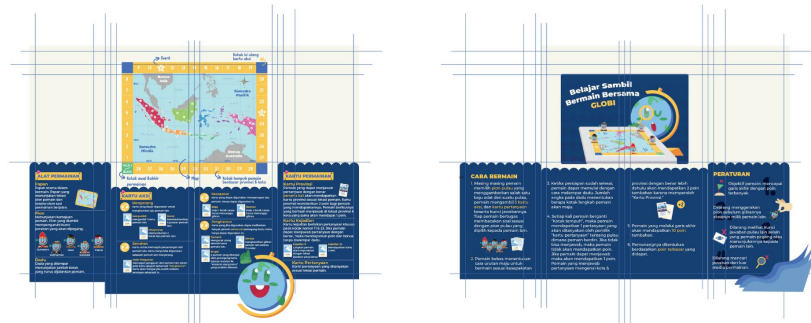
Dalam perancangan buku panduan, penulis mencari referensi yang dapat memuat banyak informasi kedalam suatu media kecil seperti brosur atau pamflet. Oleh karena itu, penulis mencari referensi buku panduan yang dapat dilipat dan juga memiliki ilustrasi yang menarik untuk dibaca anak usia 8–12 tahun.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 4.26 Sketsa Buku Panduan

Dalam membuat buku panduan, penulis membuat konsep buku panduan untuk menggambarkan sebuah jendela. Konsep tersebut berdasar dari judul permainan Jendela Indonesia. Oleh karena itu, akan ada bagian berlubang yang menggambarkan jendela di bagian tengah. Dari kedua sketsa tersebut, penulis memilih sketsa yang pertama. Alasan penulis memilih sketsa yang pertama karena sketsa tersebut yang paling menggambarkan sebuah jendela, dimana jika buku tersebut tertutup, pengguna dapat melihat secara sekilas didalamnya. Sedangkan ketika dibuka, akan dapat melihat dengan luas. Dikarenakan bagian kanan dan kiri berlubang, maka akan ada bagian yang kosong atau *whitespace* besar didalamnya. *Window fold leaflets* merupakan teknik melipat kertas yang penulis gunakan dalam membuat buku panduan ini, agar mendukung konsep jendela.



Gambar 4.27 *Grid* Buku Panduan

Buku panduan yang penulis buat terbagi menjadi 2, yaitu cara bermain dan alat bermain. Buku panduan dibuat secara terpisah dikarenakan seluruh informasi tidak dapat dimasukkan kedalam satu buku panduan. Dalam membuat buku panduan ini, penulis menggunakan *layout grid* agar elemen-elemen desain yang digunakan di buku panduan dapat tersusun rapi. Untuk pada bagian tengah di dalam buku, penulis membaginya menjadi 2 kolom. Hal itu dikarenakan ruang untuk informasi tulisan berbentuk horizontal, sehingga jika penulis menggunakan 1 kolom, pembaca akan merasa kesulitan dalam membaca karena tulisan yang terlalu panjang. Selain itu, penggunaan *layout grid* seperti ini dapat menampung banyak informasi. Oleh karena itu penulis membaginya menjadi 2 kolom. Pemakaian *layout* tersebut sering kali digunakan dalam membuat buku cerita.



Gambar 4.28 Buku Panduan Alat Bermain dan Cara Bermain

Gambar diatas merupakan tampilan buku alat bermain dan cara bermain, tampak dalam dan tampak luar. Gambar yang ada di sebelah kiri merupakan tampak dalam dari buku panduan dan gambar di sebelah kanan merupakan tampak luar buku panduan. Warna yang digunakan pada bagian luar atau *cover* adalah warna dasar putih susu. Warna tersebut digunakan untuk menetralkan banyaknya warna yang penulis gunakan dalam pembuatan buku panduan ini. Pada bagian *cover*, penulis memasukkan ilustrasi flora dan fauna khas Indonesia untuk menekankan konsep nusantara, yaitu *rafflesia arnoldii* dan burung cendrawasih.

Pada bagian dalam buku panduan, warna dasar yang digunakan untuk meletakkan teks adalah warna biru tua. Penulis memilih untuk menggunakan warna tersebut dikarenakan warna tersebut merupakan warna utama dari Jendela Indonesia dan warna biru memberikan ketenangan, baik secara emosi maupun mata. Untuk memperjelas *headline* ditengah banyak tulisan, penulis memberikan kotak *rounded* berwarna kuning. Tipografi yang digunakan adalah Montserrat untuk *headline* dan *body text*.

6) Pion

Pion merupakan bidak yang mempresentasikan pemain. Dalam merancang pion-pion ini, penulis menggunakan maskot Globi yang telah penulis rancang. Untuk membedakan pion yang satu dengan yang lain, maskot Globi didesain menjadi 5 varian yang mempresentasikan 5 pulau besar Indonesia.



Gambar 4.29 Pion

Pion-pion diatas adalah pion Sumatera, Pion Jawa, pion Kalimantan, pion Sulawesi dan pion Papua. Pion Sumatera diambil dari baju adat Suku Batak Toba. Pion Jawa mengambil baju adat dari Suku Jawa. Pion Kalimantan mengambil dari Suku Dayak. Pion Sulawesi diambil dari Suku Toraja. Lalu pion Papua diambil dari baju adat dari Suku Asmat. Suku-suku yang dipilih tersebut merupakan bentuk representasi saja dari banyaknya suku-suku di Indonesia.

Untuk membuat pion ini, penulis menggunakan vendor yang menyediakan jasa percetakan *standee*. Pion yang penulis rancang memiliki tinggi 7cm. Selain itu penulis membuat pion menggunakan bahan *acrylic* dengan ketebalan 5mm, sehingga tidak diperlukan sebuahudukan *standee* agar bisa berdiri.

4.1.5 Test

Tahapan *test* merupakan tahapan dimana produk yang telah dirancang untuk di uji coba. Tujuan dari tahapan ini adalah untuk menguji kelayakan *prototype* yang sudah dibuat dan mendapatkan kritik serta saran yang membangun untuk direvisi. Pada tahapan ini pertanyaan yang ditanyakan adalah pertanyaan seputar desain dan interaktivitasnya.

Tahapan *alpha test* ini, penulis melakukan *playtest* dengan mengikuti *prototype day* yang dilaksanakan di Universitas Multimedia Nusantara pada tanggal 26 Mei 2024. Data yang penulis kumpulkan di *prototype day* ini adalah dengan menggunakan kuesioner. Berdasarkan hasil *playtest* dan kuesioner dari *prototype day*, jumlah total pemain yang mencoba *board game* Jendela Indonesia sebanyak 34 orang atau responden. Kuesioner yang dibagikan terbagi menjadi 3 bagian, yaitu visual, konten, dan *gameplay*.

1) Visual Desain

Dalam bagian *alpha test* visual desain, penulis memberikan beberapa pertanyaan mengenai visual *board game* Jendela Indonesia tiap mediannya. Pertanyaan yang ditanyakan berfungsi untuk mengetahui pendapat pemain mengenai visual dan desain yang dibawakan. Setiap pertanyaan memiliki 5 pilihan jawaban terkecuali pertanyaan nomor 14.

Tabel 4.2 Tabel *Alpha Test Feedback* Visual Desain

No.	Pertanyaan	Skor (Responden)					Ket.
		1	2	3	4	5	
1.	Apakah papan permainan sudah menarik dan sesuai untuk anak-anak?			2	15	17	1= Sangat Kurang 5= Sangat Menarik
2.	Apakah penggunaan warna pada papan permainan sudah harmonis dan memudahkan pengguna untuk membandingkan letak			1	8	25	1= Sangat Kurang 5= Sangat Sesuai

	provinsi di Indonesia?						
3.	Apakah papan permainan memiliki keterbacaan yang jelas dan ukuran <i>font</i> sesuai?			1	10	23	1= Sangat Tidak Terbaca 5= Sangat Terbaca
4.	Apakah <i>layout</i> papan permainan sudah rapih dan proporsional?				10	24	1= Sangat Kurang 5= Sangat Seimbang
5.	Apakah desain kartu sudah menarik dan cocok untuk anak-anak?			1	10	23	1= Sangat Tidak Menarik 5= Sangat Menarik
6.	Apakah desain kartu memiliki warna yang harmonis dan memudahkan pengguna untuk memahami informasi yang disampaikan?			1	7	26	1= Sangat Tidak Sesuai 5= Sangat Sesuai
7.	Apakah desain kartu memiliki keterbacaan yang jelas dan ukuran <i>font</i> sesuai?				7	27	1= Sangat Tidak Terbaca 5= Sangat Terbaca
8.	Apakah <i>layout</i> desain kartu sudah rapih dan proporsional?			1	8	25	1= Sangat Kurang 5= Sangat Seimbang
9.	Apakah desain buku panduan sudah menarik dan cocok untuk anak-anak?				9	25	1= Sangat Tidak Menarik 5= Sangat Menarik
10.	Apakah desain buku panduan memiliki warna yang harmonis dan memudahkan pengguna untuk membaca informasi yang disampaikan?				10	24	1= Sangat Kurang 5= Sangat Seimbang
11.	Apakah buku panduan memiliki keterbacaan yang jelas dan ukuran <i>font</i> yang sesuai?			1	8	25	1= Sangat Tidak Terbaca 5= Sangat Terbaca
12.	Apakah <i>layout</i> desain buku panduan sudah rapih dan				10	24	1= Sangat Kurang

	proporsional?						5= Sangat Seimbang
13.	Apakah desain pion pulau memiliki bentuk dan warna yang harmonis?				9	25	1= Sangat Kurang 5= Sangat Harmonis
14.	Apakah ukuran dan ketebalan pion pulau sudah sesuai untuk dimainkan di atas papan?	2		27		5	1= Terlalu Kecil 2= Sudah pas 3= Terlalu Besar

Berdasarkan tabel diatas, penulis dapat menyimpulkan bahwa visual yang dirancang sudah baik untuk anak-anak, baik secara penggunaan warna, keterbacaan, kesesuaian *font*, dan *layout*. Namun untuk memberi ruang berpendapat secara terbuka, penulis membuat kolom untuk mengirim kritik dan saran. Berdasarkan kolom tersebut, didapati bahwa peta perlu ditambahkan ilustrasi yang menarik untuk anak, ukuran tulisan pada buku panduan masih terlalu kecil, kartu aksi dan provinsi dibuat untuk lebih menarik lagi dengan memasukkan ilustrasi yang sesuai, kartu aksi diberikan keterangan dan warna gradasi pada kartu aksi dan provinsi tidak konsisten dengan konsep. Adapun pendapat yang dibawakan secara lisan, yaitu pion untuk dibuat pembedanya, baik diberi warna pembeda atau diberikan tulisan. Hal tersebut dikarenakan pion sulit dibedakan karena warnanya memiliki *tone* yang sama.

2) Konten

Dalam bagian *alpha test* konten, penulis memberikan beberapa pertanyaan mengenai tujuan konten yang dibawakan pada *board game* Jendela Indonesia. Pertanyaan yang ditanyakan berfungsi untuk mengetahui pendapat pemain mengenai kejelasan konten yang dibawakan untuk target audiens yang sebenarnya, yaitu

kepada anak usia 8–12 tahun. Setiap pertanyaan terdapat 5 pilihan jawaban. Jawaban 1 merupakan jawaban yang masih belum memuaskan, secara berurutan hingga jawaban 5 merupakan jawaban yang sudah memuaskan.

Tabel 4.3 Tabel *Alpha Test Feedback* Konten

No.	Pertanyaan	Skor (Responden)					Ket.
		1	2	3	4	5	
1.	Apakah dengan adanya perancangan permainan papan ini anda lebih tertarik untuk mempelajari peta?			1	8	25	1= Tidak Jelas 5= Sangat Jelas
2.	Apakah dengan adanya perancangan permainan papan ini anda mendapatkan gambaran lokasi suatu wilayah dan gambaran lokasi kejadian sejarah?			1	11	22	1= Tidak Tergambarkan 5= Sangat Menggambarkan
3.	Apakah informasi letak lokasi kota dan provinsi yang diberikan tersampaikan dengan jelas?				10	24	1= Sangat Tidak Jelas 5= Sangat Jelas
4.	Apakah anda dapat membaca dan memahami segala teks yang ada dengan mudah?			1	6	27	1= Sangat Sulit 5= Sangat Mudah
5.	Apakah bahasa yang digunakan mudah dimengeti dan <i>to the point</i> ?				8	26	1= Belum 5= Sudah To The Point
6.	Apakah menurut anda apakah bahasa yang digunakan cocok untuk anak-anak?			1	8	25	1= Sangat Tidak Cocok 5= Sangat Cocok

Berdasarkan tabel diatas, respons mengenai konten yang dibawakan sebagian besar menjawab konten sudah jelas dan sesuai, baik secara tujuan dibentuknya *board game* ini maupun keterbacaan dan kejelasan informasi yang disampaikan. Saat melakukan *playtest* beberapa responden menyampaikan pesannya secara lisan. Pesan tersebut adalah mengenai soal-soal

yang dibawakan menurutnya terlalu sulit, namun pesan tersebut dilanjutkan dengan pendapatnya bahwa soal tersebut sulit dikarenakan mereka sudah beranjak dewasa dan jenjang kuliah, mungkin jika soal tersebut diberikan kepada anak-anak mereka dapat menjawabnya lebih baik. Adapun responden di kuesioner yang mengatakan bahwa menurutnya konten yang dibawakan sudah sesuai, namun beberapa pertanyaan masih terlalu sulit. Sehingga pertanyaan lebih baik jika berupa pertanyaan umum.

3) Pengalaman Bermain atau *Gameplay*

Bagian *alpha test* yang terakhir adalah mengenai pengalaman audiens ketika bermain atau seputar *gameplay* Jendela Indonesia. Dalam memperoleh data *alpha test* pengalaman bermain audiens, penulis membaca ekspresi dan tingkah laku seluruh pemain ketika *playtest*. Sebagian besar pemain bermain dengan antusias, menyenangkan dan saling berinteraksi satu sama lain hingga tertawa bersama. Ketika bermain, didapati pemain saling berinteraksi dengan intens berlomba-lomba untuk memenangkan permainan ini. Tidak sedikit momen-momen dimana pemain mengingat kembali pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, baik sejarah, geografi, maupun sosial. Media papan *board game* dan media kartu aksi merupakan media yang sangat sering mereka gunakan. Hal tersebut dikarenakan media kartu aksi memiliki sifat kartu yang interaktif. Dengan adanya kartu ini pemain dapat bermain dengan menyenangkan bersama pemain lain dan kartu aksi inilah yang dapat menghambat atau memperlambat laju pemain untuk mencapai garis akhir. Tidak sedikit pula pemain yang saling bekerja sama untuk menghambat pemain yang lebih unggul dibandingkan dengan pemain yang lain.

Tabel 4.4 Tabel *Alpha Test Feedback Gameplay*

No.	Pertanyaan	Skor (Responden)					Ket.
		1	2	3	4	5	
1.	Apakah permainannya menyenangkan dan tidak membosankan?			10		24	1= Mem-bosankan 3= Baik namun masih harus di-kembangkan 5= Menye-nangkan
2.	Apakah instruksi permainan dapat dipahami dengan jelas?			2	10	22	1= Tidak Jelas 5= Sangat Jelas
3.	Apakah objektif dari permainan jelas?			1	11	22	1= Sangat Tidak Jelas 5= Sangat Jelas

Namun untuk mengetahui lebih dalam pengalaman bermain audiens, penulis juga menyiapkan beberapa pertanyaan di kuesioner. Dalam kuesioner ini penulis menanyakan beberapa pertanyaan mengenai pengalaman saat bermain, kejelasan aturan dan instruksi, serta objektif yang harus dicapai ketika mereka bermain. Pertanyaan yang ditanyakan berfungsi untuk mengetahui lebih dalam kesan pesan audiens setelah bermain Jendela Indonesia.

Berdasarkan tabel diatas, penulis dapat menyimpulkan bahwa sebagian besar mengatakan bahwa *gameplay* Jendela Indonesia sangat menyenangkan. Sedangkan sisanya menyatakan bahwa *gameplay* sudah baik namun masih dapat dikembangkan lagi. Selain itu sebagian besar responden menyatakan bahwa objektif dan instruksi sangat jelas. Berdasarkan kotak saran yang disediakan di Google Form, sebagian besar mengatakan permainan sangat menyenangkan, namun beberapa kekuatan

kartu aksi harus dicecilkan. Sebagian besar responden mengatakan bahwa kekuatan kartu aksi gempa perlu dikurangi agar permainan berjalan seimbang.

Berdasarkan *alpha test* yang dilakukan di kegiatan *Prototype Day* ini, penulis mendapatkan kesimpulan bahwa *board game* Jendela Indonesia sudah baik dan sangat menyenangkan karena mereka dapat belajar sambil bermain. Pembelajaran yang mengajak mereka aktif dan saling berinteraksi antar pemain lebih digemari dan memudahkan mereka mengingat dibandingkan cara belajar pasif. Dari segi desain dan *gameplay* masih ada beberapa hal yang perlu diperbaiki lagi untuk memudahkan pengalaman bermain dan agar menarik untuk target audiens usia 8–12 tahun.

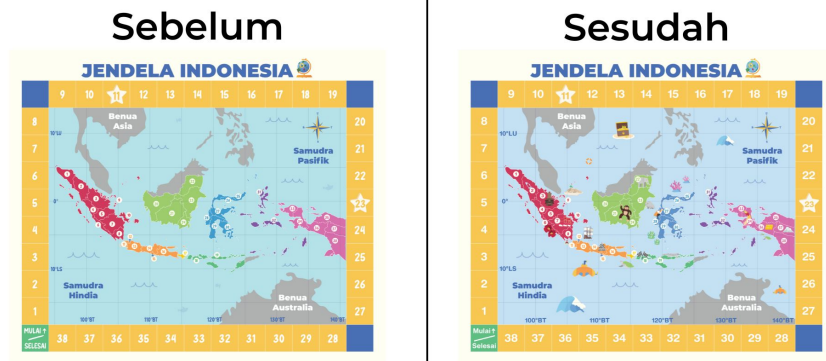
4.1.6 Hasil Perancangan

Setelah melakukan tahapan *alpha test*, penulis menemukan kritik dan saran yang membangun dari responden. Beberapa responden berpendapat bahwa *board game* Jendela Indonesia sudah baik namun masih dapat dikembangkan lagi, dari segi visual dan *gameplay* kartu aksi. Kritik dan saran responden ini akan penulis jadikan bahan untuk revisi demi menciptakan produk yang terbaik bagi target audiens.

1) Papan *Board Game*

Berdasarkan kuesioner, terdapat responden yang menyarankan untuk menambahkan ornamen-ornamen yang dapat dimasukkan ke dalam papan *board game*. Hal tersebut dikarenakan papan *board game* yang penulis buat masih terlalu kosong, kurang memikat anak-anak, dan tidak ada bedanya dengan peta biasa.

Oleh karena itu, penulis menambahkan beberapa ornamen yang dapat menambah daya tarik kepada anak.



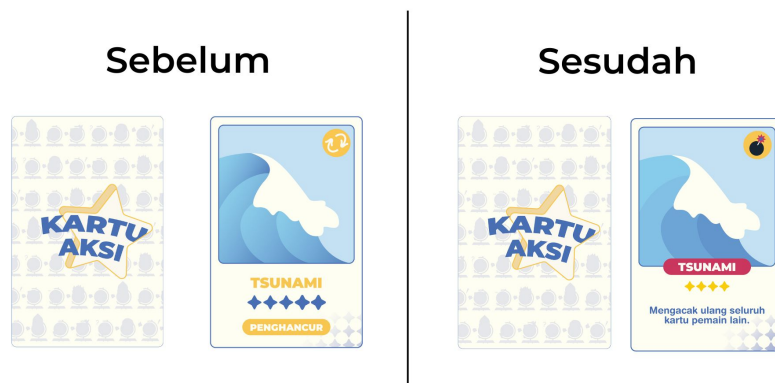
Gambar 4.30 Revisi Papan *Board Game*

Revisi yang penulis buat untuk papan *board game* ini adalah dengan memberikan ornamen ilustrasi yang menghiasi papan. Selain untuk memberikan hiasan agar disukai anak-anak, penulis juga menambahkan *landmark* atau ciri khas dari suatu provinsi. Hal ini dapat mempermudah anak dalam mengenal dan mengingat lokasi tempat objek itu berada. Contohnya adalah bunga *rafflesia arnoldi*, anak yang mungkin pada awalnya tidak tahu letak bunga tersebut, setelah melihat peta di papan tersebut akan lebih mudah mengingatnya.

Secara keseluruhan, warna yang digunakan sebelum dan sesudah revisi masih menggunakan warna yang sama, terkecuali bagian air laut. Penulis mengganti warna biru laut yang pada awalnya berwarna biru *mint*, menjadi warna biru muda. Warna biru muda tersebut didapat dengan memainkan saturasi dan *value* warna dari *color palette* biru tua.

2) Kartu Aksi

Pada bagian kartu aksi, penulis mendapat saran mengenai perlunya mencantumkan penjelasan mengenai kartu aksi tersebut. Sebelumnya penulis hanya mencantumkan keterangan di buku panduan saja. Berdasarkan pendapat responden yang dikatakan secara lisan, ia mengatakan bahwa penjelasan tersebut lebih baik disediakan di kartu aksi juga sehingga pemain tidak perlu bolak-balik untuk memeriksa buku panduan. Selain keterangan kartu aksi tersebut, penulis juga merubah susunan *layout* kartu agar dapat memuat informasi-informasi yang dibutuhkan. Gambar berikut merupakan sebelum dan sesudah direvisi:



Gambar 4.31 Revisi Kartu Aksi

Pada pembuatan *layout* kartu aksi tersebut, penulis masih menggunakan linear *layout vertical view*. Namun revisi yang penulis lakukan adalah perubahan letak nama kartu, penggunaan warna dan bentuk, ilustrasi tipe kartu, bintang yang diperkecil, dan ditambahkan informasi singkat yang menjelaskan kegunaan dari kartu tersebut. Pada *layout* yang direvisi penulis memainkan ukuran *font*, objek atau elemen-elemen desain yang ada agar hierarki visual ini dapat terlihat dengan jelas. Dapat dilihat dari

gambar diatas, penulis memberikan kotak *rounded* yang terletak dibawah nama kartu “Tsunami” untuk memberikan empasis bahwa kata tersebut merupakan *headline*. Dalam revisi ini, penulis juga memperkecil bintang yang menunjukkan kekuatan kartu. Hal tersebut dilakukan karena bintang-bintang tersebut hanya berfungsi sebagai penanda kekuatan kartu dan tanpa memberikan ukuran bintang yang besar, target audiens dapat melihat kekuatan kartu tersebut berdasarkan banyaknya bintang yang berjejer. Dibawah bentuk bintang, penulis memberikan kegunaan kartu tersebut secara singkat dan menggunakan bahasanya yang non-formal agar mudah dipahami oleh anak.



Gambar 4.32 Kompilasi Kartu Aksi

Pada revisi kartu aksi ini, warna ilustrasi gradasi sudah diperbaiki menjadi 1 warna saja setiap vektornya. Untuk memberikan volume pada ilustrasi, penulis memainkan warna dengan merubah *valuenya*. Selain revisi penggunaan warna pada ilustrasi, penulis menambahkan kode warna di setiap tipe kartunya. Warna tersebut tercantum di kotak *rounded* dibawah nama kartu dan terletak di sebelah kanan atas kartu. Kartu aksi dengan tipe pengancur memiliki kotak berwarna merah, kartu

aksi tipe kecepatan memiliki warna kuning, kartu aksi tipe perlindungan berwarna biru, dan kartu aksi tipe menyerang berwarna merah muda. Selain menggunakan warna, penulis juga menambahkan supergrafis ikon yang dapat membantu mempermudah membedakan tipe kartu dan mempermudah pemain untuk mengidentifikasi kartu aksi secara cepat tanpa harus melihat keterangan di kartu ataupun di buku panduan.

3) Kartu Provinsi

Pada bagian kartu provinsi, penulis mendapatkan saran mengenai ilustrasi yang dapat ditampilkan. Sebelum direvisi, penulis menggunakan warna gradasi sama seperti kartu aksi sebelumnya. Hal tersebut tidak konsisten dengan seluruh konsep *board game* Jendela Indonesia. Selain itu penggunaan warna ilustrasi pada kartu provinsi aceh, warnanya masih terlalu redup dibandingkan dengan papan *board game*.



Gambar 4.33 Revisi Kartu Provinsi

Berdasarkan gambar diatas, terdapat beberapa hal yang direvisi dalam perancangan kartu provinsi ini. Pada desain kartu sebelum direvisi, terdapat garis tepi yang sangat besar. Garis tepi tersebut penulis hilangkan agar konsisten dengan *layout* kartu aksi

maupun media lainnya. Revisi kartu provinsi sebagian besar berupa perubahan letak elemen-elemen desainnya. Pada awalnya nama provinsi beserta kodenya terletak di paling atas kartu. Penulis meletakkan kartu itu agar memberikan *headline* yang jelas. Namun, jika diletakan di atas cenderung tidak rapih *align* secara keseluruhannya. Hal tersebut dikarena nama provinsi berdempetan dengan kode provinsi yang bentuknya lingkaran. Oleh karena itu, penulis meletakkan nama provinsi menjadi dibawah ilustrasi.

Kode provinsi juga penulis revisi dikarenakan ketika *playtest* saat *prototype day*, masih banyak yang mengira angka tersebut merupakan angka poin yang didapat. Oleh karena itu, penulis menambahkan tulisan “Prov” yang merupakan singkatan dari provinsi agar memudahkan pemain untuk mengetahui bahwa nomor tersebut merupakan nomor kode provinsi, bukan poin yang didapat. Penulis juga memindahkan kode tersebut ke sebelah kiri agar tidak tertukar dengan kartu aksi yang memiliki ikon di sebelah kanannya. Selain itu, warna pada kode provinsi penulis ubah menyesuaikan dengan warna pulaunya.



Gambar 4.34 Kompilasi Kartu Provinsi

Berdasarkan pendapat yang tercantum di kuesioner, responden mengatakan bahwa penulis dapat memasukkan ilustrasi maskot yang melakukan suatu kegiatan dengan latar ciri khas provinsi tersebut. Oleh karena itu penulis memasukkan maskot yang menggunakan baju adat ke beberapa provinsi di Indonesia. Namun, penulis hanya memasukkan di lokasi-lokasi tertentu saja sesuai dengan baju adat yang telah dibuat.

Untuk menciptakan volume pada gambar, penulis mengatur value dari warna *color palette* sehingga warna yang dihasilkan dapat seperti bayangan dari suatu objek. Informasi mengenai fakta-fakta unik di suatu provinsi juga penulis revisi. Pada awalnya penulis memberikan 2 atau lebih fakta-fakta tentang suatu provinsi dalam bentuk poin-poin. Namun penulis ubah menjadi satu fakta berbentuk paragraf atau kalimat yang paling ikonik saja dari provinsi tersebut. Meski hanya satu fakta saja yang diberikan, namun sudah menggambarkan sesuai dengan yang ada pada ilustrasi vektor di atasnya.

4) Buku Panduan

Pada bagian buku panduan, penulis mendapatkan beberapa kritik dan saran mengenai keterbacaan dan kerapiahannya. Pada awalnya penulis membuat buku panduan terpisah menjadi 2, yaitu buku panduan alat bermain dan cara bermain. Namun beberapa responden berpendapat bahwa hal tersebut tidak efektif. Oleh karena itu, penulis merevisi buku panduan berdasarkan masukan-masukan yang diberikan responden.

Sebelum



Sesudah



Gambar 4.35 Revisi Buku Panduan

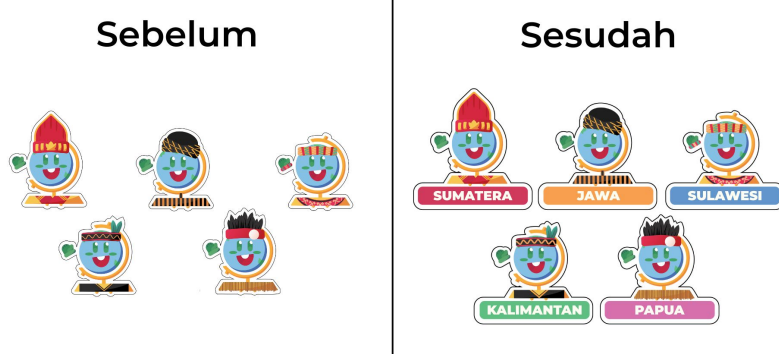
Hal pertama yang penulis ubah halaman luar dari buku panduan. Jendela yang penulis gambarkan masih bernuansa barat. Sehingga disarankan untuk mengambil jendela dari rumah adat yang ada di Indonesia. Lalu jendela tersebut penulis ubah menjadi jendela dari rumah khas Betawi. Selain itu penulis juga membuat jendelanya tertutup. Meskipun buku panduan dengan jendela terbuka memiliki konsep yang sangat menggambarkan jendela, namun buku panduan yang terbuka tidak cocok untuk diberikan kepada anak-anak karena mudah rusak atau sobek dan memakan banyak *space*.

Setelah merevisi bagian depan, penulis merevisi bagian dalamnya, terutama pada bagian *layout* dan penempatan elemennya. Teknik lipat yang digunakan masih berupa *window fold leaflets*. Sebelum direvisi, penulis menempatkan sebagian besar informasinya ada pada bagian bawah buku panduan dan bagian atas hanya berupa *whitespace*. Untuk menghemat tempat dan agar tetap efektif, penulis tidak membuat lubang pada buku panduan. Dengan seperti itu, semua informasi mengenai *board game* dan masuk ke dalam satu buku panduan saja. Selain itu

gambar papan *board game* yang menjelaskan tentang *space board game* awalnya berada di tengah buku, penulis ubah menjadi terletak di kanan bawah buku. Selain untuk memberikan ruang, penempatan tersebut lebih menarik untuk dilihat.

5) Pion

Dalam merevisi pion, penulis tidak banyak merubahnya dikarenakan menurut responden pion sudah baik dalam segi desainnya. Menurut responden pion sudah menarik karena menampilkan baju adat dari suatu suku. Namun penulis merevisinya dari segi kefungsionalitasnya.



Gambar 4.36 Revisi Pion

Pada desain pion sebelumnya, masih didapati beberapa responden kesulitan untuk membedakan pion-pionnya. Sehingga mereka memberikan saran untuk menambahkan suatu elemen yang membedakan pion-pion tersebut, contohnya adalah dengan memberikan warna yang sesuai dengan warna pulau yang tergambar di peta papan *board game* atau diberikan keterangan asal pion tersebut. Oleh karena itu, penulis memberikan keterangan asal maskot tersebut dan dilengkapi dengan warna yang sesuai dengan warna pulau. Dengan memberikan warna-

warna pulau ini, pemain dapat lebih mudah membedakannya dan dapat membedakan pulau-pulau di Indonesia.

Dari segi fungsionalitas, saat *prototype day* penulis mencetak pion-pion tersebut dengan ukuran tinggi 7cm dan ketebalan 5mm. Pion dapat berdiri dengan sendirinya tanpa harus ada dudukan *standee*. Namun tidak berlangsung lama dan tidak cocok untuk anak yang banyak bergerak. Oleh karena itu penulis mencetak dengan ukuran yang lebih kecil, yaitu tinggi 3cm dengan ketebalan 8mm. Dengan tinggi yang lebih kecil dibandingkan dengan lebarnya, maka pion dapat berdiri lebih seimbang tanpa harus adanya dudukan *standee*.

6) Lembar Pertanyaan

Lembar pertanyaan merupakan lembaran yang berisikan pertanyaan-pertanyaan yang ditanyakan kepada pemain sesuai dengan kode nomor yang tertulis di atas papan dengan yang tertulis di lembar pertanyaan. Dalam membuat lembar pertanyaan ini, penulis membaginya menjadi 5 lembar atau 5 kertas yang berbeda. Pembagian pertanyaan dibagi berdasarkan 5 pulau besar di Indonesia. Oleh karena itu beberapa pulau-pulau kecil yang masuk ke dalam bagian pulau besar di sekitarnya.

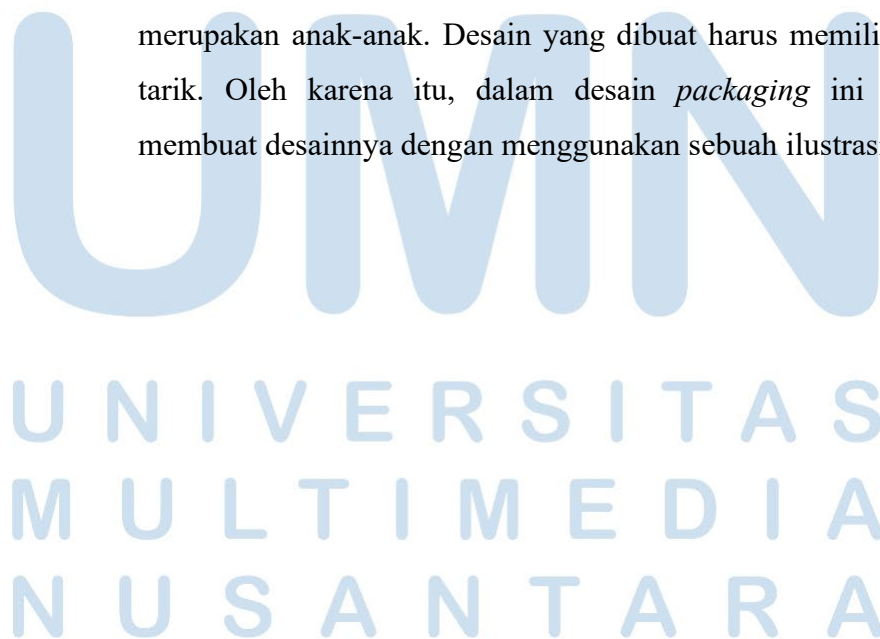


Gambar 4.37 Lembar Pertanyaan

Kelima lembar pertanyaan terdiri dari: (1) Pulau Sumatera berwarna merah; (2) Pulau Jawa, Bali, dan Nusa Tenggara berwarna kuning; (3) Kalimantan berwarna hijau; (4) Pulau Sulawesi dan Maluku berwarna biru; dan (5) Pulau Papua berwarna merah muda. Untuk mempermudah pemain mengidentifikasi pembagian lembar pertanyaan, penulis menggunakan warnanya sesuai dengan warna pulau pada peta di papan. Pada pembuatan lembar ini penulis tidak memberikan banyak ornamen karena fokus utama dari media ini merupakan informasi atau pertanyaan yang ditanyakan. Oleh karena itu penulis menggunakan *single page layout* dengan margin 1cm setiap sisinya. Agar media tidak mudah tertekuk dan lecek, penulis membuatnya *half folded* yang dilipat di bagian tengah.

7) **Packaging**

Setelah membuat keseluruhan media yang digunakan didalam permainan, penulis merancang desain *packaging* atau kemasan utama dari *board game* Jendela Indonesia. Desain *packaging* harus memiliki disain yang menarik, terutama jika targetnya merupakan anak-anak. Desain yang dibuat harus memiliki daya tarik. Oleh karena itu, dalam desain *packaging* ini penulis membuat desainnya dengan menggunakan sebuah ilustrasi.





Gambar 4.38 Referensi Packaging

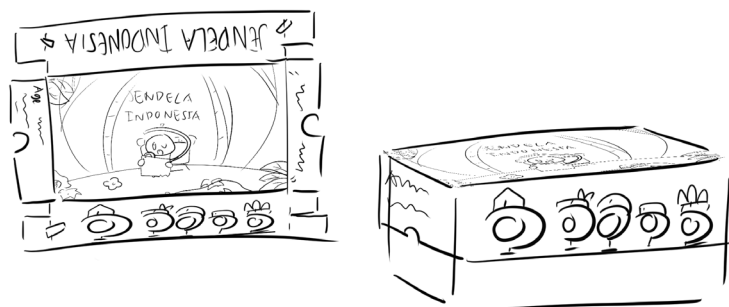
Dalam mencari referensi kemasan *board game* ini, penulis mempertimbangkan dari segi konsep desain, kerangka kemasan, dan juga biaya yang nantinya akan dikeluarkan. Setelah mencari beberapa referensi, penulis memutuskan untuk menggunakan kemasan dengan model *cake box*. Model kemasan tersebut merupakan model kemasan yang sering kali digunakan pada *board game*. Kemasan terbagi menjadi 2 bagian, yaitu badan kotak dan tutup *box*.



Gambar 4.39 Sketsa Alternatif Packaging

Dalam membuat sketsa ilustrasi kemasan, penulis mebuat 5 sketsa alternatif. Konsep dari ilustrasi pertama menggambarkan imajinasi dengan Globi membawa peta. Gambar ke-2 dan ke-3 menggambarkan Globi yang sedang bereksplorasi dengan Globi membawa peta. Yang membedakan sketsa 2 dengan 3 adalah penelatakan elemennya dan sketsa ke-3 berlatar di pantai sehingga berkonsep maritim. Sedangkan sketsa ke-4 merupakan sketsa simpel yang menggambarkan Globi yang sedang memperhatikan tulisan Jendela Indonesia yang menggambarkan ketertarikan dengan Jendela Indonesia.

Berdasarkan ke-4 ilustrasi tersebut penuli memilih sketsa ke-2. Penulis memilih sketsa tersebut dikarenakan penulis ingin memberikan gambaran *game play* permainan Jendela Indonesia melalui sebuah ilustrasi, yaitu eksplorasi mengunjungi beberapa wilayah di Indonesia. Penulis memilih latar hutan untuk menunjukan bahwa Indonesia kaya akan alamnya dan letak Indonesia yang berada di tepat garis khatulistiwa. Garis ini membuat Indonesia berada di iklim tropis. Iklim tropis memiliki kekayaan alam dan tanah yang subur.



Gambar 4.40 Sketsa *Packaging*

Setelah membuat sketsa alternatif ilustrasi *packaging*, penulis membuat sketsa jika dibuat kedalam *box*. Dalam membuat sketsa ini, penulis merancang tentang apa saja informasi yang dimuat kedalam desain *packaging*. Bagian tengah merupakan bagian ilustrasi yang telah penulis buat agar jika dilipat posisi ilustrasi tersebut akan berada di atas tutup *box*. Lalu disampingnya merupakan informasi-informasi yang penulis cantumkan, yaitu kategori umur, jumlah pemain, durasi permainan, isi dari permainan, memperkenalkan pion-pion atau karakter Globi, dan juga selogan dari Jendela Indonesia.

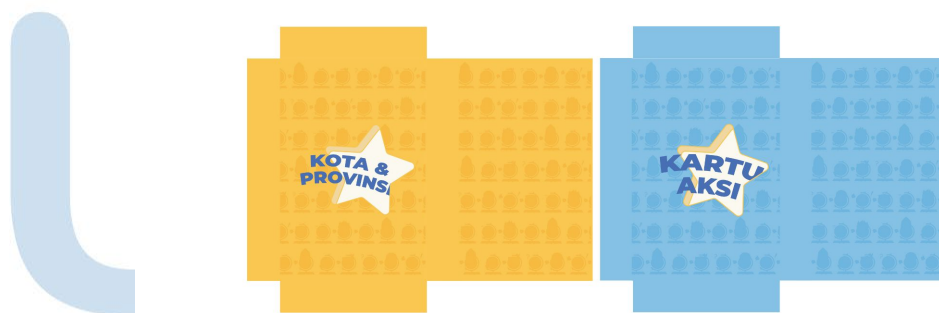


Gambar 4.41 *Packaging*

Setelah menentukan layout untuk meletakkan elemen-elemen desain dan informasi, penulis memfinalisasikan desain yang telah dibuat. Bagian bawah gambar merupakan perkenalan maskot, penulis mengambil dari pion-pion yang telah penulis buat. Hal tersebut dikarenakan pion-pion yang telah dibuat memiliki keterangan lokasi pulau-pulaunya. Sehingga pada bagian *packaging* penulis tidak hanya menyertakan gambarnya saja, melainkan juga keterangan pulau. Pada bagian kiri gambar merupakan informasi seputar *game play*. Untuk memudahkan

pengguna dalam membaca informasi, penulis membuat informasi berada di dalam bentuk lingkaran. Tujuannya adalah agar pengguna dapat langsung menitik pusatkan perhatiannya ke informasi yang diberikan. Selain itu, informasi yang diberikan dibuat dengan singkat.

Pada bagian atas gambar merupakan bagian yang memberikan informasi terkait isi *board game* Jendela Indonesia. Isi yang dimaksud adalah peralatan yang disediakan di dalam *board game*. Penulis membuatnya poin-poin singkat agar pengguna dapat membaca informasi dengan cepat. Bagian yang terakhir merupakan bagian kanan gambar. Pada bagian kanan penulis meletakkan slogan dari Jendela Indonesia, yaitu “Perluas Imajinasi Bersama Peta”. Tujuannya adalah untuk menjelaskan salah satu tujuan dari perancangan *board game* ini, yaitu untuk membantu target audiens dalam memvisualisasikan bentuk-bentuk abstrak menjadi nyata.



Gambar 4.42 *Box Kartu*

Selain merancang *packaging* untuk keseluruhan media, penulis juga membuat sebuah *packaging* untuk kartu-kartu yang telah

penulis buat. Tujuannya adalah agar kartu-kartu ini dapat tersusun dengan rapih dan tidak tersebar antara kartu provinsi dengan kartu aksi. Jumlah total kartu yang penulis adalah 38 kartu provinsi dan 22 kartu aksi. Agar pemain dapat membedakannya dengan mudah, penulis membuat *box* kartu sesuai dengan warna jenis kartu, yaitu kartu provinsi berwarna kuning dan kartu aksi berwarna biru. Selain itu warna juga dibuat lebih kontras agar mudah dibedakan antara kartu dengan *box*.



Gambar 4.43 Hasil Final *Board Game*

Setelah melewati proses pembuatan *prototype* dan melakukan finalisasi desain setelah di revisi, penulis mencetaknya ke media yang sebenarnya. Gambar diatas merupakan kompilasi dari media-media yang telah penulis cetak dan berupa hasil final. Pada papan *board game* yang telah penulis cetak, bahan yang digunakan adalah kain lustre dan dapat dilipat menjadi 2 bagian

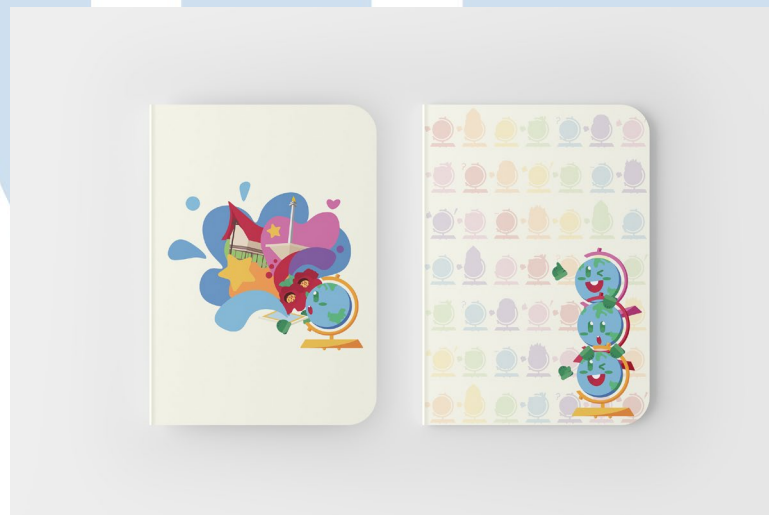
agar papan tidak terlalu besar, dapat dimasukkan kedalam *packaging*, dan dapat digenggam oleh target audiens. Sebagian besar media yang penulis cetak menggunakan vendor-vendor yang ahli dalam bidang percetakan.

4.1.7 Media Sekunder

Media sekunder yang penulis tentukan untuk mempromosikan *board game* Jendela Indonesia berupa *merchandise*. *Merchandise* tersebut terdiri dari *notebook*, gantungan kunci bantal boneka (*omanjuu*), dan *acrylic standee*. Alasan penulis menggunakan *merchandise* sebagai media sekunder adalah karena anak-anak masih memiliki pemikiran yang simpel dimana mereka menyukai benda yang lucu-lucu tanpa melihat kegunaannya. Menurut Kringelbach (2016), manusia pada umumnya menyukai sesuatu yang lucu. Hal tersebut dapat mengaktifkan sel pada otak yang berhubungan dengan emosi dan kesenangan. Sehingga dapat memunculkan emosi kesenangan, empati, kasih sayang, dan membantu menenangkan sesuatu yang rumit. Hal tersebut tidak terjadi pada orang dewasa saja, namun juga pada anak-anak perempuan dan laki-laki. Oleh karena itu penulis memilih untuk menggunakan *merchandise*. Selain itu, *merchandise* merupakan media yang praktis dan mudah untuk dibawa kemanapun anak pergi.

Dalam memasarkan *board game*, Jendela Indonesia bekerja sama dengan National Geographic Indonesia dan Gramedia Indonesia. Pemilihan *mandatory* tersebut dikarenakan Jendela Indonesia memiliki visi misi yang serupa dengan National Geographic dan Gramedia, yaitu: (1) National Geographic mengajak masyarakat untuk peduli terhadap bumi dan menggunakan kekuatan eksplorasi, sains, serta bercerita untuk merubah dunia; dan (2) Gramedia dalam menciptakan masyarakat yang terdidik. National Geographic Indonesia membantu memberikan sponsor untuk menyebarluaskan *board game* dengan menyebarkannya ke beberapa sekolah di JABODETABEK. Beberapa sekolah akan disewakan *board game* Jendela Indonesia selama seminggu dan secara bergilir. Sedangkan *mandatory*

Gramedia sebagai salah satu *stationary store* terbesar di Indonesia adalah sebagai wadah dalam memasarkan Jendela Indonesia ke cakupan yang lebih luas. Rencana kerja sama dengan Gramedia ini diperuntukan agar *board game* Jendela Indonesia dapat dijual bebas dan tidak eksklusif. Pemilihan Gramedia ini juga dikarenakan Gramedia memiliki banyak gerai, sehingga mudah ditemukan dan sering dikunjungi masyarakat. Selain media-media utama *board game* Jendela Indonesia, penulis juga membuat beberapa *merchandise* yang dapat digunakan untuk memasarkan produk.



Gambar 4.44 *Merchandise Notebook*

Media sekunder yang pertama adalah *notebook*. *Notebook* merupakan sebuah media tulis yang membantu mereka mencatat segala hal, baik pelajaran, agenda, maupun hal yang personal. Alasan penulis *notebook* karena target audiens penulis adalah anak usia 8–12 tahun dimana mereka masih dalam jenjang Sekolah Dasar yang menggunakan dan membutuhkan buku fisik sebagai media utama ketika belajar. Dalam membuat *notebook* ini penulis menggunakan semua warna *color palette* agar memberikan kesan warna-warni imajinasi yang tidak terbatas. Warna dasar yang digunakan warna putih sesuai dengan *color palette* dan konsep. Warna putih disini dapat memberikan kesan *canvas* sebagai media lukis yang mengajak anak untuk berkreasi dan berimajinasi. Buku-buku ini dijual terpisah.



Gambar 4.45 Merchandise Omanjuu

Media sekunder berikutnya adalah gantungan kunci bantal boneka atau sering dikenal sebagai *omanjuu*. Arti kata *omanjuu* merupakan sesuatu yang bulat dan untuk dipegang karena ukurannya yang sebesar telapak tangan. Pada pembuatan *merchandise* ini penulis membuat berdasarkan maskot dan pion-pion yang telah penulis buat, yaitu Globi dengan baju adatnya yang beragam. Dikarenakan penulis tidak memiliki keahlian dalam menjahit, penulis akan menggunakan jasa vendor yang sudah sering menerima client untuk membuat *omanjuu*. Ukuran yang akan dibuat sebesar 8x8cm. *Omanjuu* yang akan penulis buat memiliki gantungan pengait. Alasan penulis membuat *omanjuu* yang memiliki pengait gantungan adalah agar *anak-anak* dapat membawa *omanjuu* itu kemana-mana tanpa harus hilang karena tertinggal. Gantungan ini dapat diletakan ditas, di kotak pensil, atau di media lainnya. *Omanjuu* ini dapat diperoleh oleh masyarakat dengan 2 cara, yaitu dengan memenangkan permainan atau dengan membeli *board game* Jendela Indonesia. Dengan menyebarkannya ke sekolah-sekolah di JABODETABEK, anak-anak dapat mencoba bermain secara langsung, jika pemain memenangkan permainan maka ia akan memperoleh 1 *omanjuu*. Sedangkan untuk memperoleh keseluruhan *omanjuu* adalah dengan membeli *board game* Jendela Indonesia.



Gambar 4.46 Merchandise Acrylic Standee

Media sekunder terakhir adalah *acrylic standee*. *Acrylic standee* merupakan pajangan yang dapat diletakan dimanapun yang memiliki permukaan datar seperti meja. *Acrylic standee* berfungsi sebagai hiasan saja. Pada pembuatan media sekunder ini menggunakan *acrylic standee* yang sudah pernah penulis gunakan sebelumnya sebagai pion namun tidak digunakan karena ukurannya yang terlalu besar untuk pion. Ukuran dari *standee* ini adalah 7x7cm dengan ketebalan 5mm. *Standee* ini terdiri dari 5 variasi Globi, yaitu Globi Sumatera, Globi Jawa, Globi Kalimantan, Globi Sulawesi, dan Globi Papua. *Acrylic standee* merupakan *merchandise* yang sudah dalam satu paket keseluruhan *board game*. Hal tersebut dikarenakan fungsi *acrylic standee* yang selain untuk pajangan, juga dapat digunakan sebagai cadangan pion yang hilang.

4.2 Analisis Perancangan

Setelah melakukan revisi, penulis melakukan uji coba kembali karya yang telah penulis buat untuk *beta testing*. Dalam memperoleh data, penulis melakukan *playtest* kepada target audiens penulis yang sesuai dengan segmentasi target, yaitu usia 8–12 tahun. *Beta testing* ini dilakukan pada tanggal 8 Mei 2024. Lokasi penulis melakukan *beta test* adalah di lab IPA SD Tarakanita Gading Serpong, salah satu sekolah di JABODETABEK. Kriteria dalam memilih audiens atau

pemain *playtest* ini adalah anak yang aktif di kegiatan pembelajaran, terdiri dari anak laki-laki dan perempuan, memiliki rasa keingintahuan yang tinggi, gemar bermain, dan target segmentasi lainnya. Anak-anak tersebut terdiri dari 5 anak dengan kelas yang berbeda, yaitu Nia dari kelas 4, Daniel dari kelas 5, Casey dari kelas 5, Richeline dari kelas 6, dan Angel dari kelas 6. Anak umur 8–12 tahun pada umumnya menduduki kelas 4–6 sekolah dasar.



Gambar 4.47 Dokumentasi *Beta Test*

Dalam melakukan ini, sebagian besar media yang digunakan merupakan media-media aslinya, seperti papan, kartu aksi, dan kartu provinsi. Namun untuk buku panduan dan pion penulis masih menggunakan media yang lama dikarenakan masih dalam tahapan produksi. Pada saat *prototype day*, kartu aksi dan kartu provinsi hanya beberapa kartu yang tidak berilustrasi. Untuk *beta test* ini penulis sudah menggambarkan seluruh ilustrasi kartu 38 provinsi dan jenis-jenis kartu aksi yang berbeda.

Selama *beta test*, target audiens pada awalnya terlihat bingung dengan media yang penulis buat. Mereka mengatakan bahwa media penulis menyerupai Monopoly namun berbeda dan media yang dibuat *out of the box*. Setelah mereka memulai permainan mereka juga masih belum terbiasa dengan *gameplay*nya.

Namun permainan berjalan selama beberapa waktu, mereka dapat bermain dengan lancar tanpa perlu adanya bimbingan dengan penulis. Permainan berjalan dengan lancar dan menyenangkan. Berdasarkan raut wajah mereka ketika bermain, mereka terlihat senang dan sangat antusias ketika belajar sambil bermain. Ketika bermain, seluruh pemain terlihat sangat antusias hingga beberapa kali dari mereka menjawab pertanyaan yang ditujukan kepada pemain lain. Namun, untuk mendapatkan data yang lebih akurat, penulis melakukan sesi tanya-jawab mengenai pendapat mereka.

Ketika melakukan *beta testing* ini, penulis membagi sesi *beta test* menjadi 2, yaitu sesi *play test* dan sesi tanya-jawab pendapat mereka mengenai Jendela Indonesia. Sesi tanya-jawab terbagi menjadi 3 bagian, yaitu: (1) Konten; (2) *Gameplay*; dan (3) Desain dan visual. Berikut merupakan analisis kategori pertanyaan-pertanyaan *playtest*.

4.2.1 Analisis Konten

Dalam bagian pertanyaan yang pertama, penulis menanyakan beberapa pertanyaan terkait konten yang ada pada *board game* Jendela Indonesia. Dari pertanyaan-pertanyaan yang ditanyakan, tujuan dari bagian ini adalah untuk mendapatkan pendapat mereka mengenai ketertarikan terhadap permainan, kesesuaian topik permainan, ketercapaian tujuan dan terpecahkannya masalah yang diangkat dari perancangan *board game*. Pertanyaan yang ditanyakan berupa jawaban singkat ya dan tidak, namun tidak membatasi jawaban mereka. Target audiens dapat menjawab lebih lengkap memberikan alasannya.

Pertanyaan yang pertama adalah “Apakah menurutmu *board game* ini menarik?” Berdasarkan jawaban yang diberikan, seluruh pemain menjawab bahwa *board game* ini menarik. Mereka mengatakan bahwa *board game* ini menarik karena dapat melatih kepintaran ilmu pengetahuan sosial mereka dan menjadi bekal mereka di jenjang pendidikan berikutnya, terutama di bidang geografi. Pertanyaan kedua adalah “Apakah menurutmu *board game* ini dapat membantu kalian untuk mengenal peta Indonesia?”

Berdasarkan pertanyaan tersebut, seluruh pemain dengan serentak menjawab “Ya”. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa *board game* Jendela Indonesia dapat menjadi media pendukung yang dapat membantu target audiens untuk lebih mudah mempelajari peta.

Pertanyaan yang ditanyakan ke-3 adalah “Apakah dengan adanya *board game* ini, kamu lebih tertarik buat mempelajari peta?” Berdasarkan pertanyaan tersebut, didapati 4 dari 5 pemain menjawab mereka akan lebih tertarik untuk mempelajari peta. Hal tersebut dikarenakan mereka senang ketika belajar sambil bermain dan *gameplay* menyerupai Monopoly namun versi lokal. Sedangkan 1 pemain menjawab pertanyaan dengan ragu. Ia mengatakan bahwa permainannya seru namun ia biasa saja karena harus belajar lagi.

Pertanyaan berikutnya yang ke-4 adalah “Apakah dengan adanya *board game* ini kamu dapat menggambarkan sesuatu yang abstrak menjadi nyata?” Untuk pertanyaan ini penulis memberikan contoh lebih lanjut mengenai pertanyaannya, seperti letak bunga rafflesia dan jalan Anyer hingga Panarukan. Berdasarkan pertanyaan tersebut, seluruh pemain menjawab “Iya”. Pertanyaan yang ke-5 adalah “Apakah konten yang dibawakan sudah sesuai tentang peta Indonesia?” Seluruh pemain dengan serentak menjawab konten yang dibawakan sudah sesuai. Pertanyaan terakhir terkadap bagian ini adalah “Apakah dengan adanya *board game* ini akhirnya kamu tau di mana letak suatu provinsi dan kota yang ada di Indonesia?” Berdasarkan pertanyaan tersebut, *board game* Jendela Indonesia dapat membantu mereka dapat mengetahui letak suatu provinsi dan kotanya.

Berdasarkan pertanyaan-pertanyaan yang sudah ditanyakan pada bagian ini, penulis berkesimpulan bahwa Jendela Indonesia sudah menarik dan membantu kegiatan pembelajaran mereka, terutama dalam pelajaran IPS geografi. Dengan adanya perancangan *board game* Jendela Indonesia, anak-anak dapat memvisualisasikan bentuk-bentuk yang abstrak menjadi nyata.

4.2.2 Analisis Gameplay

Dalam bagian pertanyaan yang kedua, penulis menanyakan beberapa pertanyaan terkait *gameplay* ketika mereka *board game* Jendela Indonesia. Dari pertanyaan-pertanyaan yang ditanyakan, tujuan dari bagian ini adalah untuk mendapatkan pendapat mengenai kejelasan *gameplay*, tanggapan mereka dalam segi interaktivitas, fitur yang menarik, perasaan-perasaan target audiens, kesan dan pesan mereka ketika bermain. Pertanyaan yang ditanyakan berupa jawaban yang menceritakan pengalaman mereka ketika bermain *board game* ini.

Pertanyaan yang pertama adalah "Apakah *gameplay* mudah dipahami?" Berdasarkan pertanyaan tersebut, seluruh pemain menjawab "Iya", namun pada awalnya mereka masih belum terbiasa hingga lama kelamaan mereka dapat dengan lancar bermain tanpa adanya bimbingan dari penulis. Pertanyaan yang kedua adalah "Apakah aturan dalam permainan ini jelas?" Menurut jawaban pemain-pemain, *gameplay* ini sudah memiliki aturan yang sangat jelas, namun pada awalnya mereka masih mencoba beradaptasi dengan *gameplay* dan aturan-aturannya.

Pertanyaan yang ketiga adalah "Bagaimana pengalaman anda ketika bermain? Apakah menyenangkan atau tidak?" Berdasarkan pertanyaan tersebut, mereka dengan serentak menjawab sangat menyenangkan, terutama dalam segi kompetitifnya. Berdasarkan pengamatan penulis ketika mereka bermain, mereka cenderung memiliki jiwa kompetitifnya masing-masing. Tidak sedikit momen dimana mereka bekerjasama untuk memundurkan pemain yang lebih unggul. Mereka senang ketika permainan menjadi kompetitif. Oleh karena itu penulis menanyakan tentang "Apakah saat bermain, kamu ada keinginan untuk menang?" Didapati 3 dari 5 pemain menjawab "Iya", namun 2 dari 5 pemain menjawab "Biasa saja" dan tidak terlalu peduli menang atau kalah.

Pertanyaan yang ke-5 adalah "Apa tanggapanmu mengenai kartu aksinya dari segi interaktivitasnya?" Berdasarkan pertanyaan tersebut,

penulis mendapatkan jawaban yang beragam. Salah satu dari pemain mengatakan bahwa hal yang membuat seru adalah interaksi dari kartu aksi ini. Jika tidak ada kartu aksi ini, permainan sudah selesai dalam 15 menit menurutnya. Adapun pemain yang mengatakan bahwa dengan adanya kartu aksi ini, permainan menjadi menantang. Selain itu, ada pemain yang menjawab menurutnya seru namun ia kesal karena adanya beberapa kartu aksi yang membuatnya mundur.

Pertanyaan ke-6 yang penulis tanyakan adalah “Apa kesan pesan yang paling kamu sukai dari permainan ini? dan yang ga kamu sukai?” Berdasarkan jawaban dari pemain pertama, ia mengatakan bahwa dia menyukai *board game* ini dikarenakan memiliki *gameplay* yang mirip dengan Monopoly namun versi pelajaran. Ia mengatakan jika ia bermain dengan adiknya, mungkin adiknya sudah kebingungan untuk menjawab pertanyaannya. Hal yang tidak ia sukai adalah kartu aksinya, namun menurutnya disitulah letak keseruannya. Berdasarkan jawaban dari pemain kedua, ia mengatakan bahwa *boardgame* ini memiliki *gameplay* yang menyenangkan dan membantu ia yang di kelas 6 untuk mengingat-ingat kembali pelajaran sebelumnya.

Berdasarkan jawaban pemain ke-3, ia mengatakan pada awalnya ia tidak terlalu peduli dengan pelajaran, namun dengan adanya *boardgame* ini, ia merasa lebih mudah untuk mengingat dan mudah memahami materi. Hal yang tidak disukai dari pemain 3 adalah kartu aksi erupsinya karena pemain-pemain lain menggunakan kartu aksi tersebut kepada pemain 3. Berdasarkan jawaban pemain ke-4, ia mengatakan bahwa hal yang paling disukai adalah bagian kompetitifnya. Sedangkan hal yang tidak disukai adalah kartu erupsi. Berdasarkan jawaban pemain ke-5, ia mengatakan bahwa ia sangat menyukai *boardgame* ini. Ia mengatakan bahwa jika ia tidak diajak bermain *boardgame* ini mungkin ia akan iri dengan teman-teman yang diajak.

Setelah bertanya kesan pesan mereka, pemain bertanya mengenai “Apakah kamu tertarik untuk bermain *board game* ini lagi?” Dengan

serentak pemain-pemain menjawab bahwa sangat tertarik untuk memainkan *board game* ini. Setelah bertanya ketertarikan mereka untuk bermain kembali, penulis bertanya mengenai “Apa fitur yang paling menarik?” Sebagian besar pemain menjawab interaksi dari kartu aksinya. Namun mereka juga menambahkan bahwa gambar peta yang ada di papan *board game* juga menarik karena diselipkan ilustrasi-ilustrasi.

Berdasarkan pertanyaan-pertanyaan yang didapat, penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa mereka memiliki pengalaman yang sangat menyenangkan ketika bermain. Selain karena ilustrasi peta pada papan dan warnanya yang menarik, hal yang membuat mereka senang belajar sambil bermain adalah karena dari segi interaktivitasnya. Mereka senang ketika berkompetisi dan dapat belajar sambil bermain bersama dengan teman sebayanya. Pada awalnya mereka masih belum terbiasa dan mencoba beradaptasi, namun setelah berjalan beberapa waktu, mereka dapat bermain dengan lancar. Dengan adanya *board game* ini, pemain mengatakan dapat lebih mudah untuk memahami dan mengingat materi pelajaran.

4.2.3 Analisis Analisis Desain dan Visual

Dalam bagian pertanyaan yang ketiga atau terakhir, penulis menanyakan mengenai segi visual dari semua media yang telah penulis rancang. Tujuan dari bagian ini adalah untuk menanyakan kesesuaian visual atau gaya ilustrasi yang digunakan.

Pertanyaan pertama yang penulis tanyakan adalah “Apakah informasi yang mengenai provinsi dan kota di papan jelas? Seperti tulisannya, ilustrasinya” Berdasarkan pertanyaan tersebut, mereka menjawab jelas namun ada satu hal yang membuat mereka kebingungan, yaitu gambar ilustrasi orang utan yang mereka pikir adalah monyet. Namun selain itu menurut mereka tulisan dapat terbaca dengan mudah dan ilustrasi sudah menarik.

Pertanyaan berikutnya penulis menanyakan tentang kartu aksinya dan kartu provinsi, “Bagaimana visual yang ada pada kartu aksi dan kartu provinsi? Apakah keterbacaannya jelas, ilustrasinya menarik? Berdasarkan jawaban, mereka menjawab bahwa kartu memiliki keterbacaan yang jelas dan menarik, terutama dalam kegunaan dari beberapa kartu. Sebagian besar dari mereka juga dapat memahami fungsi-fungsi dari simbol yang terdapat di kartu. Contohnya adalah simbol bintang pada kartu aksi, mereka dapat mengetahui bahwa simbol tersebut menggambarkan kekuatan dari kartu.

Pertanyaan berikutnya adalah mengenai buku panduannya, namun dikarenakan buku panduan yang dalam tahapan produksi, penulis tidak dapat memberikan jawaban yang maksimal. Namun poin yang ditanyakan tetap sama, yaitu mengenai konsep. Pertanyaan yang penulis tanyakan adalah “Apakah menurut kalian konsep dari buku panduan menarik?” Setelah penulis menjelaskan konsep dari buku panduan, mereka mengatakan bahwa konsep menarik, meskipun pada awalnya mereka kebingungan buku panduan yang berlubang. Selain itu ada beberapa gambar yang masih *blur* karena adanya kesalahan saat mendesain.

Hal terakhir yang penulis tanyakan adalah mengenai pion, “Apakah kalian bisa membedakan pion satu dengan yang lain?” Berdasarkan jawaban dari mereka mengatakan bahwa mereka dapat dengan mudah membedakan pionnya. Namun beberapa kali diawal permainan mereka sulit untuk membedakannya. Oleh karena itu ada beberapa hal terkait pion yang perlu penulis perbaiki.

4.3 Budgeting

Dalam merancang *board game* tentang pengenalan peta geografi Indonesia yang telah penulis rancang, diperlukan adanya *budget* untuk finalisasi desain atau hasil akhir dan media sekunder. Berikutnya merupakan estimasi biaya yang perlu dikeluarkan dalam membuat *board game* Jendela Indonesia:

Tabel 4.5 *Budgeting*

Kebutuhan	Barang	Jenis Barang	Kuantitas	Harga
<i>Designing</i>	Laptop	-	3	11.500.000 x 3 = 34.500.000
	Mouse	-	5	90.000 x 5 = 450.000
	Drawing Tablet	-	2	2.000.000 x 2 = 4.000.000
	Listrik	PLN	1 bulan	3.500.000
	Wifi	-	2	800.000
	Desainer	SDM	2	12.000.000
<i>Printing</i>	Papan Board Game	Lustre + Board, 1 sisi, 60x50cm /papan	20	137.500 /papan x 20= 2.750.000
	Kartu Aksi	2 sisi, laminasi glossy	40 pcs + box kartu	58.000/box x 20 = 1.160.000
	Kartu Provinsi	2 sisi, laminasi glossy	38 pcs+ box kartu	58.000/box x 20 = 1.160.000
	Pion	Acrylic Standee 3x3 cm, 8mm	5	110.000/5 pcs x 20 = 2.200.000
	Buku Panduan	Brochure Art Carton 260- 310 gsm	1 lembar, 2 sisi	20.000/lembar x 20 = 400.000
	Dadu	Plastik 14mm	5	28.000/box x 20 = 560.000
	Packaging	Hard box 52x32x10 cm	20	750.000/box x 20 = 15.000.000
<i>Merchandise</i>	Notebook	Hardcover A5	20	60.000 x 20= 1.200.000
	Gantungan Omanjuu	Flanel	5/ omanjuu provinsi	50.000 x 25 = 250.000
	Acrylic Standee	Acrylic	5 standee, 7x7cm, 2 sisi, 5 mm /acrylic provinsi	30.000 x 25 = 750.000
Total				Rp 80.680.000

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Indonesia merupakan negara salah satu negara kepulauan yang luas dan letaknya yang sangat strategis. Letaknya yang strategis itu membuat Indonesia kaya akan alam dan budaya. Namun kekayaan warisan Indonesia ini tidak diketahui oleh beberapa anak. Tidak sedikit anak Indonesia yang tidak hafal atau tidak mengenali peta Indonesia. Berdasarkan kuesioner yang dibagikan oleh penulis kepada anak-anak bertempat tinggal di JABODETABEK, ditemukan 67.3% anak tidak mengenali peta di Indonesia. Padahal mengenal peta negara sendiri itu penting dan mempengaruhi berbagai aspek kehidupan anak. Hal tersebut terjadi karena adanya masalah dari tenaga pendidik, maupun dari kebutuhan belajar anak.

Untuk mengatasi masalah tersebut, penulis merancang sebuah *board game* untuk pengenalan peta geografi Indonesia pada anak usia 8–12 tahun. Penulis memilih *board game* karena anak belajar 70% dari apa yang mereka katakan dan 90% dari perkataan dan tindakan. Menurut Ginnis (2008), *board game* dapat membantu mempermudah siswa dalam memahami pelajaran. Dalam merancang *board game* tersebut, penulis menggunakan metode *Design Thinking* menurut Dam dan Siang. Metode *design thinking* terdiri dari 5 tahap yaitu, *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Pada tahap *empathize* penulis mencoba memahami dari sudut pandang tenaga pelajar dan target audiens penulis. Di tahapan *define*, penulis menganalisis data-data yang sudah didapat dari tahapan *empathize* untuk mengidentifikasi masalahnya. Setelah mendapatkan masalah-masalah yang perlu diatasi, pada tahapan *ideate* penulis mulai mengumpulkan ide-ide yang solutif dan inovatif. Ide-ide dikumpulkan lalu dirancang pada tahapan *prototype*. Setelah membuat *prototype*, penulis melakukan uji coba di tahapan *test*. Tahapan *test* terdiri dari *alpha test* dan *beta test*. Setelah mendapat masukan, penulis merevisi hingga hasilnya sesuai dengan kebutuhan target audiens.

Board game Jendela Indonesia memiliki *gameplay* kombinasi antara Monopoly dengan UNO Card Game. Permainan dimulai dengan menentukan giliran pemain. Ketika giliran pemain untuk maju, maka pemain diminta untuk melempar dadu, angka dadu yang keluar merupakan jumlah langkah kotak yang harus ditempuh pemain. Pemain akan mendapatkan pertanyaan berdasarkan kotak yang dipijak. Jika pemain berhasil menjawab pertanyaan dengan benar pertama kali mengenai provinsi dan kota yang ditebak, maka pemain akan memperoleh kartu poin atau kartu provinsi. Jika berhasil menjawab namun bukan yang pertama kali menjawab benar, maka pemain tidak memperoleh poin. Pemenangnya ditentukan berdasarkan pemain dengan poin terbanyak. Dalam bermain, pemain harus menentukan strategi bermain dengan menggunakan kartu aksi. Pemain merancang strategi bagaimana agar dapat mencapai garis akhir terlebih dahulu tanpa sering diganggu oleh temannya. Pemain pertama yang mencapai garis akhir akan memperoleh poin sebanyak 10 poin.

5.2 Saran

Setelah melakukan seluruh kegiatan tugas akhir ini, saran yang penulis dapatkan adalah dalam pembuatan *board game* ini, peraturan yang tertulis kurang lengkap dan terperinci, tidak tertulisnya peran seorang moderator, dan beberapa pertanyaan kurang relevan dengan topik yang dibawakan. Secara visual, penulis juga mendapati beberapa saran. Saran tersebut adalah visual pada papan *board game* masih cenderung terlalu kaku dan formal, kurang cocok untuk anak-anak, dan media buku panduan memiliki gaya visual yang lebih memberi kesan menyenangkan dibandingkan dengan media papan. Saran-saran yang telah diberikan ini penulis jadikan pertimbangan perancangan di proyek selanjutnya.

Selain penulis mendapatkan saran, penulis juga dapat memberikan saran kepada mahasiswa yang sedang atau akan menjalani tugas akhir sebagai berikut:

- 1) Dalam memilih topik tugas akhir, carilah masalah yang terjadi disekitar dan sesuai dengan minat. Terkadang hal yang umum dan dianggap masalah ringan memiliki dampak yang luas.

- 2) Mengatur waktu sebaik mungkin agar tidak terburu-buru dan hasilnya dapat maksimal.
- 3) Setiap orang memiliki *pace* mengerjakan waktu yang berbeda-beda, oleh karena itu janganlah terpaku kepada progres milik orang lain.
- 4) Membaca *practical guide* yang disediakan oleh dosen. Semua yang ingin ditanyakan terdapat di buku panduan tersebut.
- 5) Masukan yang membangun didapat dari dosen pembimbing maupun orang lain dapat dijadikan pertimbangan agar hasilnya dari berbagai sudut pandang.
- 6) Dalam merancang sebuah *board game*, ambilah referensi dari *board game* terdahulu yang terlihat menyenangkan dan sesuai target audiens.
- 7) Dalam merancang sebuah media sekunder, buatlah sesuai dengan topik yang diangkat dan sesuai dengan kegemaran target audiens. Hal tersebut dikarenakan media sekunder memiliki fungsi untuk mempromosikan media utama yang telah dibuat.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Ardhi, Y. (2013). *Merancang Media Promosi Unik dan Menarik*. Yogyakarta: Taka Publisher.
- Coates, K., & Elisson, A. (2014). *An Introduction to Information Design*. London: Laurence King Publishing.
- Davis, G. B. (1991). *Kerangka Dasar Sistem Informasi Manajemen Bagian 1*. Jakarta: PT.Pustaka Binaman Pressindo.
- Frascara, J. (2004). *Communication Design: Principles, Methods, and Practice*. New York: Allworth Press.
- Ginnis, P. (2008). *Trik dan Taktik Mengajar: Strategi Meningkatkan Pembelajaran di Kelas*. Jakarta: Indeks.
- Gobet, F., de Voogt, A., & Retschitzki, J. (2014). *Moves in Mind: The Psychology of Board Games*. New York: Psychology Press.
- Harmanto, G., & Hartono, R. (2020). *Kamus Geografi Edisi Tematik dan Visual*. Yogyakarta: ANDI.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S.E. (2002). *Instructional Media and Technology for Learning, (7th ed)*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Kosasih, E. (2016). *Strategi Belajar dan Pembelajaran Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Yrama Widya.
- Kriyantono, R. (2009). *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Landa, R. (2011). *Graphic Design Solutions (4th ed.)*. Boston: Wadsworth.
- Male, A. (2017). *Illustration: A Theoretical and Contextual Perspective*. London: Bloomsbury Visual Arts.

- Prihandiot, A. (1989). *Kartografi*. Yogyakarta: Mitra Gama Widya.
- Putrawan, K. (2019). *E-Modul Geografi Kelas X : Pengetahuan Dasar Peta*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sobur, A. (2006). *Semiotika Komunikasi*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Sulaemat, E. (2023). *Modul Ajar Geografi Indonesia*. Jakarta: Direktorat Sekolah Dasar.
- Tondreau, B. (2009). *Layout Essentials, 100 Design Principles for Using Grids*. USA: Rockport Publishers.
- Jurnal**
- Afrida, S. (2017). Meningkatkan Keterampilan Membaca Pera Melalui Permainan Pemilihan Kartu pada Siswa Kelas IV SD Negeri 028226 Binjai Timur. *Bahastra*, 1(2), 98. <https://doi.org/10.30743/bahastra.v1i2>.
- Kurniawan, F. L., & Sayatman. (2018). Perancangan Maskot untuk Memperkuat Identitas Visual Kota Kediri. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 7(1), 48. <https://doi.org/10.12962/j23373520.v7i1.29547>
- Kurniawan, V. (2019). Perancangan Peta Buta Berbasis Augmented Reality untuk Anak Sekolah Dasar. (*University of Mercubuana*, 2019). <https://repository.mercubuana.ac.id/60413/>
- Setiawan, I. (2016). Peran Sistem Informasi Geografis (SIG) Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Spasial (Spatial Thinking). *Jurnal Geografi Gea*, 15(1), 84. <https://doi.org/10.17509/gea.v15i1.4187>
- Streit, A. K., & Hadi. (2016). Perancangan Board Game Edukasi Pendidikan Moral dengan Menggunakan Tokoh Cerita Rakyat Nusantara untuk Anak Usia 13 –15 Tahun. *Jurnal Rupa-rupa Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Bunda Mulia*, 5(1). <https://adoc.pub/perancangan-board-game-edukasi-pendidikan-moral-dengan-mengg.html>

Internet

- Badan Informasi Geospasial. (2020). *Apa itu Kartografi?*. Akreditasi.big.go.id. Diakses pada: (24 November 2023).
<http://akreditasi.big.go.id/sdm/subbidanginfo/6>
- Badan Pusat Statistik. (2023). *Indonesia Punya 17.001 Pulau pada 2022, Paling Banyak di Mana?*. Dataindonesia.id. Diakses pada: (20 November 2023).
<https://dataindonesia.id/varia/detail/indonesia-punya-17001-pulau-pada-2022-paling-banyak-di-mana>.
- Badan Pusat Statistik. (2023). *Data Jumlah Penduduk Indonesia (2013-2023)*. Dataindonesia.id. Diakses pada: (20 November 2023).
<https://dataindonesia.id/varia/detail/data-jumlah-penduduk-indonesia-20132023>
- Dam, R. F., & Siang, T. Y. (2022). *What is design thinking and why is it so popular?*. Interaction Design Foundation. Diakses pada: (24 Februari 2024). www.interactiondesign.org/literature/article/what-is-design-thinking-and-why-is-it-sopopular
- Ehrenfeld, L. (2022). *Benefits of Board Games for Children and their Families*. Child Development Clinic. Diakses pada: (17 Maret 2024).
<https://www.childdevelopmentclinic.com.au/benefits-of-board-games-for-children-and-their-families.html#:~:text=Research%20in%20pre%2Dschool%20children,complimenting%20or%20helping%20others%203.&text=Game%20can%20help%20develop%20number,development%20of%20abstract%20numerical%20concepts4>.
- Kemendikbud. (2024). *Karakteristik Kurikulum Merdeka*. Kurikulum Kemendikbud.go.id Diakses pada: (23 November 2023).
<https://kurikulum.kemdikbud.go.id/kurikulum-merdeka/>

- Kominfo. (2022). *Daftar 38 Provinsi di Indonesia*. Indonesiabaik.id. Diakses pada: (20 November 2023). <https://indonesiabaik.id/infografis/daftar-38-provinsi-di-indonesia>
- Kringelbach. M. L. (2016). *How Cute Things Hijack Our Brains and Drive Behaviour*. University of Oxford. Diakses pada: (11 Mei 2024). <https://www.ox.ac.uk/research/how-cute-things-hijack-our-brains-and-drive-behaviour>
- Schley, C., & Austin, J. (2023). *Board Games We Love for Kids and Families*. NYTimes. Diakses pada: (14 Maret 2024). <https://www.nytimes.com/wirecutter/reviews/board-games-for-kids/>
- Truong, B. (2018). *Exploring the different types of board games + real examples*. Gamecow. Diakses pada: (17 Maret 2024). <https://gamecows.com/types-of-board-games/>
- University of East Anglia. (2023). *Can Children Map Read at the Age of Four?*. ScienceDaily. Diakses pada: (14 Maret 2024). www.sciencedaily.com/releases/2023/03/230308201041.htm
- Ward, M. (2022). *Best Age to Start Teaching Kids to Read: 5 Signs They're Ready*. Icodeschool. Diakses pada: (14 Maret 2024). <https://icodeschool.com.au/best-age-to-start-teaching-kids-to-read-5-signs-theyre-ready/#:~:text=When%20do%20children%20usually%20learn,4%20to%205%20years%20old.>

LAMPIRAN

Lampiran A BAP Bimbingan

Form Bimbingan Skripsi Program Studi Visual Communication Design Semester Genap 2023/2024



Nama : NATALIA WINDI STEVANI
NIM : 00000044209
Angkatan : 2020
Dosen Pembimbing : Cennywati, S.Sn., M.Ds. (Pembimbing)

No	Tanggal	Jam	Keterangan	Tanggal Approval
1	01 Februari 2024	11:00	Asistensi mengenai topik yang dibawakan, beserta dengan bayangan output kedepannya. Urgensi topik masih belum cukup kuat.	27 Februari 2024 12:27
2	06 Februari 2024	13:00	Asistensi dan merevisi bab 1. Mencari contoh masalah untuk memperkuat topik	27 Februari 2024 12:27
3	15 Februari 2024	11:00	Asistensi dan mendapatkan masukan mengenai urgensi, kerangka bab 2 dan pertanyaan kuisisioner yang akan ditanyakan kepada narasumber.	27 Februari 2024 12:27
4	22 Februari 2024	11:00	Asistensi kuisisioner dan bab 2	27 Februari 2024 12:27
5	27 Februari 2024	11:00	Asistensi bab 1-3	27 Februari 2024 13:47
6	15 Maret 2024	11:00	Asistensi revisi setelah pra-sidang.	02 April 2024 14:48
7	19 Maret 2024	11:00	Asistensi progress	02 April 2024 14:48
8	26 Maret 2024	11:00	Asistensi mindmap, big idea, tone of voice, moodboard, referensi, user persona, user journey, dan sketsa mascot	02 April 2024 14:48
9	02 April 2024	11:00	Asistensi mascot, title board game, mekanisme, game play dan membahas bahan print media	14 Mei 2024 10:2
10	16 April 2024	11:00	Membahas high fidelity desain prototype	14 Mei 2024 10:2
11	23 April 2024	13:00	Asistensi persiapan untuk prototype day	14 Mei 2024 10:2
12	30 April 2024	11:00	Asistensi alpha test	14 Mei 2024 10:2
13	26 April 2024	08:00	Prototype Day	14 Mei 2024 10:2
14	07 Mei 2024	11:30	Asistensi progress sebelum Bimbingan Wajib Sidang	14 Mei 2024 10:2
15	14 Mei 2024	13:00	Melakukan Bimbingan Wajib Sidang (BWS)	14 Mei 2024 16:54

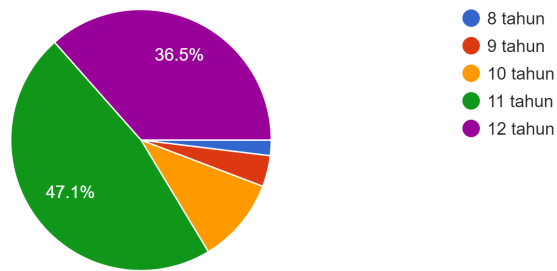
N U S A N T A R A

Lampiran B Kuesioner

Kuesioner Pengumpulan Data

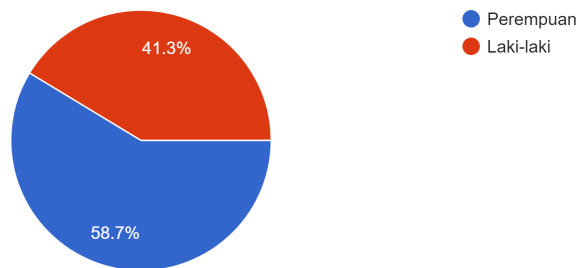
Usia

104 responses



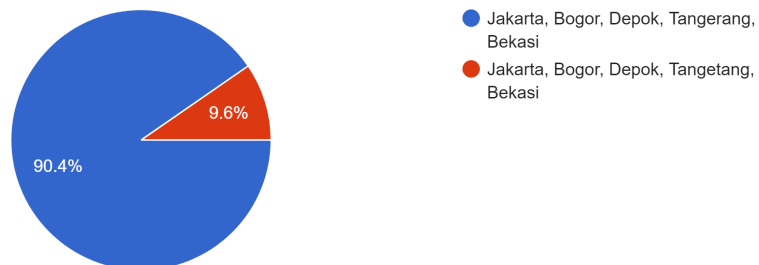
Jenis Kelamin

104 responses



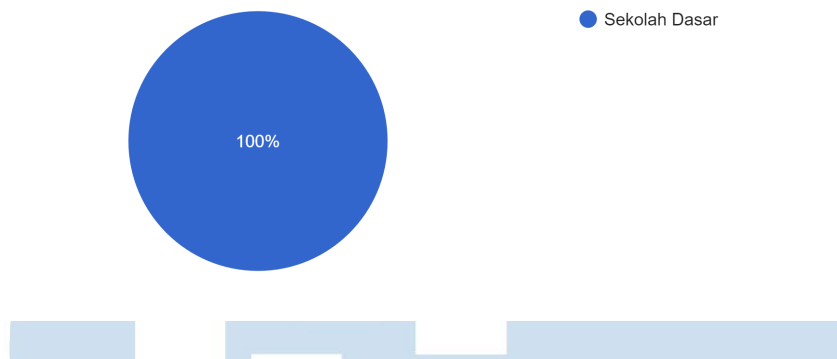
Domisili

104 responses

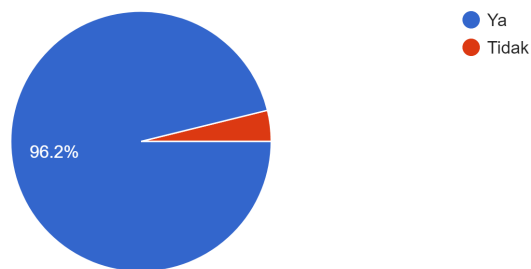


N U S A N T A R A

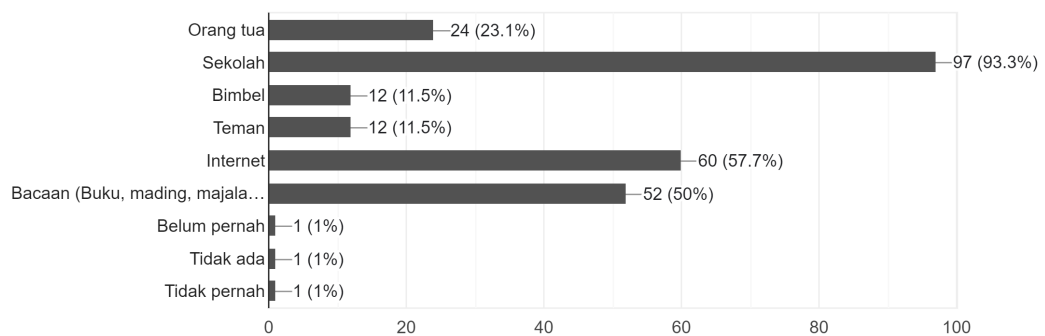
Pendidikan
104 responses



Apakah kamu pernah belajar tentang peta geografi Indonesia?
104 responses



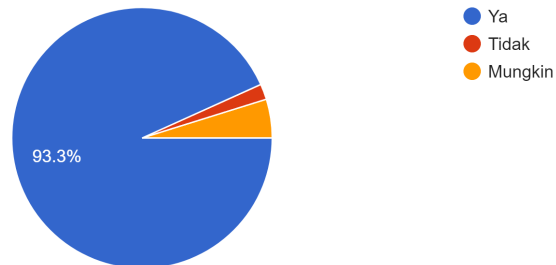
Dimana kamu pernah belajar peta Indonesia?
104 responses



M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

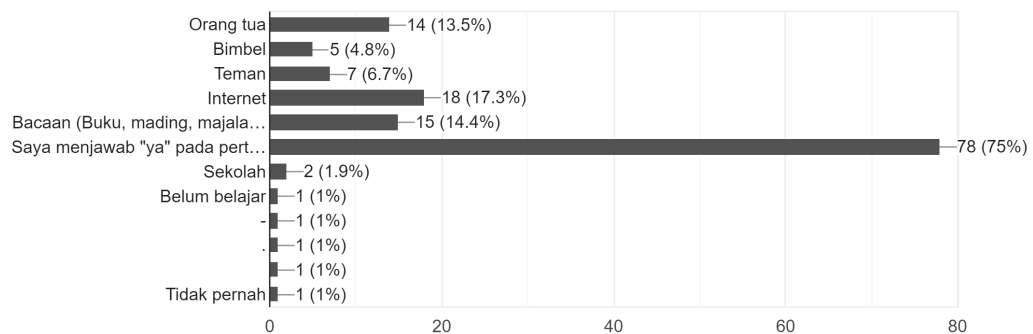
Apakah di sekolah kamu pernah diajarkan peta geografi Indonesia?

104 responses



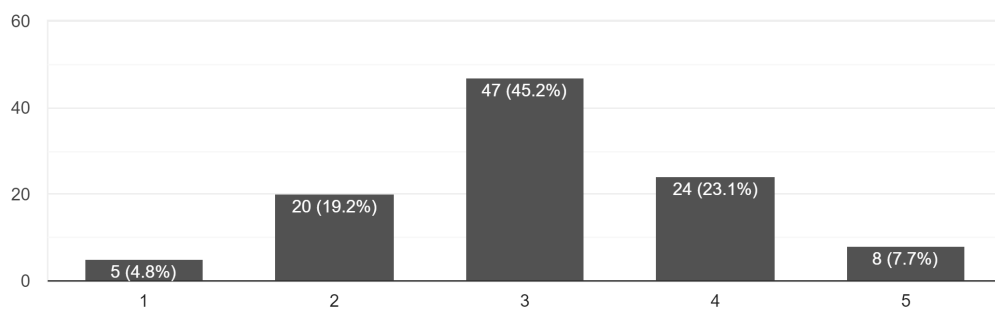
Jika kamu menjawab "Tidak" atau "Mungkin" pada pertanyaan sebelumnya, darimana kamu belajar tentang peta geografis Indonesia?

104 responses



Seberapa jauh pengetahuan kamu tentang peta geografi Indonesia?

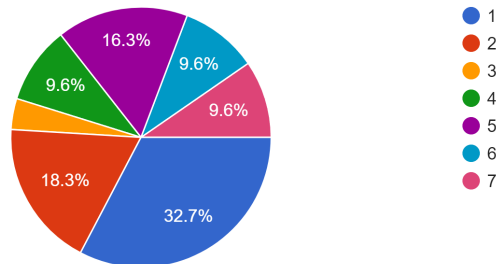
104 responses



N U S A N T A R A

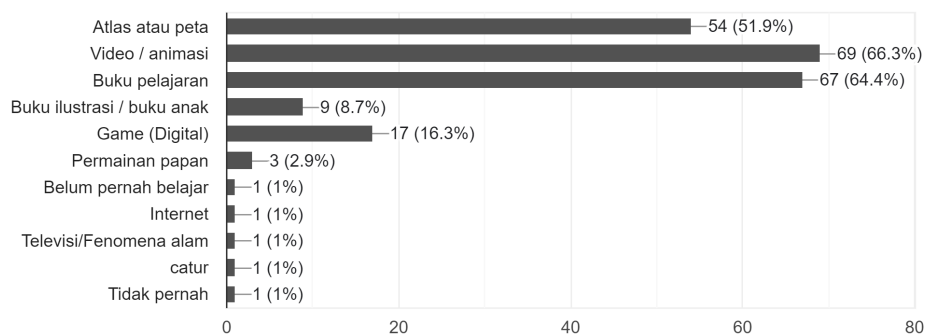
Tanpa mencari jawaban, dari gambar dibawah ini, manakah yang merupakan letak Provinsi Riau? (Tidak dinilai)

104 responses



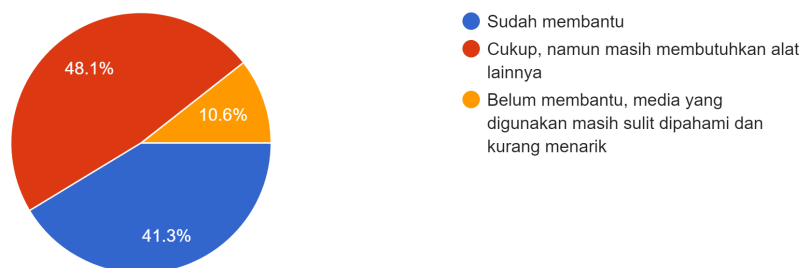
Alat belajar apakah yang pernah kamu gunakan untuk belajar peta?

104 responses



Apakah alat tersebut sudah cukup membantu memahami peta Indonesia?

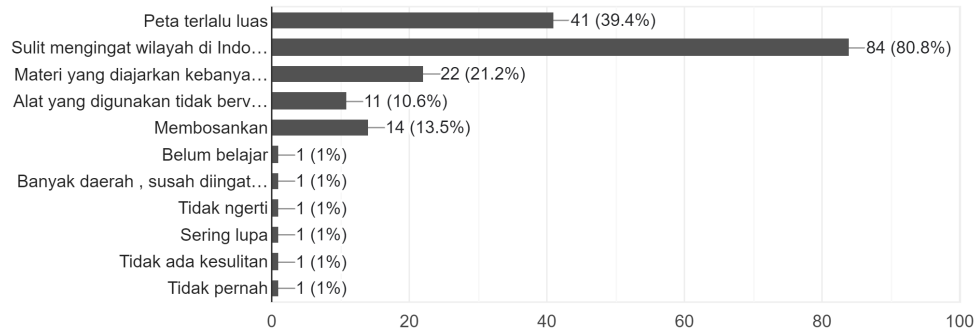
104 responses



M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

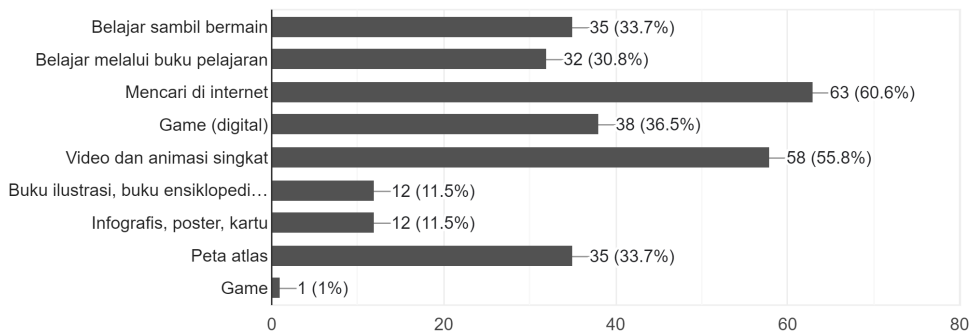
Kesulitan apa yang sering kamu temui ketika belajar peta Indonesia?

104 responses



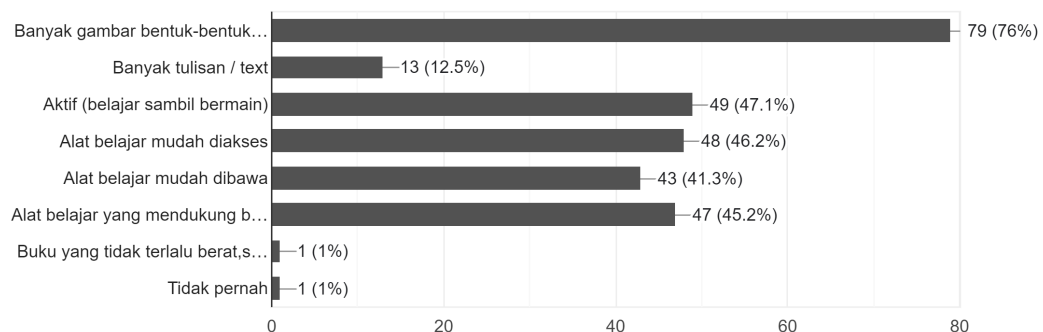
Alat / cara belajar apa yang kamu sukai agar dapat memahami pelajaran dengan baik?

104 responses



Saat belajar peta Indonesia, kamu suka alat belajar yang seperti apa?

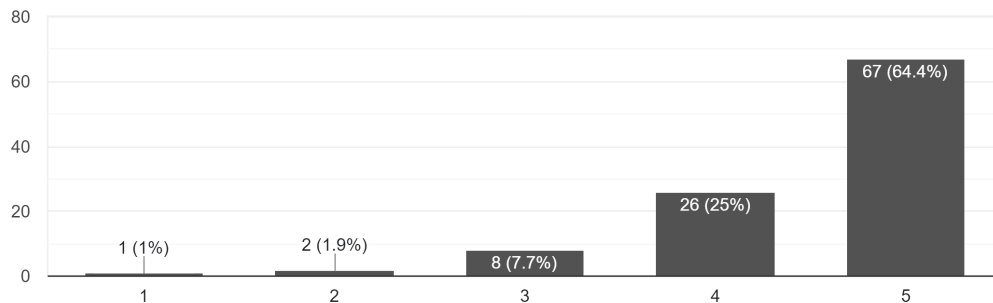
104 responses



N U S A N T A R A

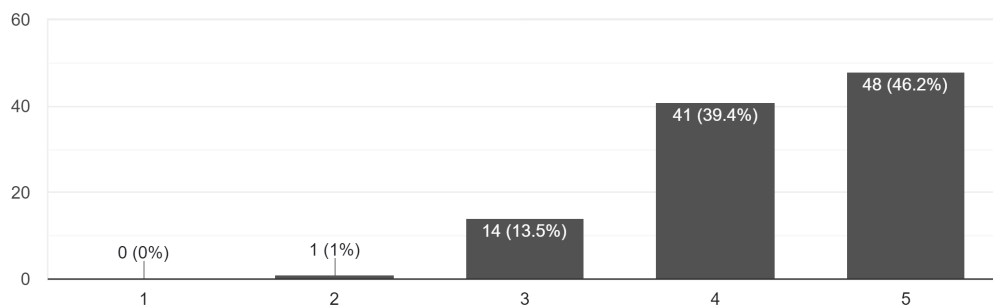
Apakah menurut kamu peta Indonesia itu penting?

104 responses



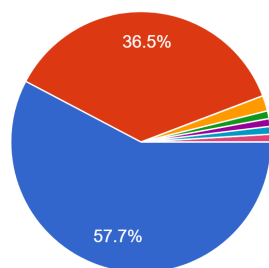
Apakah kamu setuju, anak sebagai generasi penerus bangsa wajib mengetahui seluk beluk Indonesia?

104 responses



Setelah mengetahui masalah diatas, bagaimana tanggapan anda untuk mengatasi masalah ini?

104 responses

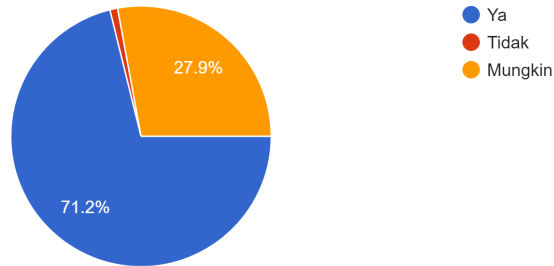


- Menyadari peran sebagai generasi penerus bangsa
- Mengedukasi dan membantu kerabat yang kesulitan membaca peta
- Menyerahkan tanggapan tersebut ke tenaga pendidik saja
- Tidak peduli / menghiraukan
- Mencoba membuat teman teman terta...
- Saya tidak tau bagaimana untuk menj...
- Berusaha peduli terhadap Bangsa,da...

N U S A N T A R A

Apakah jika disediakan alat yang mendukung pembelajaran peta Indonesia agar lebih menyenangkan, kamu tertarik?

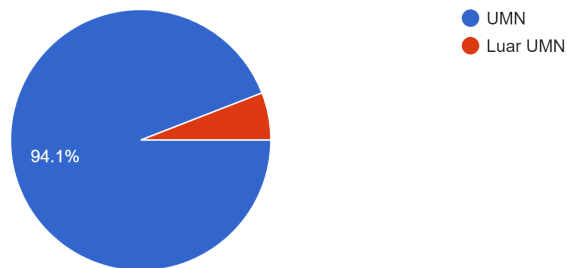
104 responses



Kuesioner Alpha Test

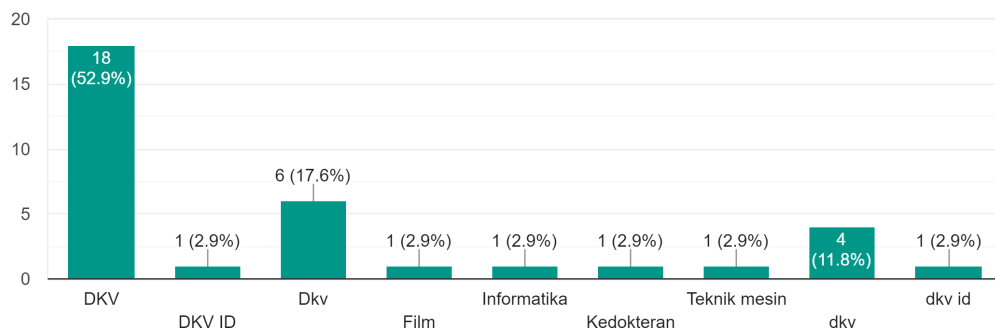
Asal

34 responses



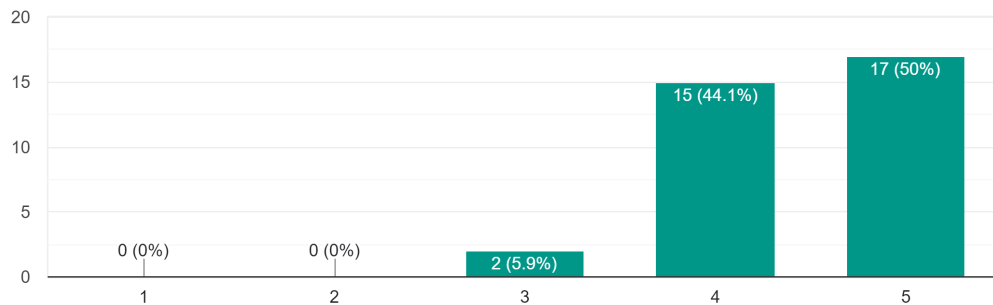
Jurusan

34 responses



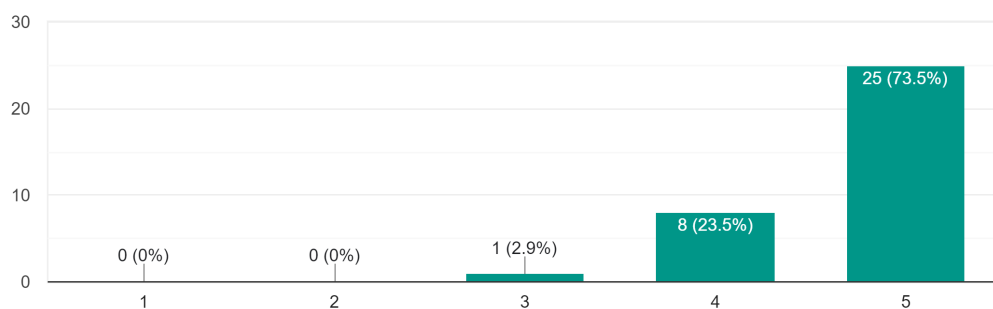
Apakah papan permainan sudah menarik dan sesuai untuk anak-anak?

34 responses



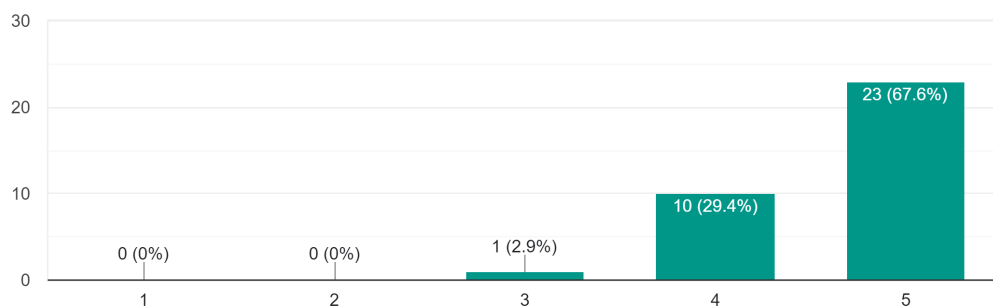
Apakah penggunaan warna pada papan permainan sudah harmonis dan memudahkan pengguna untuk membandingkan letak provinsi di Indonesia?

34 responses



Apakah papan permainan memiliki keterbacaan yang jelas dan ukuran font sesuai?

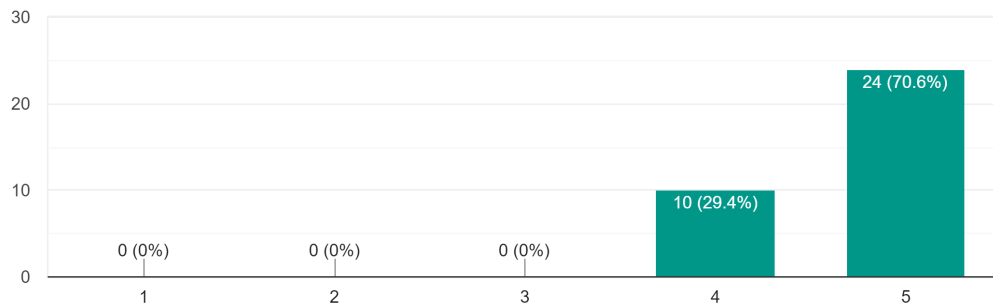
34 responses



N U S A N T A R A

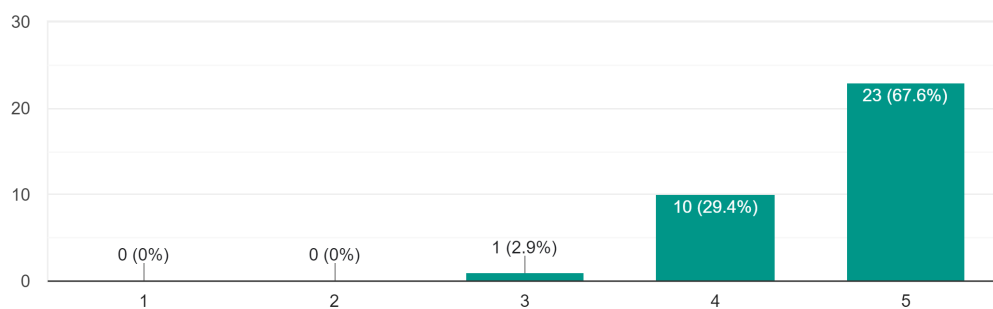
Apakah layout papan permainan sudah rapih dan proporsional?

34 responses



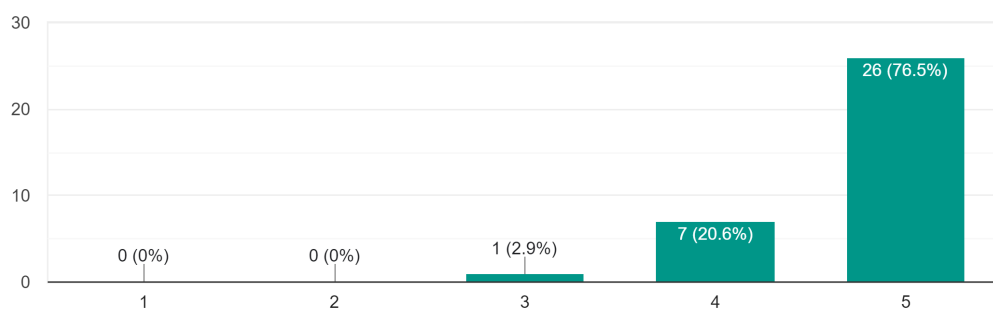
Apakah desain kartu sudah menarik dan cocok untuk anak-anak?

34 responses



Apakah desain kartu memiliki warna yang harmonis dan memudahkan pengguna untuk memahami informasi yang disampaikan?

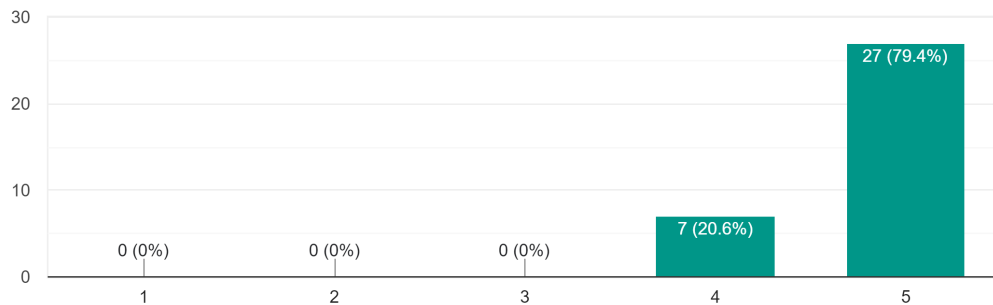
34 responses



XXX

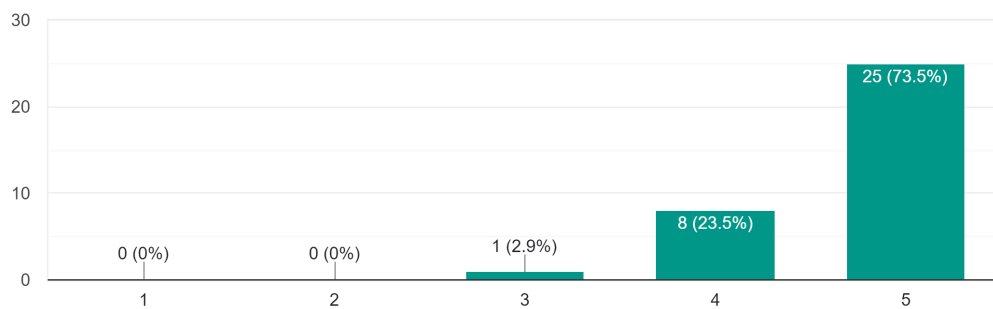
Apakah desain kartu memiliki keterbacaan yang jelas dan ukuran font sesuai?

34 responses



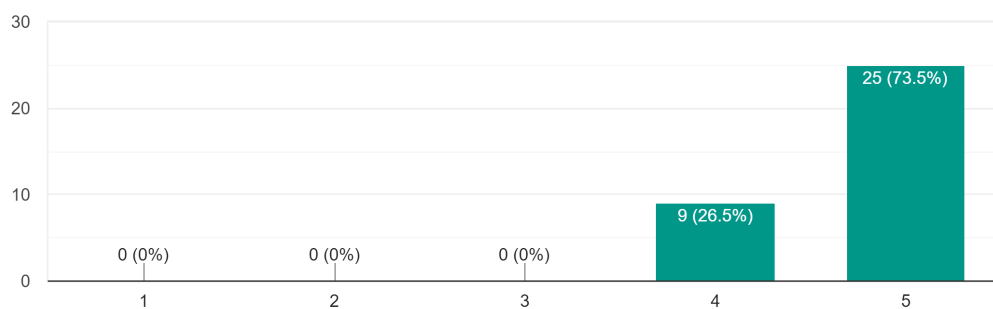
Apakah layout desain kartu sudah rapih dan proporsional?

34 responses



Apakah desain buku panduan sudah menarik dan cocok untuk anak-anak?

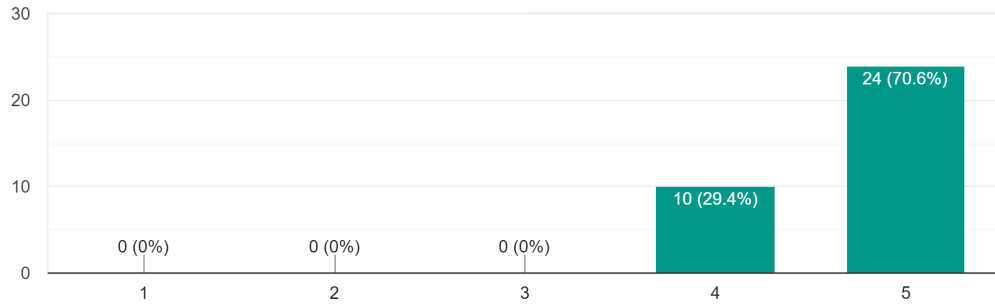
34 responses



N U S A N T A R A

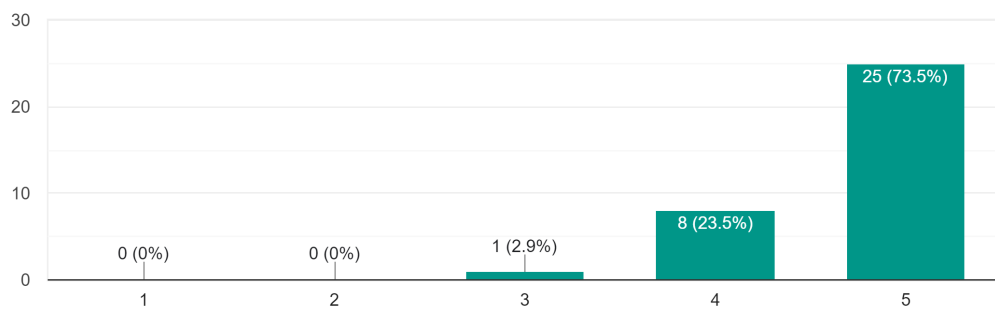
Apakah desain buku panduan memiliki warna yang harmonis dan memudahkan pengguna untuk membaca informasi yang disampaikan?

34 responses



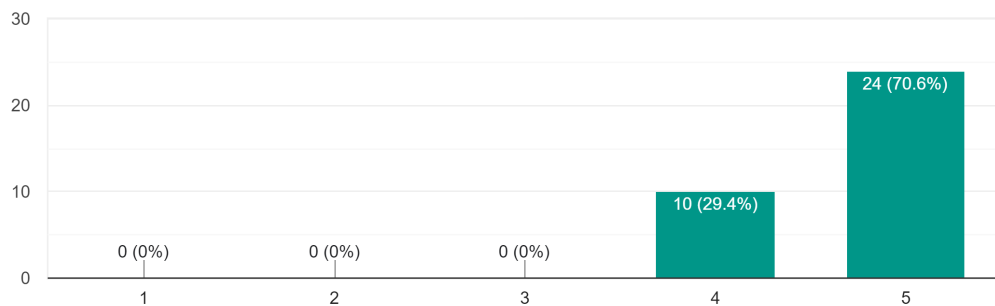
Apakah buku panduan memiliki keterbacaan yang jelas dan ukuran font yang sesuai?

34 responses



Apakah layout desain buku panduan sudah rapih dan proporsional?

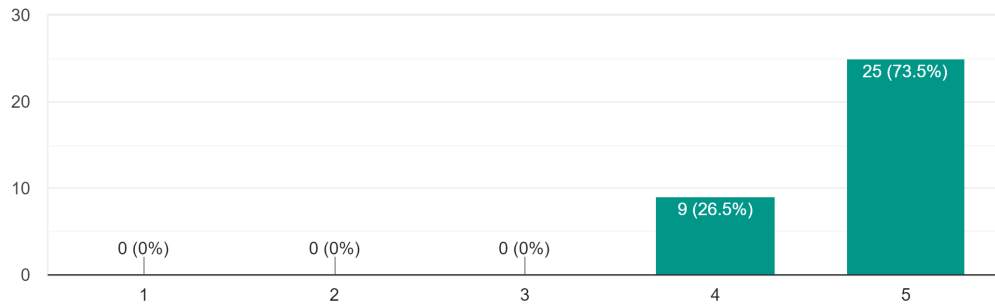
34 responses



N U S A N T A R A

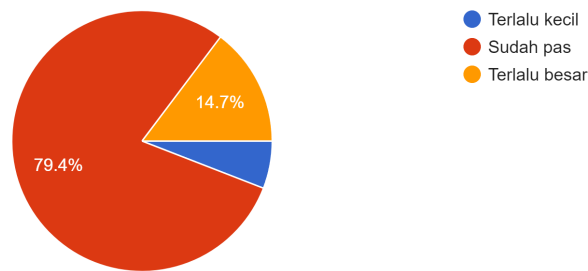
Apakah desain pion pulau memiliki bentuk dan warna yang harmonis?

34 responses



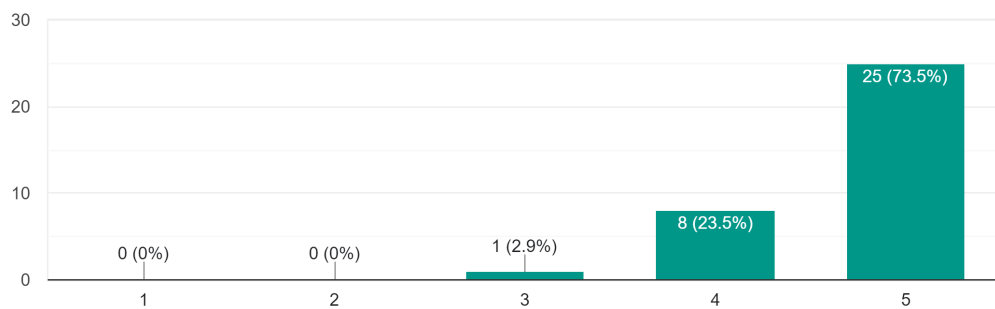
Apakah ukuran dan ketebalan pion pulau sudah sesuai untuk dimainkan di atas papan??

34 responses



Apakah dengan adanya perancangan permainan papan ini anda lebih tertarik untuk mempelajari peta?

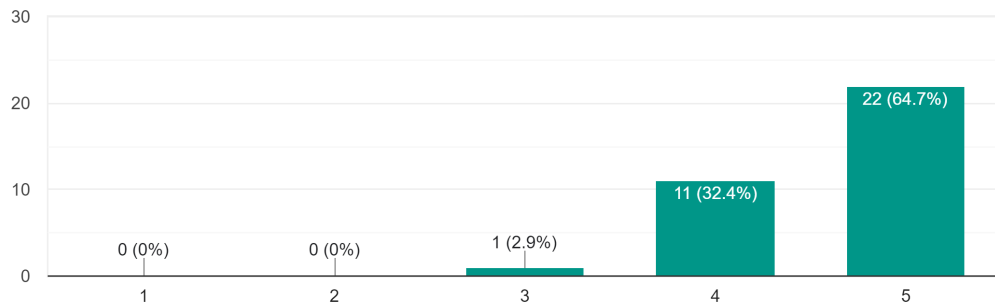
34 responses



UNIVERSITAS MULTIMEDIA
NUSANTARA

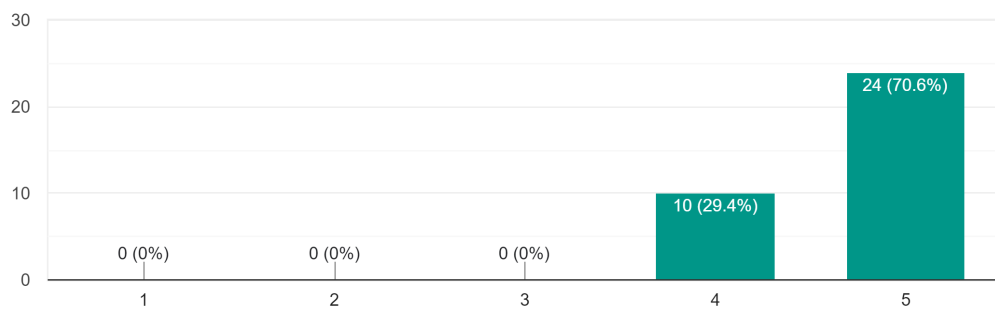
Apakah dengan adanya perancangan permainan papan ini anda mendapatkan gambaran lokasi suatu wilayah dan gambaran lokasi kejadian sejarah?

34 responses



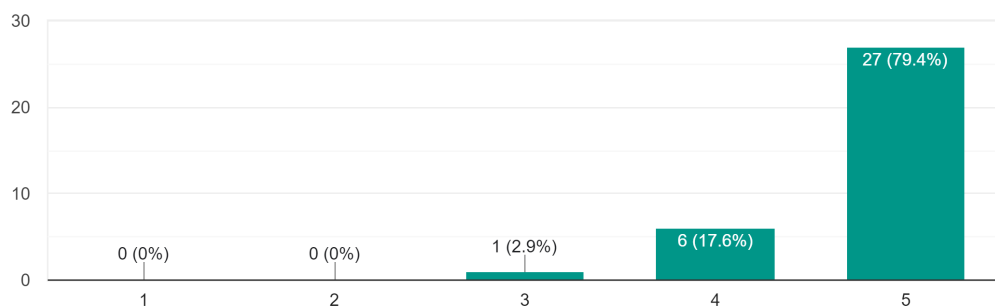
Apakah informasi letak lokasi kota dan provinsi yang diberikan tersampaikan dengan jelas?

34 responses



Apakah anda dapat membaca dan memahami segala teks yang ada dengan mudah?

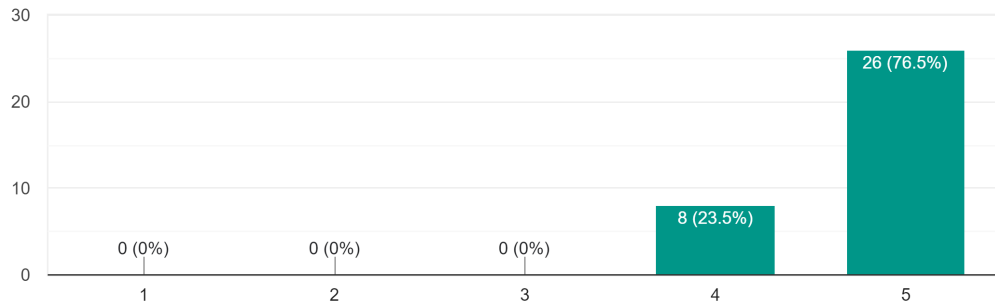
34 responses



N U S A N T A R A

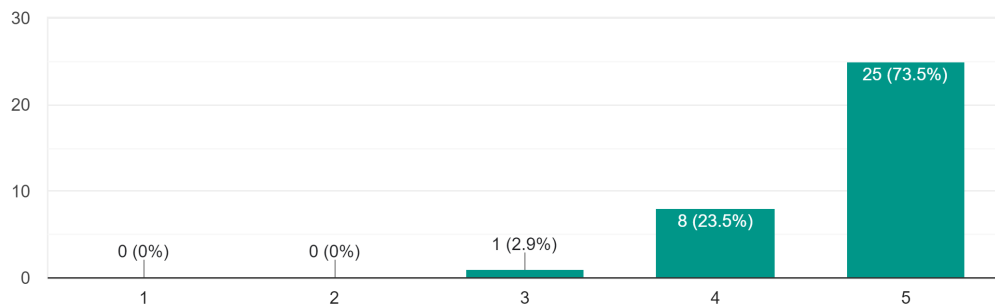
Apakah bahasa yang digunakan mudah dimengeti dan to the point?

34 responses



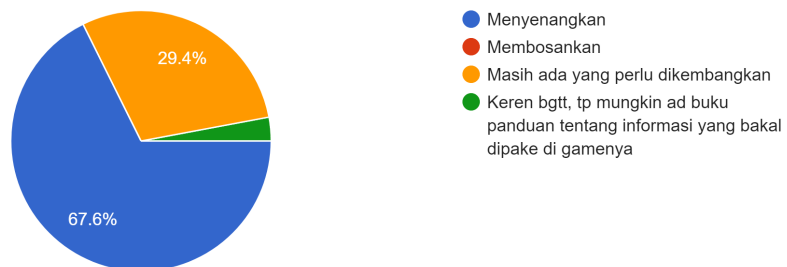
Apakah menurut anda apakah bahasa yang digunakan cocok untuk anak-anak?

34 responses



Apakah permainannya menyenangkan dan tidak membosankan?

34 responses



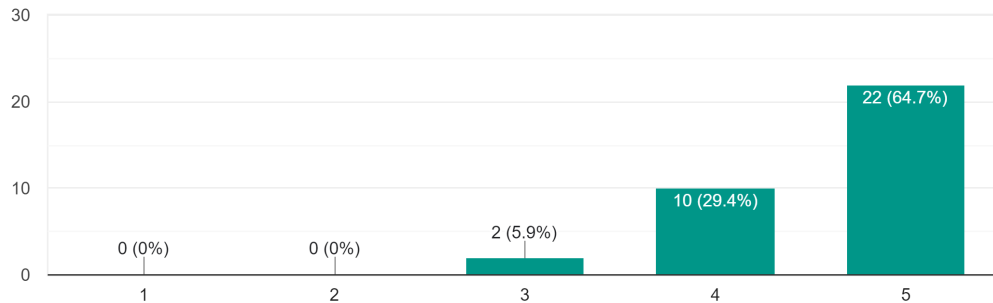
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

XXXV

Perancangan *Board Game*..., Natalia Windi Stevani, Universitas Multimedia Nusantara

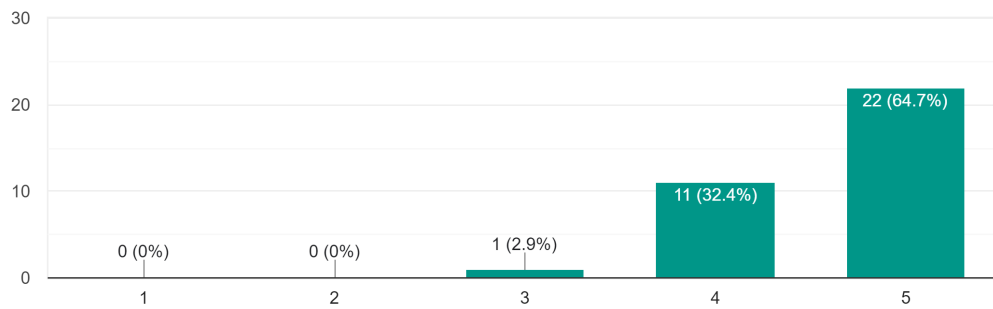
Apakah instruksi permainan dapat dipahami dengan jelas?

34 responses



Apakah objektif dari permainan jelas?

34 responses



Apakah anda memiliki kritik dan saran yang membantu dalam perancangan permainan papan ini?

34 responses

-
- Nerf gempap
- untuk desain kartu mungkin bisa dibuat lebih berwarna lagi supaya lebih disukai anak-anak
- Buku panduan nya ka, ukuran teks nya mungkin bisa diperbaiki ka, menurutku ada yang kegedean gitu jadi kesanya kurang white space. Sama pendapat aku ka, ini personal preference sih, kotak2 nomor di papan nya bisa sesuai sama warna di peta nya, jadi kita ga nyari2 setiap kotak tuh daerah apa. Sisanya aman!! Semangat kak!
- Tidak ada
- Mungkin ada beberapa yang masih ada coretan pen, jadi kedepannya ada double checking aja
- semangat ka!

Apakah anda memiliki kritik dan saran yang membantu dalam perancangan permainan papan ini?

34 responses

variasi pertanyaan lebih banyak. pertanyaan dibuat bukan dalam bentuk brosur tapi kartu yg sudah terkategori dengan warna, jadi bisa sekalian diambil sebagai kartu poin jika jawaban benar dan masuk ke discard pile jika jawaban salah

Keren bgt

Pertanyaan beberapa masih ada yang sulitt, selain itu sudah baik

mungkin petanya bisa ditaro ilustrasi lucu, seru, yg tambahan mekanis rebutan jawaban juga seru

Sudah seru, paling tadi ubah jadi bisa direbut sama pemain lain itu biar ada kompetisi

Peraturan lebih dibuat menarik, pion bisa diperkecil

pertama, mungkin buku panduannya jangan dipisah yah. Terus cari tempat print yang oke, jd quality over price aja sihh.

nope everything fine

Apakah anda memiliki kritik dan saran yang membantu dalam perancangan permainan papan ini?

34 responses

Kartu erupsi terlalu kejam

Kartu aksi dicantumkan penjelasan

Lebih dibanyakan lgi pertanyaannya agar tidak habis

Pertanyaan lebih ke umum saja, agar mudah dijawab

Permainan sudah seru, menambah ilmu pengetahuan dan sejarah

tidak ada, seru banget

tidak ada

zeruu!!

nerf gemp

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

Apakah anda memiliki kritik dan saran yang membantu dalam perancangan permainan papan ini?

34 responses

gempa tolong diterf atau bikin couteranya, pembeda pion bisa pake warna sesuai dengan color palette biar terlihat jelas beda dan kalo bisa kecilin lg sih

Untuk papan dari game tersebut dapat dieksplor lagi elemen2 yang dapat dimasukin ke dalam papannya. Kayak gitu saja, IMO, masih terlalu bland. Anak-anak suka gambar2an lucu2an, ga cmn peta yang tergeletak begitu saja. mungkin bisa kamu taro ilustrasi dolphin loncat, hiu lagi berenang, etc. pada tiap landmassnya pun kamu bisa taro kek di pulau kalimantan ada orang utan, di pulau entah mana (aku lupa) ada burung cendrawasih, etc. jd tidak terlalu plain

Untuk kartunya imo masih kurang menarik untuk anak kecil. kamu dapat masukan maskot ke dalam kartu tersebut. contoh: untuk kartu provinsi jakarta, maskot/pion kamu lagi makan kue ape sambil melihat monas. untuk kartu aksi juga bisa kamu taro maskotnya. ex: tsunami, dia lagi lari dari tsunaminya. warna dari kartunya juga tidak selaras dengan papan. papannya warnanya lbh vibrant, sedangkan warna pada kartunya lbh muted. Tidak hanya itu, kartu2nya memakai gradien, sedangkan sebagian besar dari ilustrasi dan elemen2 yang digunakan tidak memiliki gradien sama sekali

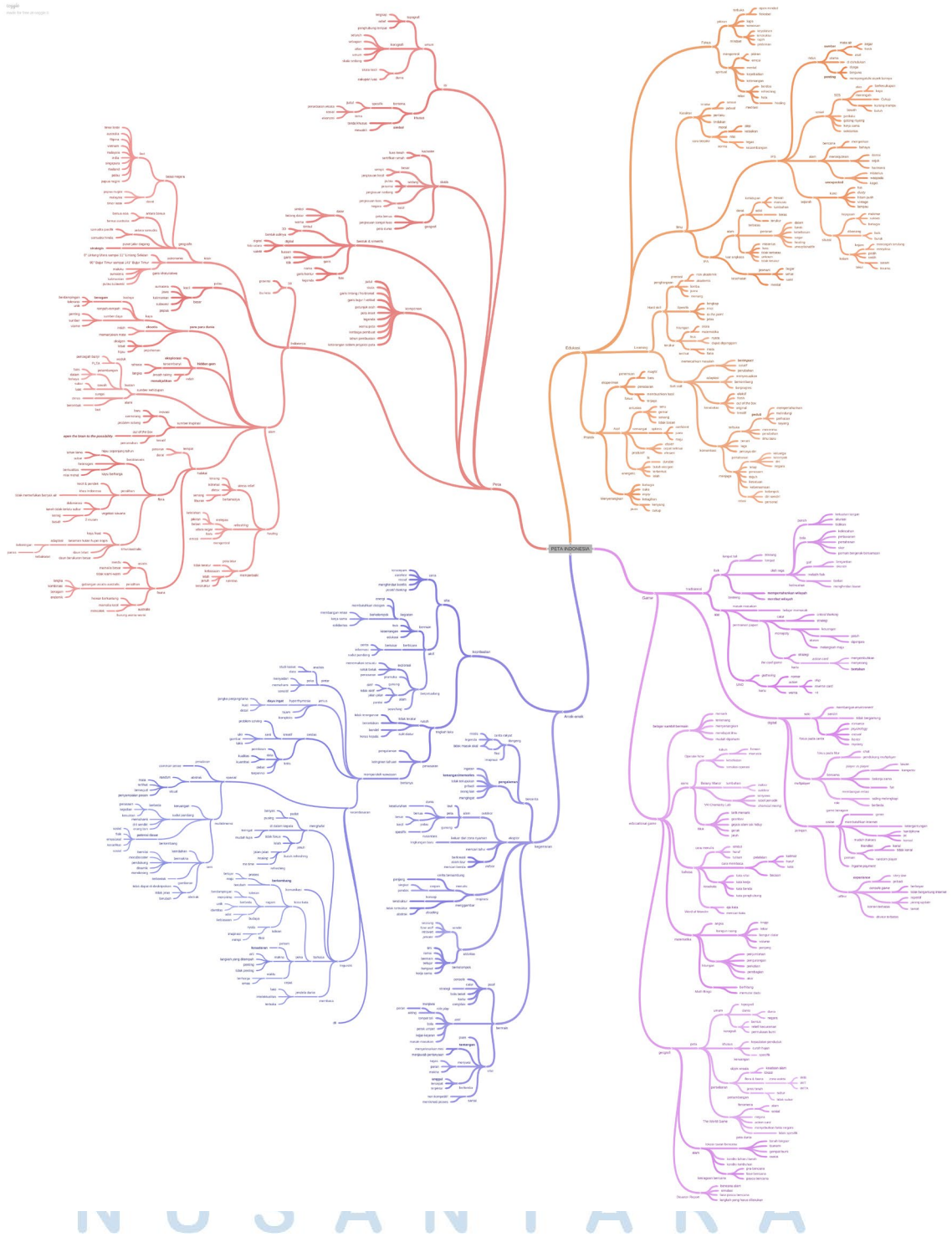
untuk panduan spacingnya bisa dibikin lebih besar lagi. antar informasi dan teks spacingnya kecil banget jadi picek. antara fontnya dikecilin, teksnya dipendekin, etc. bagian penjelasan papannya mungkin bisa dikecilin lagi.

Pion-pion pulau ditambahkan kaki agar tidak mudah terjatuh. Selain itu sudah sangat baik.

UMMN

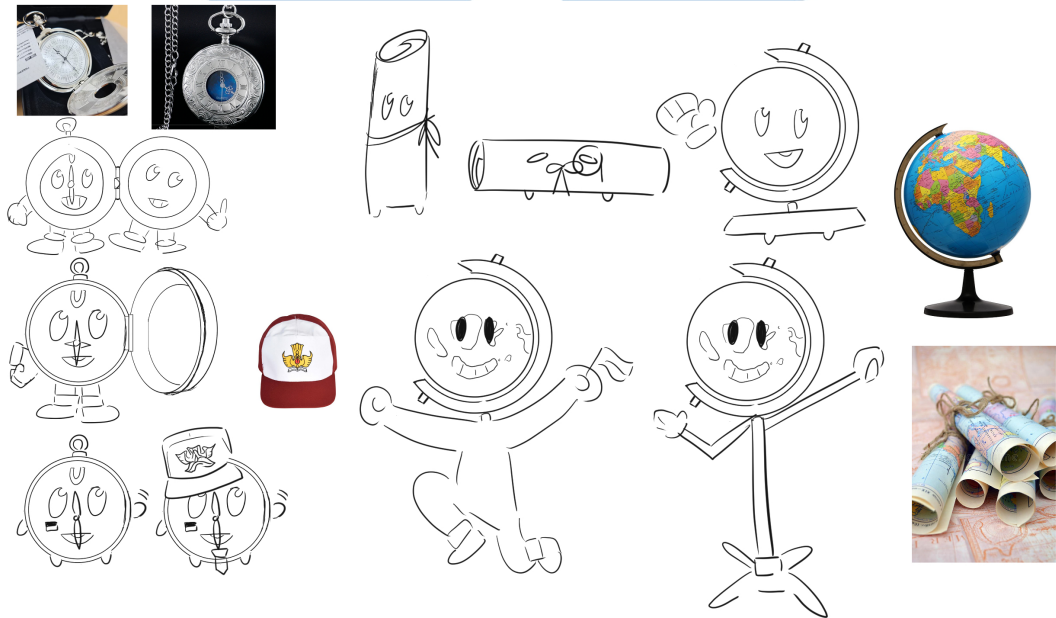
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Lampiran C Mindmap

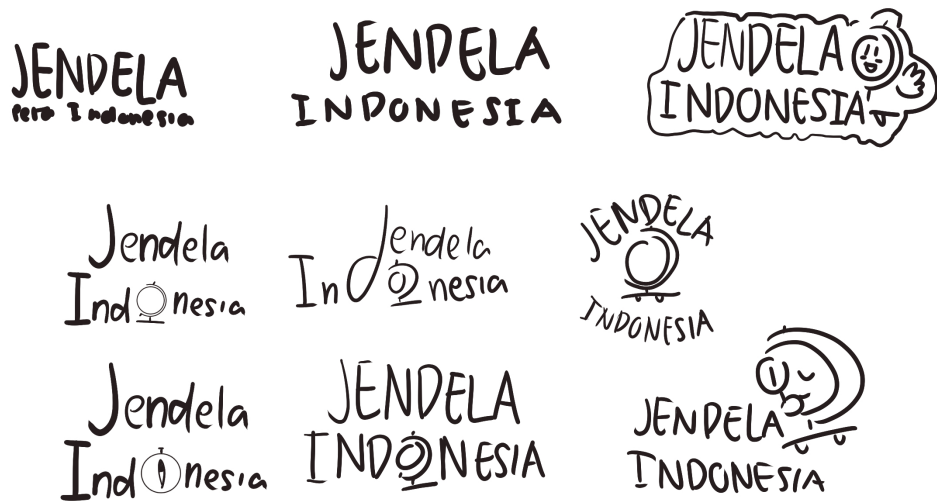


Lampiran D Sketsa

Sketsa Mascot

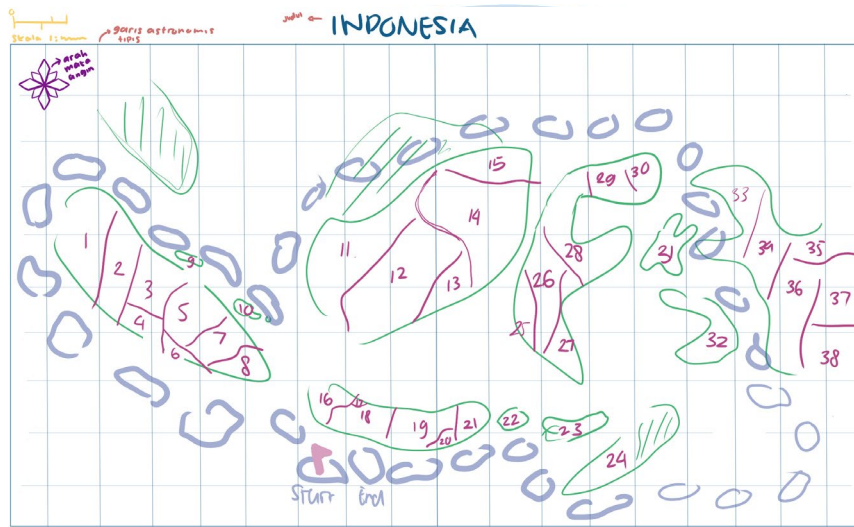


Sketsa Judul / Logo Board Game



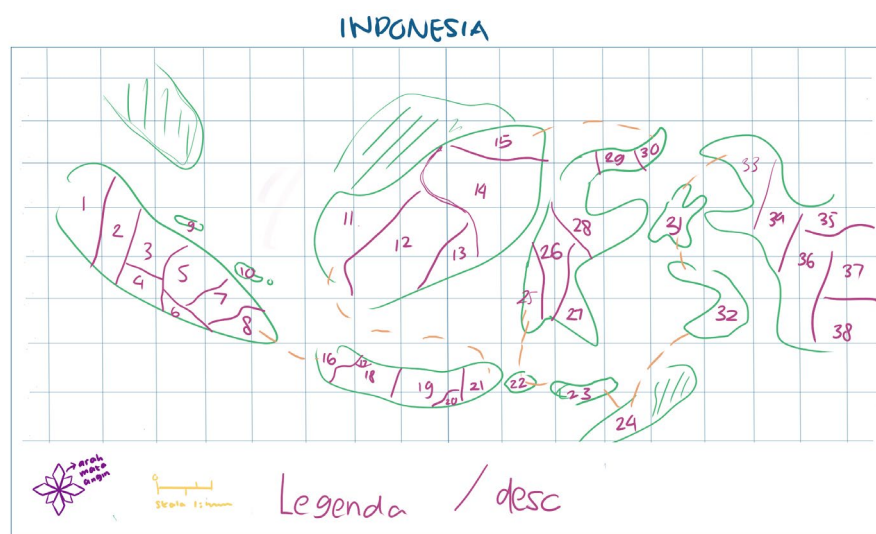
N U S A N T A R A

Sketsa Papan Board Game

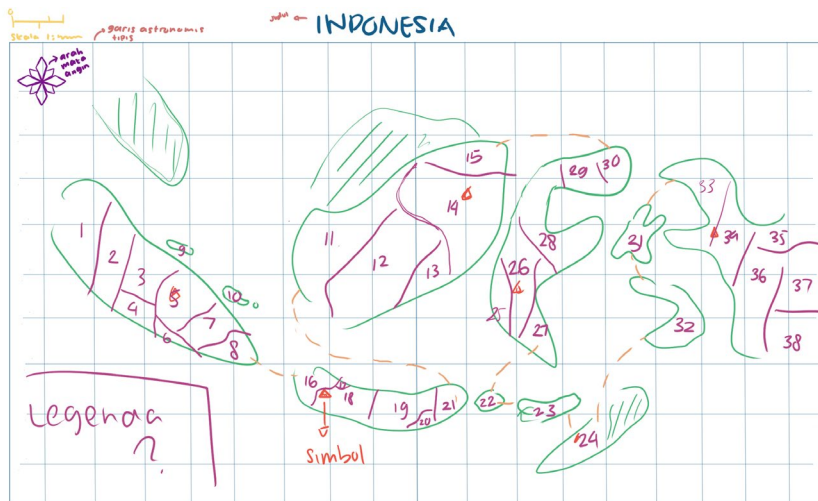
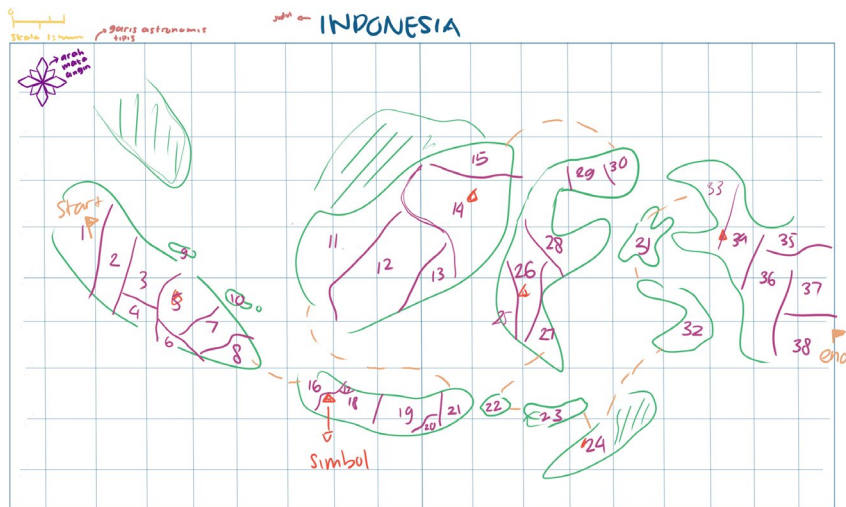


INDONESIA

	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	
8												20
7												21
6												22
5												23
4												24
3												25
2												26
1												27
Start / end	38	37	36	35	34	33	32	31	30	29	28	



S
A
A



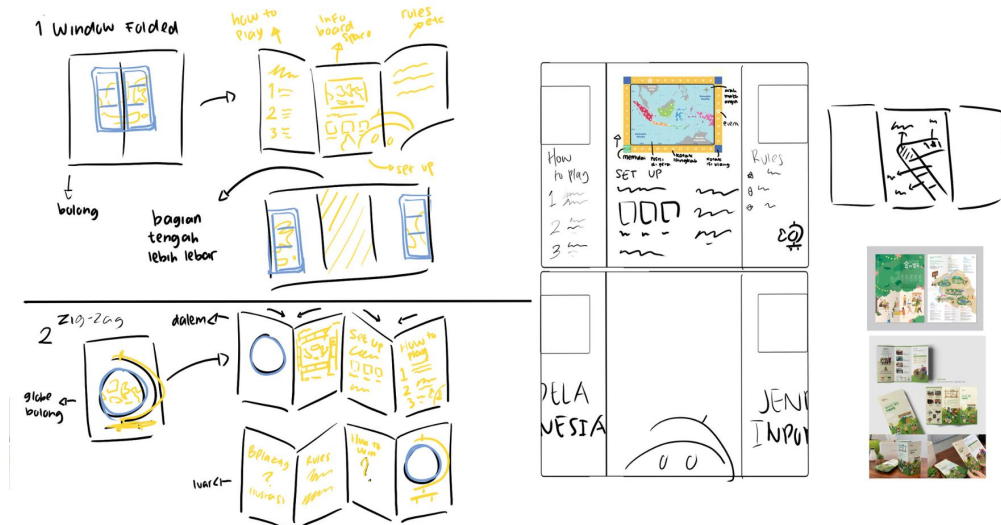
Sketsa Kartu Aksi



Sketsa Kartu Provinsi



Sketsa Buku Panduan



UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Lampiran E Karya

Maskot

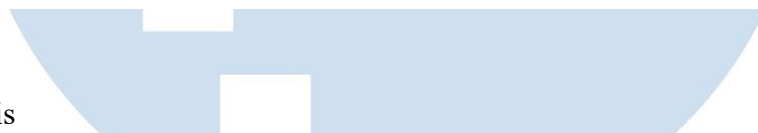


M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

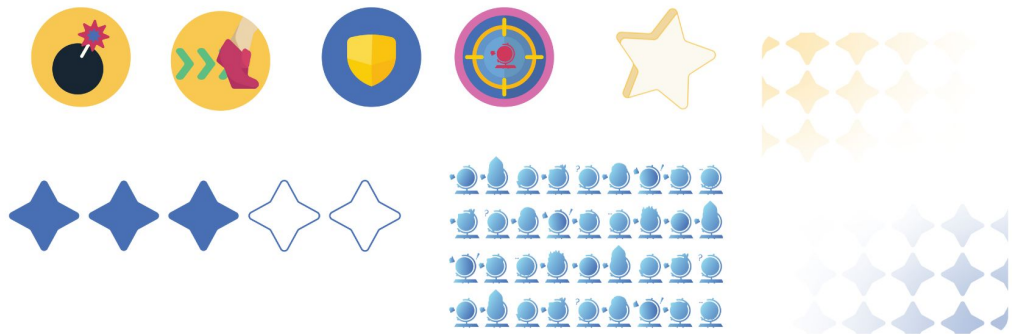
Judul / Logo



JENDELA INDONESIA 

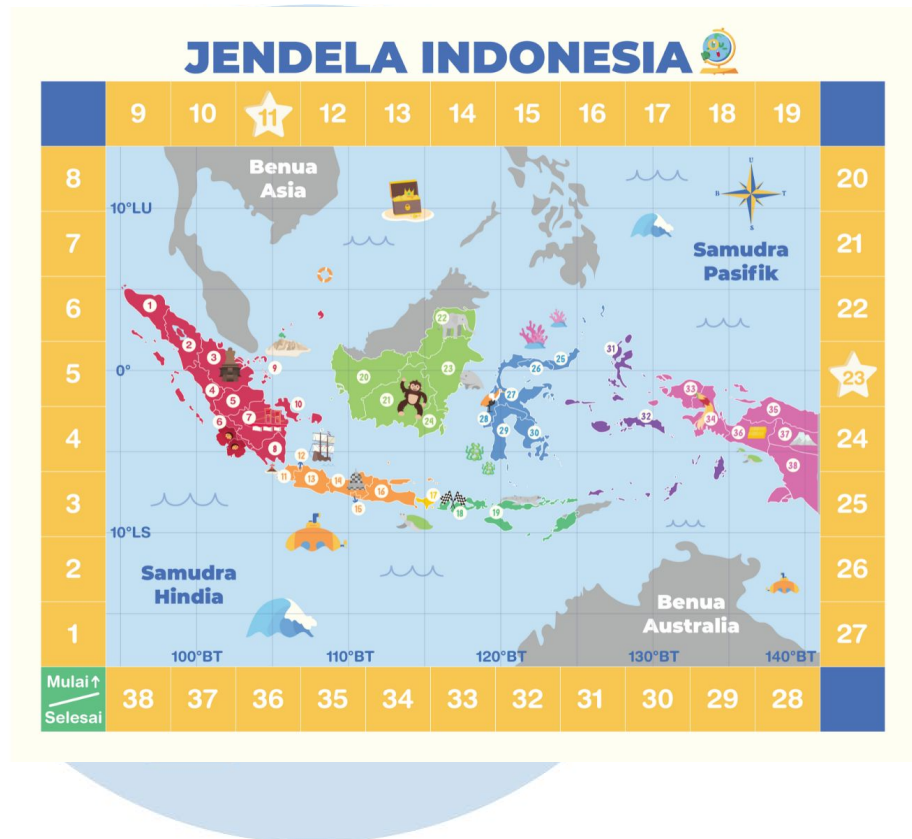


Supergrafis



UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Board Game



Kartu Aksi



Kartu Provinsi

 <p>Nanggroe Aceh Darussalam ACEH</p> <p>Kota Sabang merupakan wilayah paling barat di Indonesia dan menjadi lokasi penyebaran Islam pertama di Indonesia.</p>	 <p>Sumatera Utara MEDAN</p> <p>Danau Toba merupakan danau vulkanik terbesar di Indonesia. Danau ini terletak di Pulau Samosir, Sumatera Utara.</p>	 <p>Riau PEKAN BARU</p> <p>Provinsi Riau merupakan provinsi yang letaknya bersebelangan dengan Malaysia dan Singapura. Riau memiliki Candi Muara Takus peninggalan Kerajaan Sriwijaya.</p>	 <p>Sumatera Barat PADANG</p> <p>Sumatera Barat sangat dikenal dengan arsitekturnya yang masih dilestarikan. Rumah adat yang stapsnya berbentuk tanduk kerbau merupakan khas Minangkabau.</p>	 <p>Jambi JAMBI</p> <p>Jambi Provinsi Jambi merupakan wilayah di Indonesia yang beriklim tropis namun sering kali mengalami perubahan iklim. Kekayaan alam terbesar di Jambi adalah karet.</p>	 <p>Bengkulu BENGKULU</p> <p>Bengkulu merupakan provinsi habitat dari bunga endemik Indonesia yang ukurannya sangat besar, yaitu Raflesia Arnoldi.</p>
 <p>Sumatera Selatan PALEMBANG</p> <p>Sumatera Selatan menyimpan banyak sejarah, salah satunya adalah Kerajaan Sriwijaya. Jembatan Ampera memiliki makna "Amanat Penderitaan rakyat."</p>	 <p>Lampung BANDAR LAMPUNG</p> <p>Lampung merupakan provinsi paling selatan pulau Sumatera yang berbatasan dengan Selat Sunda. Hewan identitas Lampung adalah Gajah Sumatera.</p>	 <p>Kepulauan Riau TANJUNG PINANG</p> <p>Kepulauan Riau merupakan provinsi yang berbentuk kepulauan. Provinsi ini sangat berdekatan dengan negara tetangga, yaitu Singapura dan Malaysia.</p>	 <p>Bangka Belitung PANGKAL PINANG</p> <p>Bangka Belitung merupakan provinsi yang terdiri dari dua pulau. Sumber daya alam keunggulan Bangka Belitung adalah Timah.</p>	 <p>Banten SERANG</p> <p>Banten merupakan provinsi paling barat dari Pulau Jawa. Pada tahun 1596, Belanda pertama kali bertaruh untuk mencari rempah-rempah dan berdagang.</p>	 <p>Daerah Khusus Ibukota JAKARTA</p> <p>DKI Jakarta merupakan daerah otonom provinsi sekaligus Ibukota Indonesia. Jakarta sebelumnya dikenal sebagai Batavia, yang memiliki banyak peristiwa sejarah.</p>
 <p>Jawa Barat BANDUNG</p> <p>Jawa Barat merupakan provinsi yang memiliki banyak destinasi dan tempat bersejarah. Contohnya adalah Peristiwa Bandung Lautan Api dan Konferensi Asia-Afrika.</p>	 <p>Jawa Tengah SEMARANG</p> <p>Jawa Tengah merupakan provinsi yang berada di tengah Pulau Jawa. Candi Borobudur termasuk kedalam Provinsi Jawa Tengah.</p>	 <p>Daerah Istimewa Yogyakarta YOGYAKARTA</p> <p>Daerah Istimewa Yogyakarta memiliki sistem pemerintahan tersendiri (kesultanan). Sistem tersebut dipimpin oleh Sultan dan Adipati.</p>	 <p>Jawa Timur SURABAYA</p> <p>Jawa Timur merupakan provinsi paling timur Pulau Jawa. Destinasi wisata yang sering dikunjungi wisatawan adalah Gunung Bromo dan Semeru.</p>	 <p>Bali BALI</p> <p>Bali sering kali disebut Pulau Dewata, yang artinya adalah tempat tinggal para dewa-dewi. Bali merupakan destinasi wisata favorit internasional.</p>	 <p>Nusa Tenggara Barat MATARAM</p> <p>Nusa Tenggara Barat merupakan provinsi yang terletak di sebelah barat Pulau Nusa Tenggara. Provinsi ini memiliki sirkuit balap internasional, Sirkuit Mandalika.</p>
 <p>Nusa Tenggara Timur KUPANG</p> <p>Nusa Tenggara Timur merupakan provinsi yang terletak di sebelah timur Pulau Nusa Tenggara. Provinsi ini terkenal sebagai habitat kadal rakasa, komodo.</p>	 <p>Kalimantan Barat PONTIANAK</p> <p>Kalimantan Barat merupakan provinsi paling barat Pulau Kalimantan. Suku asli yang mendiami Kalimantan Barat adalah Suku Dayak.</p>	 <p>Kalimantan Tengah PALANGKARAYA</p> <p>Kalimantan Tengah merupakan provinsi yang dikenal sebagai pusat rehabilitasi orang utan. Pusat rehabilitasi tersebut terletak di Pondok Tanggui.</p>	 <p>Kalimantan Utara TANDUNG SELOR</p> <p>Kalimantan Utara merupakan provinsi yang bersebelahan dengan negara Malaysia dan Brunai. Di Kota Tarakan terdapat kawasan konservasi mangrove.</p>	 <p>Kalimantan Timur SAMARINDA</p> <p>Kalimantan Timur memiliki sejarah dari Kerajaan Kutai, yang letaknya di tepi Sungai Mahakam. Sungai tersebut merupakan habitat hewan endemik pesut mahakam.</p>	 <p>Kalimantan Selatan BANJARBARU</p> <p>Kalimantan Selatan merupakan provinsi yang dikenal akan fauna identitasnya, bekantan.</p>
 <p>Sulawesi Utara MANADO</p> <p>Provinsi Sulawesi Utara dikenal akan kekayaan ekosistem lautnya, terutama terumbu karang. Hal tersebut dikarenakan lokasinya berada di segitiga trumbu karang.</p>	 <p>Gorontalo GORONTALO</p> <p>Gorontalo merupakan provinsi yang memiliki aneka ragam sumber daya alam yang dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari, seperti kakulir.</p>	 <p>Sulawesi Tengah PALU</p> <p>Sulawesi Tengah merupakan provinsi yang memiliki masjid terpanjang. Kota Palu pada awalnya merupakan larian. Tanah terpanjang karena adanya pergeseran lempeng.</p>	 <p>Sulawesi Barat MAMUJU</p> <p>Sulawesi Barat merupakan provinsi yang letaknya di barat Pulau Sulawesi. Provinsi ini dibuktikan oleh hewan mandor dengkur.</p>	 <p>Sulawesi Selatan MAKASSAR</p> <p>Sulawesi Selatan merupakan provinsi yang terletak di sepanjang selatan Sulawesi. Penebukan di Sulawesi Selatan adalah Suku Toraja.</p>	 <p>Sulawesi Tenggara KENDARI</p> <p>Sulawesi Tenggara merupakan provinsi yang terletak di tenggara Pulau Sulawesi. Wilayah provinsi ini adalah habitat dari fauna endemik flora anggrek serai.</p>
 <p>Maluku Utara SOFIFI</p> <p>Maluku Utara merupakan provinsi yang letaknya di bagian utara Pulau Maluku. Hewan endemik dari provinsi ini adalah burung bidadari halmahera.</p>	 <p>Maluku AMBON</p> <p>Maluku merupakan provinsi yang letaknya di bagian selatan Pulau Maluku. Kegiatan Perlimo adalah tokoh sejarah terkenal yang berasal dari Maluku.</p>	 <p>Papua Barat Daya SORONG</p> <p>Papua Barat Daya dikenal karena keindahan alamnya, salah satunya adalah Pulau Arang. Selain itu Papua Barat Daya juga menghasilkan sumber daya minyak dan gas.</p>	 <p>Papua Barat MANOKWARI</p> <p>Provinsi Papua Barat pada awalnya satu dengan Provinsi Papua Barat Daya. Habitat hewan endemik dari Papua Barat adalah cendawasih merah.</p>	 <p>Papua JAYAPURA</p> <p>Provinsi Papua terletak di ujung timur laut Indonesia. Sumber daya alam unggulan dari provinsi Papua adalah mineral dan logam mulia, perak, tembaga, dll.</p>	 <p>Papua Tengah NABIRE</p> <p>Provinsi Papua merupakan kawasan konservasi perunggu juga kawasan pertambangan. Kawasan tambang tersebut adalah Grasberg Freeport.</p>
 <p>Papua Pegunungan JAYAWIDJAYA</p> <p>Provinsi Papua Pegunungan sebagian besarnya berupa dataran tinggi dan hutan belantara. Gunung tertinggi di Indonesia yang banyak merupakan Gunung Jaya Wijaya.</p>	 <p>Papua Selatan MERAUKE</p> <p>Provinsi Papua Selatan merupakan provinsi yang paling ujung timur Indonesia. Provinsi ini memiliki warisan budaya yang berbentuk ukiran, yaitu Ukiran Aneim.</p>				

NUSANTARA

Box Kartu



Pion



N U S A N T A R A

Buku Panduan



ALAT PERMAINAN

Papan
Papan utama dalam bermain yang dimana keseluruhan sesi permainan berjalan.

Pion
Bidak yang mempresentasikan pemain. Terdapat 5 varian:

Dadu
Dadu yang dilempar menunjukkan jumlah kotak yang pemain tempuh.

KARTU AKSI
Kartu Interaktif yang dapat digunakan kepada diri sendiri maupun pemain lain.

- Menyerang**
Digunakan untuk menghambat laju pemain lain.
- Bertahan**
Untuk mencegah penyerangan dari pemain lain. Hanya dapat digunakan sebelum diserang.
- Kecepatan**
Digunakan untuk mempercepat laju pemain.
- Penghancur**
Kartu yang jika digunakan berdampak besar, baik untuk 1 pemain atau seluruh pemain.

CARA BERMAIN

- Masing masing pemain memilih pion dan 3 kartu aksi, dan lembar pertanyaan. Tiap pemain bertugas membacakan soal sesuai dengan pion pulau yang dipilih kepada pemain lain. Pertanyaan boleh diambil dari luar lembar pertanyaan.
- Pemain bebas menentukan cara urutan maju untuk bermain sesuai kesepakatan bersama.
- Ketika persiapan sudah selesai, pemain dapat memulai dengan melempar dadu. Jumlah angka pada dadu menentukan kotak langkah pemain akan maju. Pemain yang menjawab pertanyaan dengan benar akan memperoleh "Kartu Provinsi" (lainnya pemain pertama yang berhasil menjawab).
- Pemain yang melalui garis akhir akan mendapatkan 10 poin tambahan.
- Pemenangnya ditentukan berdasarkan poin terbesar yang didapat.

Belajar sambil bermain bersama CLOBI

PERATURAN

- Objektif pemain: mencapai garis akhir dengan poin terbanyak.
- Dilarang menggerakkan pion sebelum gilirannya atau milik pemain lain.
- Dilarang melihat kunci jawaban pulau lain selain pemilik pulau atau menunjukkannya kepada pemain lain.
- Dilarang mencari jawaban dari luar media permainan.

Kotak berbintang = event, jika berhasil menjawab dengan benar akan mendapat bonus.

Kotak tempuh

Kotak awal & akhir permainan

KARTU PROVINSI

Kartu provinsi merupakan kartu pion. Pemain yang pertama kali berhasil menjawab pertanyaan dengan benar tentang suatu provinsi, maka pemain akan memperoleh kartu provinsi. Pertanyaan akan tetap ditanyakan ke pemain yang menginjak provinsi yang sama, namun jika pemain berikutnya berhasil menjawab ia tidak mendapatkan poin.

LEMBAR QUIZ
Berisikan pertanyaan yang akan ditanyakan sesuai lokasi pemain. Didalam lembar ini terdapat pertanyaan event no.11 dan 23. Bagi pemain yang benar menjawab akan mendapatkan bonus.

Kotak biru, mendapat 1 kartu aksi tambahan.

Map

M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

Lembar Pertanyaan



Pertanyaan ditanyakan kepada pemain lain yang menginjak kode nomor yang sama. Pilih salah satu pertanyaan untuk 1 orang.

PERTANYAAN

- 1 Nanggroe Aceh Darussalam - Aceh**
 1. Apa nama provinsi dan kota paling barat wilayah Indonesia? NAD - Aceh.
 2. Apa kepanjangan dari NAD? Nanggroe Aceh Darussalam.
- 2 Sumatera Utara - Medan**
 1. Danau terbesar di Indonesia yang letaknya di Sumatera Utara? Danau Toba.
 2. Dimana letak astronomis Sumatera Utara? 1° - 4° Lintang Utara, 98° - 100° Bujur Timur.
- 3 Riau - Pekanbaru**
 1. Candi apa yang merupakan bentuk peninggalan Kerajaan Sriwijaya? Muara Takus.
 2. Negara apa yang terletak di seberang utara kepulauan Riau? Malaysia.
- 4 Sumatera Barat - Padang**
 1. Apa makanan khas daerah Sumatera Barat? Nasi padang, sate padang.
 2. Rumah khas Minangkabau yang atapnya berbentuk tanduk kerbau adalah... Rumah Gadang khas Minangkabau.
- 5 Jambi - Jambi**
 1. Apa nama candi yang terletak di Jambi? Candi Muaro Jambi.
 2. Apa nama gunung tertinggi kedua di Indonesia? Gunung Kerinci.
- 6 Bengkulu - Bengkulu**
 1. Tumbuhan endemik Indonesia yang ukurannya sangat besar dari Provinsi Bengkulu adalah... Rafflesia arnoldii.
 2. Benteng peninggalan penjajahan Inggris di Kota Bengkulu? Benteng Marlborough.
- 7 Sumatera Selatan - Palembang**
 1. Kerajaan di Sumatera Selatan yang dipimpin oleh Balaputradewa adalah... Kerajaan Sriwijaya.
 2. Suku apa yang mendiami provinsi Sulawesi Selatan? Suku Toraja dan Suku Makassar.
- 8 Lampung - Bandar Lampung**
 1. Feana identik dari Lampung adalah... Gajah Sumatra.
 2. Sebut dan tunjukkan letak gunung Krakatau? Di Selat Sunda.
- 9 Kepulauan Riau - Pekanbaru**
 1. Negara apa yang letaknya sebelah barat laut-utara Kepulauan Riau? Singapura dan Malaysia.
 2. Tunjukkan mana saja yang merupakan bagian dari kepulauan Riau.
- 10 Bangka Belitung - Pangkal Pinang**
 1. Slapakah tokoh sejarah terkenal yang pernah diasingkan di Bangka Belitung? Bung Karno.
 2. Apa sumber daya keunggulan Bangka Belitung? Timah.



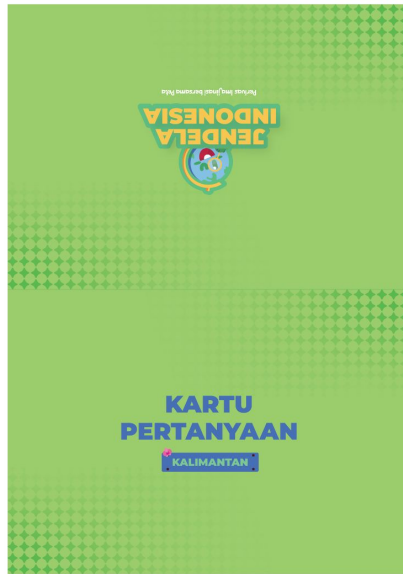
Pertanyaan ditanyakan kepada pemain lain yang menginjak kode nomor yang sama. Pilih salah satu pertanyaan untuk 1 orang.

PERTANYAAN

- 11 Banten - Serang (KOTAK EVENTI)** Jika menjawab benar pemain lain dapat maju hingga kotak 16.
 1. Tunjukkan jalan Anyer - Panarukan Banten - Jawa Timur (no.11-16).
 2. Nama lain dari jalan Anyer - Panarukan? Jalan Raya Pos.
 3. Pembangunan jalan Anyer - Panarukan dipimpin oleh? Herman Willem Daendels.
- 12 DKI Jakarta - Jakarta**
 1. Monumen untuk mengenang perlawanan dan perjuangan rakyat Indonesia dalam merebut kemerdekaan... Monumen Nasional.
 2. Rumah kebaya merupakan rumah adat suku... Betawi.
- 13 Jawa Barat - Bandung**
 1. Peristiwa sejarah kebakaran besar yang terjadi di Bandung? Bandung Lautan Api.
 2. Konferensi internasional yang terjadi di Bandung adalah Konferensi Asia Afrika.
- 14 Jawa Tengah - Semarang**
 1. Dimanakah letak Candi Borobudur? Magelang, Jawa Tengah.
 2. Apa nama kerajaan maritim yang terletak di Jawa Tengah? Mataram Kuno.
 3. Peninggalan Belanda yang merupakan saksi bisu pertempuran Angkatan Pemuda Kereta Api dengan Jepang dan sering disebut seribu pintu merupakan Lawang Sewu.
- 15 Daerah Istimewa Yogyakarta - Yogyakarta**
 1. Apa nama candi yang terletak di Yogyakarta? Candi Prambanan.
 2. Keraton Yogyakarta merupakan peninggalan kerajaan... Mataram Islam.
- 16 Jawa Timur - Surabaya**
 1. Dengeng perkelahian antara Ikan Hiu Sura dan Buaya Baya adalah asal usul nama kota... Surabaya.
 2. Surabaya sering kali disebut... Kota Pahlawan.
- 17 Bali - Denpasar**
 1. Apa sebutan atau nama lain pulau Bali? Pulau Dewata.
 2. Apa nama upacara pembakaran mayat di Bali? Ngaben.
- 18 Nusa Tenggara Barat - Mataram**
 1. Apa nama sirkuit balap internasional di NTB? Sirkuit Mandalika.
 2. Empat suku NTB adalah? Suku Bima, dompu, sasak, dan Sumbawa.
- 19 Nusa Tenggara Timur - Kupang**
 1. Hewan endemik Indonesia yang seringkali disebut kadal rakasa adalah... Komodo.
 2. Nusa Tenggara Timur bersebelahan dengan negara... Timor Leste. Serta tunjukkan dimana letak negara tersebut!



UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Pertanyaan ditanyakan kepada pemain lain yang menginjak kode nomor yang sama. Pilih salah satu pertanyaan untuk 1 orang.

PERTANYAAN

23. **Kalimantan Barat - Pontianak**

1. Sebutkan letak astronomis Kalimantan barat! 2 LU-3 LS dan 108-114 BT.
2. Apa fauna identitas Kalimantan Barat? Rangkong gading.
3. Garis 0° di Kalimantan Barat menunjukan bahwa dilalui garis... khatulistiwa.

24. **Kalimantan Tengah - Palangkaraya**

1. Kalimantan Tengah merupakan pusat rehabilitasi dari hewan... orang utan.
2. Upacara adat di Kalimantan Tengah sebagai bentuk wujud rasa hormat kepada Tuhan serta roh leluhur penjaga kampung disebut upacara adat... Marapasi Lewa.

25. **Kalimantan Utara - Tanjung Selor**

1. Jepang pertama kali berlabuh di Pulau Kalimantan di kota... Tarakan.
2. Kalimantan Utara bersebelahan dengan negara... Brunei Darussalam.
3. Hewan identitas Kalimantan Utara adalah... Gajah Borneo.

26. **Kalimantan Timur - Samarinda (KOTAK EVENTI)** Jika menjawab benar, pemain lain mendapatkan 2 kartu aksi.

1. Apa nama kerajaan yang terletak Kalimantan Timur? Kerajaan Kutai.
2. Hewan identitas Kalimantan Timur adalah... pesut mahakam.

24. **Kalimantan Selatan - Banjar Baru**

1. Apa fauna identitas dari Kalimantan Selatan? Bekantan.
2. Sebutkan sumber daya alam unggulan Kalimantan Selatan! Intan dan batu bara.
3. Laut apa yang terletak dibawah provinsi Kalimantan Selatan? Laut Jawa.



Pertanyaan ditanyakan kepada pemain lain yang menginjak kode nomor yang sama. Pilih salah satu pertanyaan untuk 1 orang.

PERTANYAAN

26. **Sulawesi Utara - Manado**

1. Taman Nasional Bunaken merupakan taman yang menjaga... ekosistem laut Indonesia.
2. Manado kaya akan kekayaan lautnya, terutama terumbu karang. Hal itu dikarenakan Taman Nasional Bunaken terletak di... Sigi/Sigi Terumbu Karang.
3. Utara Sulawesi Selatan adalah negara... Filipina.

26. **Corontalo - Gorontalo**

1. Gorontalo sering kali disebut juga sebagai... Serambi Madinah.
2. Monumen di Gorontalo yang dibangun sebagai bentuk penghormatan jasa pahlawan kemerdekaan adalah Monumen Nani Wartabone.

27. **Sulawesi Tengah - Palu**

1. Nama masjid teragung di Sulawesi Tengah adalah Masjid Akum Ibu Rahman.
2. Kota Palu pada awalnya merupakan lautan. Namun karena adanya pergeseran lempeng, tanah menjadi terangkat. Gempa tersebut disebut dengan gempa... tektonik.

26. **Sulawesi Barat - Mamuju**

1. Kain tenun khas Mamuju adalah... tenun sekomandi.
2. Hewan identitas Sulawesi Barat adalah... burung mandar dengkur.

26. **Sulawesi Selatan - Makassar**

1. Apa nama hewan endemik di Sulawesi Selatan? Burung julang sulawesi.
2. Benteng yang jika dilihat dari atas menyerupai kura-kura adalah... Benteng Ujung Pandang.
3. Benteng Ujung Pandang merupakan peninggalan sejarah kerajaan... Gowa-Tallo.

26. **Sulawesi Tenggara - Kendari**

1. Rumah adat yang dimiliki suku Tolaki... Rumah adat Lalikes.
2. Hewan identitas provinsi Sulawesi Tenggara... Anoa.

31. **Maluku utara - Sofifi**

1. Apa nama kerajaan yang pernah mendiami Maluku Utara? Kerajaan Tidore.
2. Hewan identitas Maluku utara... burung bidardari halmahera dan kuskus mata biru.

26. **Maluku - Ambon**

1. Tokoh sejarah yang berjuang untuk Maluku melawan VOC Belanda? Kapitan Pattimura.
2. Benteng peninggalan portugis yang terletak di pusat kota Ambon adalah... Benteng Nieuw Victoria.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

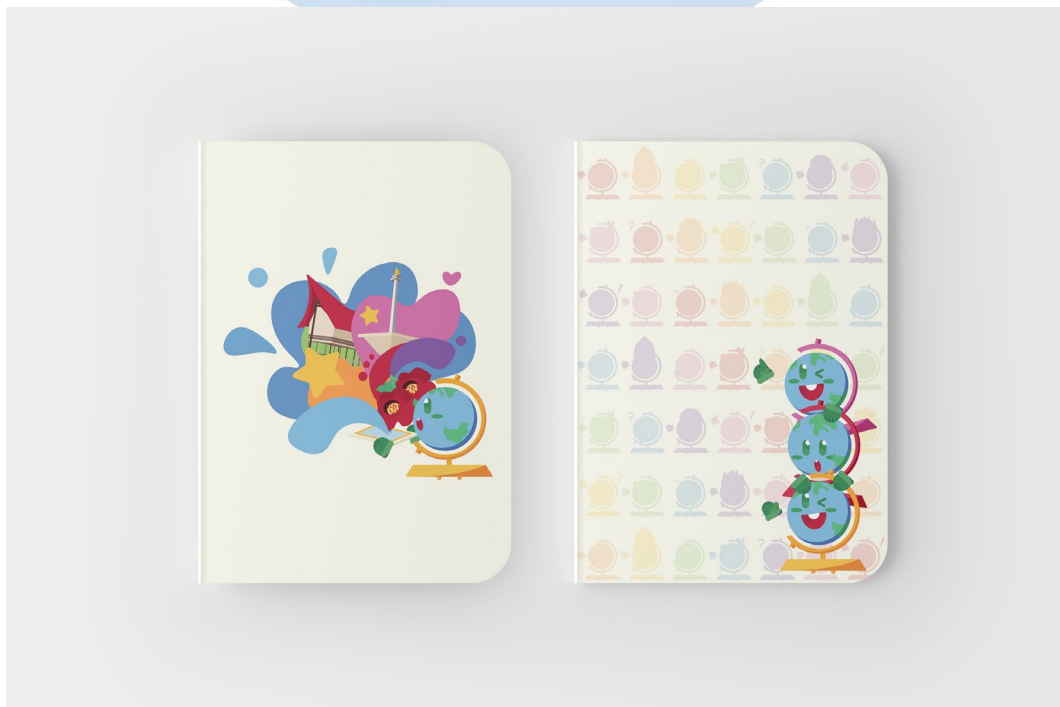
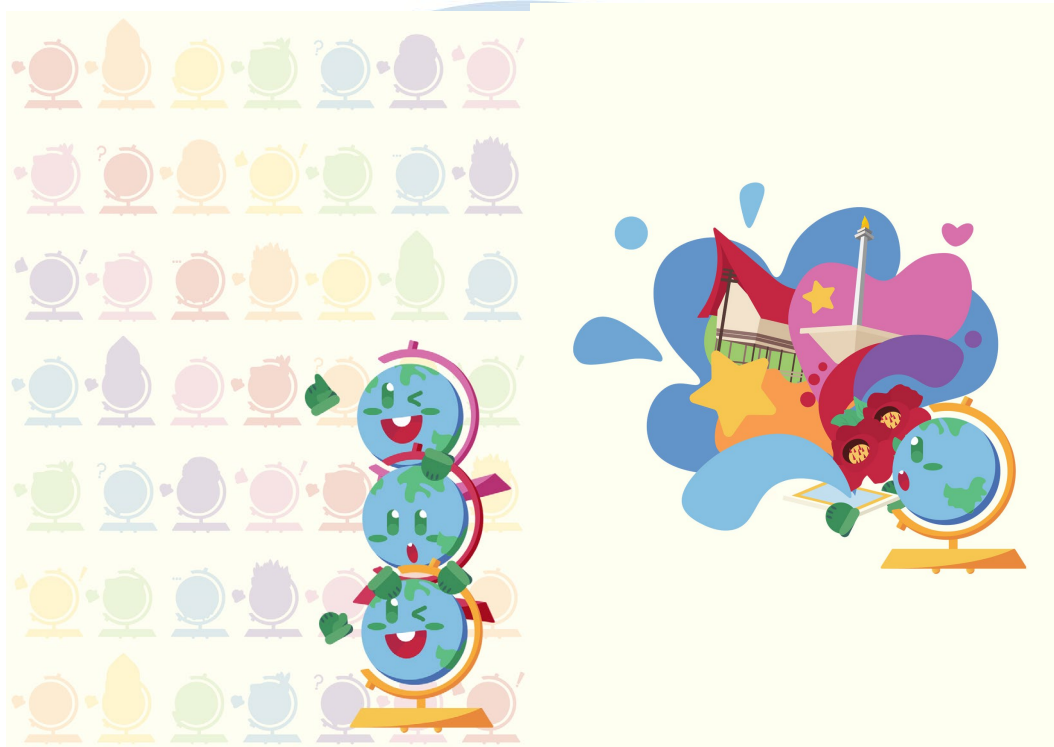


Packaging



UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA

Notebook



M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

Omanjuu



M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

Standee Acrylic



M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

Lampiran F Turnitin

Turnitin

ORIGINALITY REPORT

6%	6%	1%	2%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	kc.umn.ac.id Internet Source	1%
2	Submitted to Academic Library Consortium Student Paper	1%
3	tobanos11.wordpress.com Internet Source	<1%
4	ilmuakuntansi.web.id Internet Source	<1%
5	iwangeodrs81.wordpress.com Internet Source	<1%
6	www.slideshare.net Internet Source	<1%
7	docplayer.info Internet Source	<1%
8	journal.umsu.ac.id Internet Source	<1%
9	repo.undiksha.ac.id Internet Source	<1%

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

10	issuu.com Internet Source	<1 %
11	www.scribd.com Internet Source	<1 %
12	journal.irpi.or.id Internet Source	<1 %
13	ia902708.us.archive.org Internet Source	<1 %
14	Muhamad Rafiqh, Ismail Ismail. "PERANCANGAN UI & UX APLIKASI PARIWISATA KOTA BERBASIS ANDROID DI KOTA DKI JAKARTA", JUTECH : Journal Education and Technology, 2023 Publication	<1 %
15	Restu Hendriyani Magh'firoh, Muhammad Nasrulloh, Paulina Sugiarto. "Board Game Edukatif Tentang Kepedulian Terhadap Binatang Peliharaan Untuk Anak Usia 6-8 Tahun", Artika, 2021 Publication	<1 %
16	docobook.com Internet Source	<1 %
17	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	<1 %

roboguru.ruangguru.com

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

18	Internet Source	<1 %
19	see-edge.xyz Internet Source	<1 %
20	repository.uinjkt.ac.id Internet Source	<1 %
21	a2dcollection.blogspot.com Internet Source	<1 %
22	ilmugeografi.com Internet Source	<1 %
23	tukanglistrikpulaubatam.blogspot.com Internet Source	<1 %
24	www.mandandi.com Internet Source	<1 %
25	eprints.uny.ac.id Internet Source	<1 %
26	geograf.id Internet Source	<1 %
27	marcomm.binus.ac.id Internet Source	<1 %
28	www.tanyamanajemen.com Internet Source	<1 %
29	123dok.com Internet Source	<1 %

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

30	amp.suara.com Internet Source	<1 %
31	arnoldtoraja.wordpress.com Internet Source	<1 %
32	ejournal.ukrida.ac.id Internet Source	<1 %
33	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	<1 %
34	garuda.kemdikbud.go.id Internet Source	<1 %
35	id.123dok.com Internet Source	<1 %
36	journal.uin-alauddin.ac.id Internet Source	<1 %
37	journals.usm.ac.id Internet Source	<1 %
38	kotakpintar.com Internet Source	<1 %
39	repository.uksw.edu Internet Source	<1 %
40	repository.upi.edu Internet Source	<1 %
41	rizaldimuhammad.blogspot.com Internet Source	<1 %

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

42	santinorice.com Internet Source	<1%
43	sobmint.blogspot.com Internet Source	<1%
44	www.materikelas.xyz Internet Source	<1%
45	as-wait.icu Internet Source	<1%
46	fr.scribd.com Internet Source	<1%

Exclude quotes On
Exclude bibliography On

Exclude matches < 7 words

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

Lampiran G Transkrip

Wawancara - Dr.Nurul Khakhim, M.Si

Windi: Selamat pagi, Bapak Nurul Khakhim, perkenalkan nama saya Natalia Windi Stevani dari Universitas Multimedia Nusantara. Terima kasih karena telah bersedia meluangkan waktunya untuk saya wawancarai. Saat ini saya sedang menjalani tugas akhir saya dengan topik "Perancangan Media Interaktif untuk Pengenalan Peta Geografi Indonesia Pada Anak Usia 8-12 tahun". Sebelum memasuki beberapa pertanyaan yang nantinya akan saya tanyakan, boleh kepada bapak Nurul Khakhim untuk memperkenalkan diri terlebih dahulu dan ekspertesi bapak di bidang apa.

Bapak Nurul: Bismillahirrohmanirohim, assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh. Terima kasih mbak Natalia Windi Stevani. Nama saya Nurul Khakhim. Saya menjadi staff pengajar di fakultas geografi Universitas Gajah Mada, kemudia dari department Sains Informasi Geografis. Program studinya adalah Kartografi dan pengindraan jauh. Jadi memang terkait dengan dibidang pemetaan dan juga hipertasi data pengindraan jauh citra satelit dan lain sebagainya terkait hal itu. Kalau terkait duplikasi dengan penelitian saya, intinya begini, pemetaan itukan ada 2 hal pokok ya, yang pertama adalah pemetaan topografi, lalu yang kedua adalah pemetaan tematik. Pemetaan topografi itu lebih ke detailan informasi geometrinya dan sebagainya. Lalu yang kedua adalah pemetaan terkait dengan tematik, termasuk atlas didalamnya. Kalau ditanya selama ini tema apa yang saya geluti, saya banyak ke pesisir dan keluatan. Jadi lebih kepada tema-tema untuk visualisasi data-data pesisir dan juga kelautan. Jadi ada darat, pesisir, dan kelautan. Saya lebih banyak kelautan, jadi bisa di cek terkait itu. Nah untuk atlas itu memang lebih kepada hal yang spesifik ya. Jadi terkait dalam apa itu peta tematik, tapi dia punya spesifikasi khusus yang terkait dengan fungsinya, bagaimana cara menyajikannya, bagaimana researchnya, jadi ada bahasan khusus terkait dengan atlas. Di fakultas kami itu ada mata kuliah khusus yang namanya kartografi tematik dan atlas. Sebelum kurikulum 2022, di 2017 dulu masuknya di visualisasi informasi geospasial. Tapi sekarang sudah dikeluarkan dan dimasukkan ke kartografi tematik dan atlas. Sehingga kita spesifik membahas terkait dengan tematik. Tematik itu ada 2 ya, sosial ekonomi dan juga fisik, bisa masuk di fisip biasanya. Kemudian hal yang terkait dengan atlas. Atlas itu masuk di 2-2nya, hanya nanti bagaimana menyusun strukturnya, menyusun sistematikanya, fungsinya, indeksnya, dan seterusnya itu terkait dengan atlas. Mungkin itu sekilas yang dapat saya sampaikan terkait bidang keilmuan saya dan publikasi saya, monggo nanti bisa dilihat SINTA, ada terkait visualisasi apa itu peta. Begitu mbak Natalia. Cukup mungkin? Ada yang dibutuhkan lagi mungkin?

Windi: Cukup pak. Baik terima kasih atas perkenalannya. Kalau begitu saya mulai ke sesi pertanyaannya ya pak.

Bapak Nurul: nggih

Windi: Menurut bapak/doktor, deskripsi dari peta Indonesia itu seperti apa?

Bapak Nurul: Kebetulan disebelah saya ini ada peta yuridiksi NKRI yang dikeluarkan oleh pushidrosal TNI angkatan laut, jadi menyangkut kepada peta yang menggambarkan seluruh wilayah Indonesia, baik terkait dengan darat maupun dengan laut. Kalau darat itu di RBI, kemudian di laut itu terkait dengan batas-batas wilayah laut dengan negara tetangga dan itu sesuai dengan yang dikeluarkan PBB. Jadi kalau atlas atau seluruh peta Indonesia itu adalah peta yang mencakup wilayah seluruh Indonesia, baik itu terkait dengan darat maupun laut. Dan itu juga masuk wilayah-wilayah peta-peta negara tetangga tapi dengan simbol warna yang berbeda untuk menggambarkan terkait dengan negara tetangga kita dengan batas-batas dari laut, darat, maupun udara dengan negara tetangga kita. Sehingga itu disajikan dengan sistem proyeksi yang benar. Sistem proyeksi ini menentukan terkait dengan jarak, luasan, sudut, bentuk, dan proyeksi. Karena kita ini letaknya ada di ekuator khatulistiwa, maka proyeksi yang digunakan itu meliputi metator untuk laut, UTM untuk RBI. Karena proyeksi itu menggunakan silinder, kemudia bisa mencakup seluruh Indonesia. Jadi sekali lagi peta Indonesia itu adalah peta yang menyangkup dan menggambarkan seluruh wilayah Indonesia dan negara sekitarnya, negara tetangga dengan sistem proyeksi dan sistem koordinat yang betul supaya dapat digambarkan secara keseluruhan. Begitu mbak mungkin.

Windi: Baik pak terima kasih atas jawabannya. Pertanyaan berikutnya “Dalam mempelajari peta, aspek apa saja yang perlu diperhatikan?”

Bapak: Belajar peta itu kan ada ilmunya, namanya kartografi. Kalau kita lihat definisi kartografi, itu ada seni, ilmu pengetahuan, dan teknologi. 3 itu yang harus dipersiapkan kalau kita mau belajar terkait dengan pemetaan. Kalo seni dan teknologi mungkin semua org bisa, yang punya seni dari isi dan seterusnya, bagaimana dia membuat komposisi membuat komposisi warna, bagaimana di membuat simbol dan sebagainya. Kemudian yang terkait dengan teknologi, mungkin semua org bisa, belajar teknologi terkait komputer. Tapi terkait dengan ilmu pengetahuan sains, itu harus belajar. Karena ilmu ilmu kartografi meliputi 4 hal, yaitu simbol, generalisasi, proyeksi peta, dan ilmu yang keempat adalah skala. Skala itu sangat menentukan sekali terkait visualisasi kedetailan informasi yang nanti kita sajikan, apalagi sekarang digital. Digital itu mau zoom dibesarkan dan dkecilkan mudah. Tapi harus diingat itu terkait dengan skala. Kalau misal skala 50.000, kita nggak boleh memperbesarkan skala. Misalkan kita punya peta skala 25.000 lalu kita besarkan menjadi 10.000, nggak boleh. Karena apa, ada informasi

yang hilang. Tapi kalau dari 50.000 ke 100.000 boleh, dan itu masuk ke proses generalisasi. Informasi yang tidak digunakan dapat dihilangkan agar tidak ruwet dan mudah dibaca. Itu mbak yang penting.

Windi: baik pak, pertanyaan berikutnya “Apakah belajar peta Indonesia itu penting, terutama bagi anak-anak?”

Bapak Nurul: Oh ya iya, sangat penting sekali tidak hanya bagi anak-anak. Peta itu harus diperkenalkan, karena apa pandangan kita itu kan terbatas, coba kita melihat ke depan kita, apa yang bisa kita lihat, ya sebatas mata memandang saja. Tapi dengan peta, kita lihat dari atas, oh disitu ada laut, disitu ada pulau, ada Kalimantan, Sulawesi, sebelahnya ada Malaysia, dan seterusnya. Tidak hanya anak-anak, semua orang butuh peta, apalagi sekarang sudah ada teknologi Google Maps, grab, dsb. Standarnya jelas peta. Makanya perusahaan-perusahaan sekarang berlomba-lomba membuat peta. Dan ini user oriented yang sesuai diinginkan user.

Dulu paradigma kartografi pertama mbak, sifatnya adalah 1 arah, pembuat peta membuat peta-pengguna hanya menerima petanya saja. Kalau sekarang sudah 2 arah. Pembuat peta mengikuti kebutuhan pengguna, dan pengguna memberi masukan, jadi nanti sesuai yang diinginkan pengguna. Baik itu formal atau terkait hal-hal rekreasi atau desain-desain yang detail untuk konstruksi semuanya butuh peta. Gitu mbak.

Windi: Menurut bapak pada umur berapakah sebaiknya peta diajarkan kepada anak?

Bapak Nurul: Selama dia sudah bisa membaca, memahami, dan sebagainya, kenalkan peta. Tau nggak orang-orang Jepang. Mereka mulai SD itu mereka diajak main, diperkenalkan peta, “Inilah tempat kita itu disini, sebelah negara kita itu ada ini”, kemudian dikasih mainan disitu yang terkait peta. Mbak mungkin bisa cari ya, ada yang namanya encarta. Encarta adalah peta yang dibuat oleh Microsoft. Itu atlas dalam 1 CD tok, lengkapnya luar biasa. Menarik sekali, bagaimana mendesain 1 atlas tapi dia bisa zoom in zoom out, namun detail informasinya sangat bagus sekali. Saya pernah punya tapi tak cari nggak ketemu, kalau ketemu encarta yang dikeluarkan dari windows, saya minta dicopy kan 1. Itu pake desain encarta, wah itu bagus mbak. Saya inget betul anak saya yang satu di Oxford, lulusan S3 jurusan kedokteran di UGM. Yang kedua itu lulus dari geografi juga tapi dari pembangunan wilayah. Itu masih kecil dulu saya berikan encarta, wah pengetahuannya membara, langsung dia dapat melihat negara-negara. Setelah dia diberikan itu dia minta untuk diberikan peta seluruh dunia, ditaruh dikamarnya, kemudian dia bilang “Yah nanti saya mau tahun ini mau ke Inggris.” Intinya dari peta itu dia terbuka gambaran tentang dunia, apa yang menarik tentang dunia di benaknya itu bisa mendorong dia untuk sungguh-sungguh dan berkeliling kemana-mana. Dia sudah ke Jepang, Korea, Inggris, cita-citanya kemarin ke Prancis, itu kemarin sudah jalan-jalan itu. Itu luar biasa pengaruhnya. Ya begitu.

Windi: Apa manfaat mempelajari peta di kehidupan sehari-hari bagi anak?

Bapak Nurul: iya mengenal sekitarnya. Jadi memperluas pandangan, memperluas cita-cita, memperluas semangat, memperluas target masa depan seperti apa. Karena jika dia tidak membaca peta maka terbatas sekali apa yang dia lihat, padahal ternyata dunia itu sangat luas. Mendorong dia untuk semangat, mendorong dia untuk belajar, menguasai beberapa bahasa, dan seterusnya. Dimulai dari peta. Saya merasakan langsung dan saya kenalkan kepada anak saya. Saya kasih encarta, atlas, dan globe yang agak besar dan dia mencoba menebak negara. Wah itu spek spasialnya jadi berkembang sekali.

Windi: Saya sendiri sebenarnya sangat senang pak pelajaran peta dan geografi ini. Sempet mau kuliah yg berhubungan sama geografi cuma g kesampean pak. Tapi tidak apa, berkat TA ini saya dapat belajar lagi soal peta.

Bapak Nurul: nggih, karena saya beberapa kali membimbing anak ya terkait skripsi, bisa anda buka di situs fakultas geografi, di web, beberapa anak saya lupa namanya, bagaimana mengenalkan atlas untuk anak-anak. Tidak hanya atlas umum, namun juga atlas bencana. Sehingga anak itu mulai dikenalkan bencana-bencana yang ada disekitar mereka, bagaimana cara antisipasi dan mitigasinya. Itu dikenalkan semuanya, inikan luar biasa menurut saya. Anda browsing disitu, kalau memang suatu saat nanti anda ke Jogja ke UGM, janji dengan saya, minta bawa ke perpustakaan, anda bisa baca buku langsung disitu. Wah itu membuka cakrawala luar biasa. Silahkan anda terbuka mau ketemu saya, silahkan anda ke perpustakaan, anda baca sepuasnya, dan insyaAllah nanti bisa membuka cakrawala anda terkait peta. Begitu mbak. Saya pernah bekerja sama membuat dengan DIG tahun 2006, atlas digital Indonesia, saya ketua timnya. Volume 1, seluruh Indonesia, kerjasama dengan DIG. Silahkan nanti kalau ketemu bisa di copy ya. Itu tuh lengkap sekali, bisa zoom in, zoom out, nanti kita bisa liat hingga jalan-jalan desa, lalu zoom out ada informasi kita bisa search index nanti muncul dimana. Lalu ada volume 4 tentang pertanian, saya ada juga didalamnya. Gitu mbak.

Windi: baik pak atas kesempatannya. Untuk pertanyaan berikutnya “Di zaman sekarang tidak sedikit anak yang tidak hafal Peta Indonesia, bahkan beberapa dari mereka masih menyebut “Pulau Jawa” menjadi “Pulau Jawa Barat”? Apa tanggapan bapak/doktor mengenai fenomena tersebut? Dan mengapa hal tersebut dapat terjadi?”

Bapak Nurul: Iya itu tidak hanya, pernah ya itu, saya lupa tahun berapa. Dulu Sri Edi Swasono, anda mungkin belum lahir ya, saat itu menulis di Kompas terkait dengan fenomena ini. Beliau mengajar di universitas di Jakarta. Satu universitas, saat beliau masuk kemudian tanya kepada para mahasiswa. Mahasiswa tidak ada yang bisa menjawab. Beliau marah luar biasa, nggak jadi ngajar, langsung beliau tinggalkan kelas. Kemudian beliau tanya dimana lagi, tanya yang sama dengan

respon yang sama. Itu mahasiswa loh mbak, itu mahasiswa loh. Bagaimana kita akan mengembangkan Indonesia, mahasiswa saja taunya Jakarta, taunya mall, Ancol, dan sebagainya. G tau mereka pulau yang terkait dengan Indonesia. NTT, NTB, seterusnya mereka tidak tahu. Makanya beliau sampai mengatakan, ini perlunya fakultas geografi di seluruh Indonesia. Karena ciri ilmu geografi yang khas itu ilmunya, karena geografi itu kan mempelajari bumi, kan g mungkin seluruh bumi itu, harus diperkecil seluruhnya. Sehingga anak-anak Indonesia itu tau potensi disekitar mereka, lautnya seperti apa, daratnya seperti apa, pulau-pulau kecilnya posisinya ada dimana, dan potensi sumber dayanya seperti apa. Mereka tau semuanya, sehingga mereka mengembangkan wawasan seluruh Nusantara. Saya kira itu mbak, penting.

Windi: terima kasih atas jawabannya pak. Pertanyaan berikutnya “Apa yang terjadi jika anak tidak hafal peta Indonesia? Apa urgensinya bagi mereka saat ini dan dimasa yang akan mendatang?”

Bapak Nurul: ya mereka akan sempit dalam cara memandang atau membangun Indonesia. Mereka hanya berpikir tidak visioner, mereka tidak pikir jauh kedepan, jadi kesehariannya sangat sempit sudut pandangnya. Perkotaan ya perkotaan tok, g akan berpikir bagaimana kedepan Indonesia membangun Indonesia. Sehingga ya menjadi sangat sempit, tidak terintegrasi, tidak berkelanjutan dan seterusnya. Alhamdulillah saya beryukur sangat luar biasa bisa belajar geografi dan menjadi staff pengajar geografi sejak tahun 87-88. Hampir setiap tahun saya ke lapangan, itu luar biasa, kondisi rakyatnya seperti apa. Itu semua dapat diwujudkan di peta, kita visualisasikan agar peta itu dapat bermanfaat.

Windi: Oke pak terima kasih. Pertanyaan berikutnya “Setelah mendengar fenomena sebelumnya, menurut bapak/doktor bagaimana cara mengajarkan peta yang efektif kepada anak?”

Bapak Nurul: Yang efektif seperti apa ya? Kalau kami yang bergelut di bidang pendidikan ya kami berikan, namun yang umum melalui tulisan, duplikasi, gerakan-gerakan lomba membaca peta, lomba membuat peta. Misalnya pada deklarasi Juanda 8 Desember, peringatan itu bisa adakan lomba terkait bagaimana membaca peta, membuat peta, dan sebagainya. Karena begini, wilayah Indonesia itu saya katakan merdeka 2x. Yang pertama pada tahun 1945, dan yang kedua setelah deklarasi Juanda, laut menjadi penyatu, otomatis itu laut kita. Event-event itu mungkin bisa terus kita sosialisasikan supaya orang melek peta, geospasial, dan ingin menggunakan peta dalam kehidupan sehari-hari.

Windi: Baik pak, pertanyaan selanjutnya, “Jenis peta seperti apa yang cocok untuk dipelajari anak?”

Bapak Nurul: Ya atlas yang menarik bagi mereka, ada flora fauna di situ, ada tempat-tempat wisata, mungkin dibuat digital yang interaktif, mereka bisa masuk disitu, ada tebak-tebakannya. Encarta itu ada tebak-tebakannya disitu. Jadi mereka

suruh membaca dulu ini negara-negara mana lalu nanti ada quiz. Quiz ini melatih mereka untuk mengingat ngingat. “Oh Indonesia sebelah timurnya ada apa, sebelah utaranya ada apa”, itu menarik, mereka berinteraksi disitu, membuat pengetahuan informasi yang dapat di kelompok-kelompokan dan yang menarik bagi anak-anak. Intinya interaktif dan ikut terlibat dalam peta itu sehingga mereka senang dan itu menarik bagi mereka untuk terus belajar tentang peta.

Windi: Di tugas akhir ini saya kan berencana untuk membuat media interaktif tentang peta Indonesia gitu pak/dok, menurut bapak apakah permainan papan merupakan media yang efektif dalam mengajarkan anak tentang peta Indonesia? Ataukah ada media interaktif lainnya yang cocok sebagai media belajar anak?

Bapak Nurul: media apa itu tadi?

Windi: permainan papan.

Bapak Nurul: apa itu mbak?

Windi: Permainan seperti monopoly, ular tangga pak

Bapak: oh iya. Ya nggak papa, pokoknya kita mencoba memahami dunia mereka yang menarik bagi mereka lalu kita coba buat. Nah ini ni, penting ini buat masuk ke dunia mereka baru nanti kita sisipi. Dan warnanya harus warna-warni dan menarik. Jangan bikin yang ruwet, banyak tulisan yang bikin mereka bosan. Ya, interaktif ada mainan disitu kemudian quiz dan tebak-tebakan ya. Ini akan membuat mereka penasaran.

Windi: Baik, karena pertanyaan saya sudah habis. Saya akan menutup sesi wawancara ini. Nanti mungkin saya minta tanda tangan untuk lembar persetujuan menjadi narasumber penelitian kualitatif saya boleh pak di WA?

Bapak Nurul: boleh boleh bisa, digital saya kirim nanti.

Windi: Oke kalau begitu, Saya sangat berterima kasih atas waktu dan wawasan berharga yang bapak/doktor bagikan hari ini. Sesi wawancara ini memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang pentingnya peta Indonesia pada anak. Pendapat dan pengetahuan yang bapak sampaikan sangat membantu saya dalam mengerjakan tugas akhir ini. Mohon maaf jika ada kesalahan kata yang kurang berkenan. Sekali lagi, terima kasih banyak atas partisipasinya dalam wawancara ini.

Bapak Nurul: Oiya mungkin tadikan saya juga butuh surat keterangan ya dari departemen bahwa saya menjadi narasumber. Supaya ini bisa komunikasi, semacam silaturahmi/jejaring lah. Siapa tau nanti kedepan ada yang mengikuti jejak mbak Natalia dan terkait ini mungkin kan nanti dapat terus terjalin dan ada simbiosis mutualisme saling menguntungkan. Kita punya banyak ilmu terkait

dengan pemetaan dan disana terkait dengan sistem informasi dan bisa melakukan penelitian bareng. Atau dan sebagainya dapat kita kembangkan kedepan.

Windi: Oke baik mungkin nanti akan saya ajukan terlebih dahulu ya pak terkait surat keterangan tersebut. Baik karena sesi zoomnya sudah mau habis, saya akhiri wawancara ini ya pak. Saya ucapkan terima kasih lagi sebesar besarnya pak atas waktunya. Kalau begitu bapak sudah boleh keluar dari zoom pak.

Wawancara - Chatarina Fisca Chandra, S. E

Windi: Selamat siang Ibu Fisca, perkenalkan nama saya Natalia Windi Stevani dari Universitas Multimedia Nusantara. Terima kasih karena telah bersedia meluangkan waktunya untuk saya wawancarai. Saat ini saya sedang menjalani tugas akhir saya dengan topik "Perancangan Media Interaktif untuk Pengenalan Peta Geografi Indonesia Pada Anak Usia 8-12 tahun". Sebelum memasuki beberapa pertanyaan yang nantinya akan saya tanyakan, boleh kepada ibu Fisca untuk memperkenalkan diri terlebih dahulu dan ekspertesi di bidang apa.

Ibu Fisca: Saya Catarina Fisca Chandra, saya guru di SD Tarakanita Gading Serpong. Saat ini saya sudah berusia 49 tahun. Sudah mengajar dari tahun 1999

Windi: Baik terima kasih Ibu Fisca, tanpa menunggu lama lagi, mari kita masuk ke sesi tanya jawabnya. Apakah menurut ibu, belajar peta Indonesia itu penting bagi anak?

Ibu Fisca: kalau ditanya penting atau tidaknya, saat ini sebenarnya penting juga karena dengan mempelajari peta, mereka bisa membaca informasi yang ada di dalam peta tsb. Karena peta kan ada jenis-jenis peta ya, sehingga bisa menggunakan peta itu untuk kepentingan-kepentingan khusus seperti peta wilayah, peta ekonomi misalnya "oh disini nih banyak yang bekerja sebagai petani". Kalau menurut saya sendiri sih masih penting untuk belajar peta.

Windi: Oke baik terima kasih atas jawabannya. Untuk pertanyaan kedua, Di zaman sekarang banyak anak yang tidak hafal peta Indonesia, bahkan beberapa dari mereka masih menyebut "Pulau Jawa" menjadi "Pulau Jawa Barat"? Menurut ibu kenapa hal tersebut dapat terjadi?

Ibu Fisca: Ya karena mereka tidak belajar. Karena di SD materi peta itu sudah tidak ada, kalau adapun paling kita hanya belajar terkait skala, perbandingan, jadi cuma sedikit. Kalau dulu nih kan ada namanya peta buta ya disaat saya masih sekolah, kayaknya sih sekarang sudah tidak ada. Jadi kemungkinan besar karena mereka nggak belajar. Ada kejadian dulu di kelas saya, ada anak yang tidak

mengerti bahwa Palembang itu bagian dari Indonesia. Jadi karena mereka g belajar secara intense sih.

Windi: Apa yang terjadi jika anak tidak memahami peta Indonesia? Apa urgensinya bagi mereka saat ini dan dimasa yang akan mendatang sebagai generasi penerus bangsa?

Ibu Fisca: Kalau mereka tidak mempelajari peta, tidak memahami peta, yang ditakutkan adalah Indonesia ini kan wilayahnya cukup luas, dengan berbagai macam sumber daya, penduduk dan lainnya. Nah itu semua kalau mereka tidak belajar, maka disini mereka tidak paham bahwa negara Indonesia punya batas negara, itu kan hal yang sederhana, Indonesia berbatasan dengan Malaysia, Kalimantan berbatasan dengan negara lain, itu kalau mereka tidak belajar. “Oh ternyata di daerah ini lebih banyak petani daripada nelayan” atau “Oh disini lebih banyak sumber daya alam ini”. Nah itu mereka tidak paham. Kalau ditanya urgensinya di masa yang mendatang, saya pikir penting karena nanti menumbuhkan sikap mencintai wilayah Indonesia, memahami wilayah Indonesia sampai mana saja. Jadi mereka ngerti, nasionalisme nya mungkin bisa masuk disitu. Jadi kalau mereka nggak ngerti ya, kayak tidak mengerti daerah aja, tidak mengerti bahwa kita hidup tinggal di sebuah negara yang namanya Indonesia yang terdiri dari berbagai macam pulau. Menurut saya tetap penting untuk mereka belajar sebagai generasi penerus bangsa, karena kalau tidak...bisa hilang

Windi: Direbut sama negara lain ya bu?

Bu Fisca: Bisa jadikan, kalau kita tidak ngerti coba. Misalnya g ngerti nih disitu ada pulau kecil yang masuk wilayah Indonesia dan itu tidak diketahui. Mungkin pengganti pemerintahan berikutnya juga nggak ngerti, kan repot, nanti bisa jadi diambil oleh orang lain dan karena negara kita begitu luas. Jadi perlu urgensi banget.

Windi: Baik terima kasih Ibu Fisca atas jawabannya. Pertanyaan berikutnya, bagaimana ibu akan mengukur pemahaman murid terhadap peta Indonesia dan melibatkan mereka secara aktif dalam proses pembelajaran?

Ibu Fisca: Kalau dalam proses pembelajaran sih berarti ya ukurannya mereka sanggup menjawab. Misalnya saya berikan sebuah peta, lalu ditunjukkan mana daerah ini, mana daerah yang beriklim ini, mana penghasil ini, dan lain lain. Nah kalau mereka bisa menjawab berarti itu mengukurnya gitu. Contoh peta buta, trus mereka disuruh menunjukkan menurut saya itu sudah bisa mengukur pemahaman mereka. Lalu kalau bagaimana melibatkan mereka supaya proaktif, mau tidak mau sih sebagai guru saya harus cari cara. Misalnya pemilihan peta, peta yang dipilih itu, pasti peta yang cocok untuk anak SD itu yang berwarna, trus yang besar.

Windi: baik untuk pertanyaan selanjutnya. Apa kecenderungan sikap siswa saat dikelas ketika dijabarkan terkait peta?

Ibu Fisca: Yang pertama kali sih mereka bingung, karena itu kan kecil lah. Jadi harus dijelaskan dulu mulai dari “Ini kan skalanya besar, nah perbandingannya seperti ini”, lalu mereka mulai melihat tuh. “Oh ternyata daerahnya seperti ini”, misal pulau jawa daerahnya seluas apa, mereka hanya bisa membayangkan”. Karena mereka jarang baca peta, kalau dibilang boring mereka juga nggak sih, tapi mereka berusaha bertanya. Di peta kan ada tanda-tandanya nih, trus mereka tanya. Jadi kita harus kasih tau, ini itu apa, dataran tinggi seperti apa. Anak-anak kan suka main ya, jadi mereka suka explore misal panjang sungai, segita hitam yang artinya gunung berapi yang sudah mati. Jadi kalo anak SD, biasanya sih karena ini hal yang jarang dilakukan sekarang, jadi mereka excited. Di materi kalo g salah ini kelas 4 ya, di kelas 6 jg g ada.

Windi: baik pertanyaan berikutnya, bagaimana cara ibu mengajarkan peta Indonesia kepada murid-murid sebelumnya? Media pendukung apa yang digunakan?

Ibu Fisca: ya yang pertama sih saya bisa menggunakan peta fisik, sekolah kan punya peta yang gede banget. Cuma itu kan terlalu kecil juga nih, jadi saya berikan globe. Ternyata itu juga menarik buat anak SD, diputer-puter gitu. Tapi dari situ kan mereka melihat negara-negara. Atau yang sekarang yang lebih mengikuti jaman, kita pake goole earth. Itu bahkan bisa masuk ke fotonya juga kan, nah itu anak-anak juga lebih senang. Tapi yang jelas kalau mengajarkan seperti ini lebih baik pakai edu game. Jadi ada edukasinya tapi banyak gamenya. Belajar dari tebak-tebakan, tebak gambar, satu kelompok dengan anak yang lain. Itu mungkin juga lebih menarik untuk mereka karena merasa tertantang, kalau perlu dikasih kompetisi. Siapa yang bisa menemukan duluan, siapa yang bisa menjelajah duluan, lebih menggunakan media-media tadi dan edu game.

Windi: Jadi yang melibatkan anak harus aktif ya?

Ibu Fisca: ya, jadi mereka bisa berkelompok atau pribadi. Kalau mau seperti tadi, kompetisi lebih menarik untuk mereka.

Windi: Baik terima kasih. Pertanyaan selanjutnya, bagaimana ibu akan mengintegrasikan peta fisik Indonesia dalam pengajaran dan membuatnya relevan dengan kehidupan sehari-hari murid-murid?

Ibu Fisca: Nah ini sebenarnya agak susah sih ya. Kalau membuatnya relevan berarti mengajarkan ke mereka misal peta kependudukan, dari situ anak-anak bisa melihat penduduk disini cukup padat atau tidak, di daerah tertentu banyak sungainya, gunungnya. Kita melihat yang disekitar kita saja, di Banten, Tangerang. Agak susah sih, soalnya misalkan gunung, kan mereka jarang ke gunung, makanya kalau begitu biasanya kita pake visual biar lebih dpt mengintegrasikan. Misal ada sungai cisadane, kan kl cisadane mereka bisa langsung liat. Sesederhana itu mereka kan bakal senang nyari kalau disuruh cari dimana sungai cisadane. Misal ke gunung salak, mereka biasanya akan cerita “Ibu

kemarin saya ke gunung salak” gitu misalnya. Dari situlah kita masuk ke hal yang ketemu sehari-hari sama anak. Atau kalau mau perjalanan, udh g jaman sih karena sekarang kita udh pake google map ya. Tapi dari google map itu kan mereka belajar sebenarnya. Jadi seperti itu, pake yang fisik tapi juga pake yg digital untuk membantu. Kalau dulu saya mengalami itu kalau berpergian jauh pakai map fisik, kalo sekarang kan sudah google map ya, lebih memudahkan. Jarang-jarang orang sekarang mau belajar peta, orang dah ada google map.

Windi: Baik bu terima kasih, untuk pertanyaan berikutnya, Bagaimana cara ibu menjelaskan kepada murid-murid tentang cara membaca peta?

Ibu Fisca: kalau cara membaca peta, menjelaskannya berarti harus dimulai dari mengenal apa simbol simbol yang ada di dalam peta, mereka juga harus belajar skala perbandingan. Sehingga nanti mengintegrasikan kehidupan sehari-hari bisa sedikit nyambung dan sesuai kenyataan. Jadi yang utama saya harus kasih tau yang namanya legenda itu apa, judul peta dimana, lalu apa fungsi peta, atau dengan tanya jawab atau diskusi. Yang penting mereka harus tahu dulu yang ada di dalam peta itu apa, kegunaan peta itu apa, sampai akhirnya kita buka peta bersama-sama sehingga akhirnya mereka bisa membaca.

Windi: oke baik bu terima kasih, bagaimana cara ibu menjelaskan kepada murid-murid bahwa indonesia terletak di iklim tropis dengan menggunakan peta?

Ibu Fisca: kalau itu sih kita belajarnya nyambung sama IPA ya. Itu paling gampang menggunakan globe, karena globe itu kan bunder ya. Lalu kita juga mempelajari bahwa dengan adanya rotasi bumi sehingga dibagi menjadi beberapa bagian, daerah. Lalu akan kita lihat dari situ, yang mendekati dengan garis khatulistiwa, itu berarti iklimnya apa, nanti kalau ke arah sana iklimnya apa. Jadi kalau menggunakan globe itu anak-anak dapat melihat sendiri langsung. Nah kalau mau lebih yakin lagi ya tadi pake google earth. Nah itu bisa mereka lihat dari selain fisik globe tadi dan peta yang kecil ya lebih seneng anak kalo digital-digital. Anak-anak kalau visual lebih paham dan masuk.

Windi: Oke, baik bu terima kasih. Jika ada siswa yang kurang memahami peta, apa sikap yang ibu lakukan?

Ibu Fisca: pasti saya akan tanyakan kira-kira kesulitannya dimana. Kadang-kadang anak kan ada yang nggak nyaman dengan gurunya ya, jadi saya suruh coba dulu dengan teman-temannya, siapa tau temannya bisa menjelaskan. Kalau masih tetap tidak bisa maka saya harus cari tau dulu dia lemahnya dimana, apakah dalam kemampuan mengingat sehingga dia tidak paham, atau mungkin dia tidak fokus. Kalau dia tidak fokus kan dia tidak ngerti ya. Jadi harus dicari dulu kelemahannya dimana, ditanyakan, lalu coba diatasi. Kalau belum bisa, coba tutor sebaya. Kalau masih belum bisa, mungkin ya tadi, visualisasi. Karena kan ada

beberapa macam anak yang punya tipe belajar beda, mungkin dia salah satunya. Harus cari dulu masalahnya dimana.

Windi: Oke baik bu, pertanyaan selanjutnya. Apakah ada kegiatan proaktif yang dapat melibatkan murid-murid dalam eksplorasi lebih lanjut tentang peta Indonesia.

Ibu Fisca: kalo proaktif sih kita akan mencari tantangan misalnya anak-anak disuruh mencari wilayah di Indonesia yang menghasilkan timah, maka mereka akan mencari sendiri tanpa saya beri tahu. Anak-anak sekedar disuruh mencari suatu wilayah saja mereka sudah senang, mereka akan langsung mencari. Misal mereka cari di pulau jawa, nanti mereka akan mencari lebih spesifik lagi. Dari situ kan mereka akan mudah mengerti pulau-pulau yang ada di Indonesia. Lalu mereka akan mencari lagi. Jadi dengan seperti itu mereka lebih mengenal, lebih paham petanya tanpa saya yang menunjukkan.

Windi: Oke baik bu, untuk pertanyaan terakhir. Apa strategi atau aktivitas kreatif yang dapat Anda terapkan untuk membantu murid memahami letak geografis Indonesia dengan lebih menyenangkan?

Ibu Fisca: pake game. Anak-anak kan suka pake kartu, kayak monopoly permainan papan. Nanti kalo mereka ambil kartu kan ada pertanyaannya nih, kayak misalkan “Dimana letak pegunungan jayawijaya?”. Nah disitu kita pindah ke peta, mereka cari sendiri. Kalau perlu mereka disuruh gambar. Artinya menggunakan game. Yang terjadi kalau anak-anak main game itu mereka senang, penasaran, kepengen terus gitu. Cuma memang keterbatasan waktu kalau untuk ini. Kan kalau kartu ini juga belum tentu semua kebagian. Kadang-kadang kan ada yang pas dia dapet jelek atau misal ular tangga, nanti turun lagi. Nah disini nanti ada berita, kalau tidak monopoly bisa pakai ular tangga, tetapi setiap kali turun atau naik akan diberikan pertanyaan masuk disitu yang kita minta dia untuk mencari di peta atau menggambarkan. Atau kalau mau yang lebih kreatif lagi sekarang yang berbasis game IT atau digital. Itu juga menarik, cuma kalau yang berbasis digital belum bisa karena anak kan tidak boleh bawa hp kesekolah. Jadi kendalanya disitu kalau mau digital, maka lebih baik saya gunakan fisik. Biasanya sih asik seperti ulang tangga atau monopoly.

Windi: oke bu karena sesi pertanyaannya sudah selesai, saya akan menutup sesi wawancara ini. Terima kasih kepada Ibu Fisca dan juga SD Tarakanita karena telah bersedia meluangkan waktu dan tempat untuk menjadi narasumber saya. Sekali lagi, saya ucapkan terima kasih sebesar-besarnya. Lampiran D Transkrip FGD

M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

Focus Group Discussion

Windi: Selamat siang bapak dan ibu serta teman-teman sekalian. Terima kasih karena telah menyempatkan waktu dan sudah meminjamkan saya ruangan ini untuk mengikuti Focus Group Discussion. Sebelum memulai lebih dalam, perkenalkan saya Natalia Windi Stevani dari Universitas Multimedia Nusantara yang saat ini sedang menjalani tugas akhir dengan topik "Perancangan Media Interaktif untuk Pengenalan Peta Geografi Indonesia Pada Anak Usia 8-12 tahun". Boleh teman-teman juga memperkenalkan dirinya secara singkat, nama, usia dan kelas berapa.

Johns: Johns, usia 12 tahun, kelas 6

Ken: Ken, usia 11 tahun, kelas 6

Nicho: Nicho, usia 11 tahun, kelas 6

Carmel: Carmel, usia 12 tahun, kelas 6

Kirana: Kirana, usia 12 tahun, kelas 6

Anya: Anya, usia 11 tahun, kelas 6

Vania: Vania, usia 12 tahun, kelas 6

Terima kasih atas perkenalannya, kalau begitu tanpa berlama lama lagi, kita lanjut ke pertanyaan pertama.

1. Apa yang ada dipikiran jika mendengar kata "Peta Indonesia"?

Johns: Tidak tahu

Ken: Setiap mendengar kata "Peta Indonesia", saya mengingat bagaimana letak pulau-pulainya dimana

Nicho: Kalau saya ya langsung "oh ini gambar negaranya, kepulauan indonesia seperti ini, skalanya gimana, daerahnya dimana

Carmel: terdapat pulau-pulau ya di indonesia

Kirana: Ada banyak pulau-pulau, ini pulau a, itu pulau b

Anya: kalau saya setiap mendengar kata "peta indonesia", saya teringat lautnya yang luas lebih daripada daratannya.

Vania: yang muncul dipikiran saya ketika mendengar kata "peta indonesia" adalah negara kepulauan yang luas.

2. Seberapa jauh teman-teman tahu tentang peta indonesia?

Johns: 0

Ken: 10/ 11

Nicho: B aja, ya paling 7-8/10

Carmel: 8/10

Kirana: kalau aku sendiri sih dikit, kurang tau tentang peta indonesia karena aku jarang belajar tentang peta indonesia.

Anya: kalau aku sendiri bisa dibayangkan sekitar 6.5/10

Vania: 7/10

3. Bisakah teman-teman menyebutkan 3 ibu kota di Indonesia, beserta dengan provinsi dan pulaunya?

Johns: Jakarta, samudra pasifik. (Johns diam tidak bisa menjawab)

Windi: Tidak apa-apa coba 1 Ibu kota, provinsi, dan pulau saja. Tapi benar kok samudra pasifik termasuk bagian dari letak geografis Indonesia.

Nicho: harusnya samudra hindia sih?

Windi: Iya, terletak diantara keduanya.

Ken: oh yang sebelah papuanya ya?

Windi: betul

Johns: Kalimantan (menambahkan dari pertanyaan sebelumnya).

Ken: Ibu kota jakarta, provinsinya dki jakarta, pulau jawa barat. Trus Bandung, provinsi di Jawa Barat, puluanya jawa barat. Ibu kota semarang, Provinsi Jawa tengah, pulaunya di jawa.

Nicho: Ibukota jakarta, provinsi dki jakarta, pulau jawa. Yang kedua Palembang, sumatra selatan, pulau sumatra. Yang ketiga Bali, ibukotanya denpasar, provinsi bali, dan pulaunya adalah pulau bali sendiri.

Carmel: Nggak tau.

Kirana: yang pertama ada denpasar dari bali, pulaunya bali sendiri. Puworjo, provinsi jawa tengah, pulaunya jawa tengah. Lalu bandung, untuk provinsinya saya kurang tau, dan pulau jawa barat.

Anya: jakarta, dki jakarta, jawa. Surabaya, prov kurang tau, pulau jawa. Skip sisanya

Vanya: denpasar, bali. Jakarta, dki jakarta, jawa.

4. Alat belajar apa yang sering teman-teman gunakan ketika belajar peta? Alat seperti apa yang disukai? dan apa alasannya?

Vanya: cara belajar yang aktif sambil bermain.

Anya: kalo aku dulu pas belajar ipa tentang listrik menyenangkan banget karena kita bisa sambil bawa bahannya dan lain lain.

Kirana: yang jelas aku belajarnya dari sekolah pake buku pelajaran. Tapi aku lebih suka belajar dari cerita-cerita gitu. Jadinya pada saat awal ceritanya dicantumkan peta-peta indonesia gitu, jadi aku tertarik untuk mendalami peta indonesia.

Carmel: kalo aku sambil nonton vidio

Nicho: kalo aku ya dari sekolah pake atlas ato yang lain. Tapi saya sukanya yang seperti game monopoly, kyk monopoly go yang tiap main ada informasinya ini dan itu.

Ken: kalo saya ya belajarnya juga dari atlas, tapi saya sukanya sama kayak dari monopoly juga alesannya karena saat lempat dadu saya jadi merasakan apa yang petanya di dalam game itu.

Johns: laptop (membaca ulang pertanyaan). Belajar dari Google maps. Alat yang disukai laptop, keyboard, mouse karena laptop bisa buat google maps.

5. Dari alat-alat yang sudah disebutkan, apakah alat tersebut sudah membantu teman-teman memahami lebih baik?

Windi: tadi kan ada yg bilang atlas, apakah sudah membantu atau belum?

Nicho: b aja.

Vanya: sudah membantu namun butuh alat alat lain.

Anya: Kalo aku mungkin tetep butuh penjelasan ya. Jadi buku pembelajaran secara langsung juga dengan penjelasannya.

Kirana: Kalo menurut aku cukup sih. Namun dari diri kita sendiri mau mendalami atau nggak.

Carmel: aku juga cukup

Nicho: b aja.

Ken: cukup membantu.

Johns: membantu banyak.

6. Apakah teman-teman pernah kesulitan saat belajar peta? Kenapa?

Johns: sulit karena saya sulit untuk mendengarkan, saya selalu mengobrol

Ken: menurut saya sulit karena kalau ada pulau kecil gitu sulit mencari dan melihat namanya di atlas.

Nicho: ribet. Susah ngapalnya. Kayak oh ini namanya apa, provinsinya apa, skalanya brp, dll. Muter otak langsung tek.

Anya: sulit untuk menghafalkan daerah-daerah.

Kirana: sulit karena banyak banget ya provinsi-provinsi yang ada di indonesia. Ada juga mungkin petanya kecil jadi ya susah dihafal.

Windi: provinsinya juga makin lama makin banyak ya

Kirana: iya

Anya: kalau dulu kan provinsi ada 34 ya. Dulu aku sempet hafal cuma karnea sekarang nambah aku jadi makin kesulitan lagi.

Vanya: sulit untuk menghafal beberapa daerah?

7. Dari pertanyaan sebelumnya boleh tolong ceritakan pengalaman kalian saat belajar peta? Jika tidak kesulitan, seperti apa metode belajarnya?

Windi: jadi misal kalian ada ulangan, trus kalian kesulitan pas belajar-

Johns: pas ada pelajaran peta saya ngobrol sama teman temannya. Jadi saya tidak mendengar.

Ken: kalo aku sih kayak pas misal kita udah nyari pulaunya tuh, tapi tiba tiba g fokus aja tapi tiba tiba materinya ilang aja gitu yang dipikirkan. Alasannya sih kalau pake dari atlas aneh aja ngeliatnya.

Nicho: ribet, repot sama kayak gmn ya.. ini aku udah misal lagi belajar peta, tapi ada hal lain yang bikin hilang fokus, tau-tau udah berapa jam. Ke distract.

Carmel: sulit sih. Pulau-pulaunya kan banyak kan.

Kirana: kayak yang aku bilang, menurut aku sulit mau dari pakai buku, atau bagaimana pun tetap sulit karena mungkin aku aja yang suka lupa karena terlalu banyak.

Anya: kalau aku dulu mamaku pernah membelikan peta indonesia yang dicetak tebal dan gede banget jadi saya dulu disuruh menghafal dari poster tersebut.

Vanya: kadang kadang suka lupa, kayak sulit dijelaskan gitu daerah-daerahnya.

8. Apakah menurutmu belajar peta itu penting? kenapa?

Vanya: penting karena semakin kesini kan kayak banyak yg g tau daerah daerah gitu. Jadi penting buat generasi-generasi selanjutnya untuk mengetahui peta.

Anya: menurut saya belajar peta itu sangat penting karena untuk generasi sekarang itu sangat malas ya belajar peta, mungkin kita harus tau beberapa provinsi itu penting atau kalau bisa kita hafal semuanya karena untuk generasi selanjutnya mungkin tidak akan menghafal lagi.

Kirana: sama kayak yang tadi, penting karena untuk generasi sekarang itu aku akui malas untuk menghafal peta karena itu penting walaupun tidak begitu berguna dalam kehidupan sehari.

Carmel: penting karena kita harus menghafalkan daerah-daerahnya dan provinsi-provinsinya.

Nicho: 4 kata: nggak karena google map.

Ken: menurut saya penting banget ya. Karena dengan belajar peta kita dapat menghafalkan provisinya, daerahnya dimana. Kan kalo sekarang generasinya males gitu.

Johns: tergantung, karena jika jobnya mau jadi geologis, penting, kalau tidak ya tidak.

Windi: ini ada contoh masalah yang aku ambil “Tidak sedikit masyarakat di Indonesia, terutama anak-anak, yang tidak hafal peta Indonesia negaranya sendiri. Padahal anak-anak merupakan generasi penerus bangsa. Masa depan Indonesia ada di tangan anak-anak. Jika anak sebagai generasi penerus bangsa tidak peduli terhadap masalah tersebut, siapa yang akan meneruskan Indonesia?”. Nah pertanyaannya “Setelah mengetahui adanya masalah tersebut, apa tanggapan kalian?”

Johns: nggak tau.

Ken: kita perlu memperbaiki masalahnya tersebut jadi kan kita tidak tau siapa yang akan meneruskannya, jadi dimulai dari diri sendiri dulu baru bergantung dengan orang lain.

Nicho: yo nggak tau kok tanya saya.

Carmel: nggak tau juga.

Kirana: mungkin mulai dari diri aku sendiri yang blom tau ttg peta-peta indonesia. Mungkin setelah tau nanti aku bisa membagikan pengetahuan aku ke temen-temen semua

Anya: Mungkin bisa dimulai dari diri kita sendiri, jadi kita membagikan ilmu kita kepada orang lain, seperti guru mereka juga berjasa buat kita semua karena memberi pelajaran gitu yang isinya peta indonesia.

Vanya: mungkin dari diri sendiri, lalu memperkenalkan budaya-budaya di indo kepada orang-orang lain gitu

Windi: Untuk Johns dan Nicho sebelumnya jawab tidak tahu. Kenapa?

Johns: no.

Nicho: ya gmn ya, kayak disekolah dikasih pelajaran tambahan ttg peta indonesia itu gmn

10. Jika ada alat/media belajar yang lebih bervariasi, apakah teman-teman tertarik? alat seperti apa yang diharapkan?

Vanya: sangat tertarik sih, yang diharapkan mungkin kyk peta indonesia yang besar, lalu mungkin kita bisa dikasih pertanyaan tentang peta yang ditunjuk gitu.

Windi: kayak permainan papan ya?

Vanya: iya

Anya: saya sendiri ya juga sangat tertarik ya. Kalo saya mungkin kayak yang difilm gitu kyk peta indo yang dibuat 3d. Lalu kita bisa menyentuh yang mungkin nanti jika dipencet bisa keluar isi informasinya

Kirana: kalau aku bakal tertarik banget sih. Kalo aku mungkin dibuat semacam game gitu yang bertemakan tentang peta indonesia yang bikin enjoy saat belajar.

Windi: tadikan kamu menyebutkan game, apakah yang dimaksud digital atau tradisional?

Kirana: digital.

Anya: harapan saya seperti vidio gitu tapi nanti bisa sambil bermain.

Nicho: kalau saya ya VR game gitu. Seperti apple vision yang bisa melihat dari seluk beluk

Ken: kalau saya tertarik sih. Yang diharapkan itu seperti vr juga sih Cuma bisa menampilkan peta sampai negara lain. Jadi kita bisa melihat dengan jelas peta indonesia itu seperti apa dan bentuk.

Johns: ada 2, ketika adiknya elon musk jika keatas bisa melihat peta indonesia atau dengan google map.

Windi:Oke karena pertanyaan sudah selesai, saya akan melakukan sesi dokumentasi. Kalau begitu saya ucapkan terima kasih sebesar besarnya kepada pihak SD Tarakanita karena telah meminjamkan ruangan ini dan kepada teman-teman yang sudah mau hadir dalam FGD ini. kalau begitu saya pamit undur diri, terima kasih.

Playtest

Kegiatan tanya jawab dilakukan setelah permainan selesai.

Windi: “Jadi aku mau nanya. Iya, pendapat kalian aja sih ini. Jadi bebas mau jawab apa aja.”

Casey: “Hello ges” [anak anak mengobrol]

Daniel: “Astaga bung” [anak anak mengobrol]

Angel: “Jangan direkam kak” [anak anak mengobrol]

Windi: “Tidak apa apa buat dokumentasi saja kok.”

1. Apakah menurutmu Board Game ini menarik?

Windi: Dari kamu dulu

Richeline: Menarik

Casey: Menarik banget. Karena ini melatih kepintaran pengetahuan sosial!

Nisa: Kepintaran IPS kita!

Daniel: Sok pinter, sok pinter, sok pinter [meledak temannya]

Casey: Iya bener kan? Kan ketemu!?

Windi: Menurut kamu Angel?

Angel: iya menarik karena bisa bantu biar inget inget lagi

Windi: Kalau menurut Nia?

Nia: Banget. Karena... karena apa ya, bisa buat e... bekal buat kita nanti di SMP

Windi: “Oiya ya”

Casey: Menarik sekali. Karena bisa ngetes abang, abang saya lebih pintar atau tidak dari saya. Karena dia itu, badan doang tinggi.

Daniel: “Buset”

Casey: “Serius! Badan doang tinggi!”

Daniel: “Tapi kepintarannya?”

Casey: “Ga tau nih”

Windi: “Oke, pertanyaan selanjutnya”

2. Apakah menurutmu Board Game ini dapat membantu kalian untuk mengenal peta Indonesia?

Anak-anak: “Iya”, “Iya sangat” [serentak]

3. Apakah dengan adanya Board Game ini, kamu lebih tertarik buat mempelajari peta?”

Anak-anak: Iya [serentak].

Casey: karena lebih seru gitu g sih?

Daniel: Iya. Iya.

Richeline: hhmmmmm kalo aku iya sih. Soalnya kayak sambil main, jadi enjoy.

Daniel: Iya karena main sambil belajar

Windi: Kalo kamu kenapa tadi? [menunjuk ke Angel]

Casey: Bermain dengan sambil belajar

Anak-anak: [Tertawa dengan serentak]

Windi: Gapapa jawab jujur aja

Daniel: Honest review

Angel: ya paling nanti kalau main harus belajar lagi

Windi: kalo kamu Nia?

Nia: Iya

Windi: Kenapa? Asik sambil main

Nia: Iya, asik, belajar sambil bermain

Casey: Apalagi geo

Windi: Kalau Daniel?”

Daniel: hm?

Windi: Apa menurutmu? Menariknya kenapa, kalau tidak menarik kenapa?”

Daniel: Menariknya karena ini gamenya kayak monopoli versi lokal

Casey: Monopoli pengetahuan umum

Windi: oke pertanyaan selanjutnya. **Apakah dengan adanya Board Game ini kamu dapat menggambarkan sesuatu yang abstrak menjadi nyata?** Kayak contoh misalkan, kalian ga tau jalan Anyar sampai Panarukan terus kalian jadi tau gitu? Nih aku kasih tau Anyar sampai Panarukan itu dari nomor 11 dia sampai ke

Jawa Timur, nomor 16. Nah jadi pertanyaannya “Apakah dengan adanya Board Game ini kamu dapat menggambarkan sesuatu yang abstrak menjadi nyata?”

Anak-anak: “Iya” [serentak]

Windi: ok. Pertanyaan selanjutnya nomor 5. Apakah dengan adanya board game ini akhirnya kamu tau di mana letak suatu provinsi dan kota yang ada di Indonesia?

Anak-anak: Iya [serentak]

Daniel: Kamu udah hafal semua? [bertanya ke Casey]

Casey: Sudah

Windi: ok, nomor 6. Apakah gameplay mudah dipahami?

Anak-anak: Iya [serentak]

Bu Yohana (Guru SD Tarakanita Gading Serpong): Belum selesai?

Windi: Ini tinggal tanya jawab, tinggal aku wawancarai.

Windi: ok, nomor 6. Apakah gameplay mudah dipahami?”

Anak-anak: Iya.

Angel: Tapi awal awal ya mungkin agak kagok sih

Casey: Awal-awalnya agak agak hah apa sih, gimana sih? Iya tapi lama lama ngerti

Daniel: “Iya aku tapi kasian sama Casey dibantai di akhir-akhir”.

Anak-anak: [tertawa]

Casey: Jahat lu!

Windi: Oke. Bagaimana pengalaman ketika bermain. Apakah menyenangkan atau tidak?

Anak-Anak: Menyenangkan sangat.

Daniel: Apalagi pas Casey terbantai di bagian sini

Casey: Tapi aku ada dendam sama dia nih.

Anak-anak: [Tertawa]

Windi: Apakah saat bermain, kamu ada keinginan untuk menang? Atau jiwa kompetitifnya muncul gitu?

Casey: [menjawab dengan cepat] Iya, muncul soalnya dikit lagi. 3 lagi loh! 3 lagi”

Daniel: “Eh, dia kan kebantai. Ini dia udah di sini nih, 1,2,3. Aku kasih kartu erupsi, ngeng”

Windi: “Oke lanjut. Pertanyaannya Apa tanggapanmu mengenai kartu aksinya? Bukan dari segi visualnya ya. Kayak apa ya, kartu aksinya tuh bikin dia, gameplaynya seru? Apa kayak makin menyenangkan?”

Angel: Iya karena dari tadi tuh kayak ga ada ini, pasti kita sudah menang. Udah gampang banget 15 Menit juga selesai.

Daniel: Jadi ini kayak, jadi licik gitu ya

Richeline: Ngga, ngga. Ini jadi kayak, lebih menantang gitu loh

Angel: Tapi kalo nggak ada ginian ya jadi jalan aja terus

Casey: Kartu aksinya itu seru, tapi gini kak. Agak-agak bikin dendam gitu jadinya

Daniel: “iya bikin agak dendam sedikit”

Windi: Kayaknya bukan agak dendam, kayaknya kamu dendam beneran [tertawa]. Oke pertanyaan selanjutnya...

Daniel: “Tadi liat ga pas aku banting”

Windi: Bagaimana pengalamanmu ketika bermain? Eh udah ya tadi. Apakah saat bermain kamu ada keinginan... udah udah. Oh ini. Apa kesan pesan yang kamu, yang paling kamu sukai dari permainan ini? dan yang ga kamu sukai? Dari kamu dulu.

Anak-anak: [tertawa]

Windi: Yang disukai apa, yang tidak disukai apa?

Richeline: Yang disukain ya... karena, ini kan monopolinya tapi kan monopolinya versi pelajaran ya. Jadi ya seru, kalo adek ku ada di sini mungkin dia bakal ngang ngong ngang ngong”.

Windi: yang ga disukainya?

Angel: Yang ga disukainnya, ada kartu aksinya? Tapi dia bikin seru! Kalo ada kartu aksi apalagi yang tadi, Erupsi ya?

Windi: Bikin greget?

Angel: Iya, Greget. Kalo ada adek ku adek ku udah nangis duluan

Anak-anak: [tertawa]

Windi: kalo menurut kamu?

Angel: Ya...

Anak-anak: [tertawa]

Daniel: hahaha, makin panjang

Angel: Ya mungkin karena ni kan biasanya kita main monopoli. Mainan, rumah-rumahan, negara gitu ya. Ya ini masih, pelajaran bisa lebih membantu kita kelas 6. Mengingat mengingat... yah gitu deh

Windi: Kalo ga sukanya apa?

Angel: ya ga sukanya...

Nia: kamu jangan liatin aku

Angel: ga ada sih.

Windi: ok baik.

[Menyodorkan mic ke Nia]

Nia: Jangan aku dulu

Windi: yaudah kamu dulu.

Anak-anak: [Ketawa]

Windi: Biar dia siap, biar dia siap

Casey: Senang, seru banget karena monopoli. [diganggu oleh Daniel]

Casey: Elu, diem dulu! Seru karena untuk saya yang orangnya tuh ga peduli sama pelajaran. Gampang nginget soalnya lebih seru, jadi mungkin... bukan mungkin sih, lebih nempel di otak. Sama yang ga sukanya... [terhening]

Anak-anak: [tertawa] kartu erupsi paling nyebelin

Angel: Kalo bisa, kartu erupsinya dibanyakin, jadi bisa balas dendam lebih hiss. Dan, dan, dan

Windi: Sebenarnya kartu yang gempu itu kemarin lebih sadis juga gitu loh, jadi kamu tiga ronda ga jalan”

Anak-anak: “heee? Tiga ronde”

Windi: tapi yang gempu, cuman karena kemarin aku juga ada test play ke yang temen-temen juga itu terlalu sadis. Jadi yang kartu gempu aku ubah.

Casey: Gapapa kok, justru sadisnya. Dari tadi aku dapetnya gempa kak. nah terus saya senengnya kayaknya bakal beli, soalnya jadi kalo saudara dateng dia bisa ngaku dia itu lebih pintar dari saya atau ngga.

Richeline: lah tadi kan kamu udah jawab tadi, udah jawab

Daniel: tapi tadi kau kalah kan tadi?

Casey: tapi... abang gua tuh...

Angel: kayaknya kalo menyita diganti semuanya aja deh kak.

Windi: banyak yang di sita ya. kamu? [mengarahkan ke Daniel]

Anak-anak: [tertawa]

Daniel: Seru banget, apalagi pas ngebantai Casey

Anak-anak: [tertawa]

Casey: [menggeram]

Windi: terus kalo yang ga disukainya?

Daniel: ini [menunjuk ke kartu erupsi]

Anak-anak: [tertawa]

Windi: kartu erupsi

Casey: Kak, lain kali kak, gempa dibikin sadis banget aja sekalian kak. empat ronde.

Daniel: ga, ga lima ronde

Casey: Yaudah, sepuluh ronde sekalian

Windi: Nanti ga ada yang menang-menang. Oh Nia?

Nia: Aku? Ya sama. Seru karena ya makasih juga bisa diajak main lah. Aku kalo ga tak itu pasti aku iri sama temen aku yang diajak.

Windi & anak-anak: ooohhh

Nia: soalnya tuh ni sumpah ya, jujur seru banget. Seru dan...

Windi: terharu

Anak-anak: aaaaawww [terharu]

Daniel: terharu gara gara...

Nia: dan... ya gitu lah pokoknya seru

Windi: oh ok

Richeline: iya sih seru sih

Angel: Ini kakak buat sendiri?

Windi: ini? Semua ku buat sendiri dalam sebulan

Anak-anak: hah? Sebulan?? [terkejut]

Casey: Kalo, kalo yang ke sini bukan aku kayaknya aku bakal gubrak gubrak meja deh, soalnya kayak kalo tau ceritanya mungkin kayak 'ih seru banget!?

Windi: Ini nanti rencananya mau aku ini kok sumbangin ke sini, jadi kalian bisa main. Tapi semester depan kayaknya kalian (Angel dan Richeline mungkin sudah lulus ya?

Angel&Richeline: Iya udah lulus [kecewa]

Casey: Yeayy kita kelas 6

Windi: Pertanyaan selanjutnya. Apakah anda tertarik untuk bermain Board Game ini lagi?

Anak-anak: Tertarik banget [serentak]

Angel: Tapi ganti jadi PJOK kakkk [memelas]

Richeline: iya kl PJOK kan kita menang

Daniel: Tapi harus dibanyakan kartu ininya, biar bisa ngebantai

Windi: oohh, kartu erupsi

Casey: Kak, kalo bisa collaboration kak. Ini nih

Daniel: "Apa?"

Casey: Collaboration sama dia nih. Ancur pasti jadinya nih

Daniel: Apaan? Kenapa?

Casey: Ini lu kalo collaboration lu pinter matematika. Bikin matematika kak

Daniel: ih gw pinter matematika. Aljabar dari blablaba

Casey: ih aljabar lu jangan! Jangan aljabar

Daniel: yaudah pefaktoran

Windi: Dah aku lanjut ke fitur selanjutnya ya. Apa fitur paling menarik yang ditemukan dalam board game ini

Casey: ini erupsi nih, erupsi ini nih

Anak-anak: [tertawa]

Windi: ohh, berarti kalian semua jawabnya erupsi kah?

Anak-anak: iya

Richeline: ngga sih.

Daniel: Ini sama aja kayak kartu merah di sepak bola.

Windi: Apa jawabanmu?

Casey: Ini tuh kayak kartu emas gitu ya [menjawab anak B?]

Richeline: Sebenarnya sih itu juga menarik, cuman kayaknya mungkin yang lebih menarik itu kayaknya yaa... petanya tuh ada kayak lambangnya gitu. Jadi kita tuh misalnya gak tau bisa liat hintnya dulu gitu.

Windi: ooohh ada kunci jawabannya di sini gitu ya?

Anak-anak: iya [serentak]

Angel: Kecuali kalo kita gak tau ya yaitu apa

Richeline: Nah baru itu, ini nih

Windi: kalo kamu apa Nia?

Nia: apa?

Windi: Apa yang menarik dari board game ini menurutmu?

Nia: apa ya?

Windi: boleh kartu aksinya, gambarnya

Nia: eh hh out of the box... karena kan kalo...

Casey: Kak, ini kakak desainnya di mana ya kak?

Windi: Aku pake laptop, nama softwarenya Adobe Illustrator

Casey: Oh adobe illustrator

Windi: Nanti kamu pasti belajar. Kamu apa tadi?

Nia: out of the box... karena kan kalo... monopoli itu kan begini kan terus tengahnya itu..

Windi: Oh kalo itu cuman kosong gitu ya?

Nia: iya tapi kalo ini tuh begini. Iya jadi tuh kayak beda gitu. Pertama aku masuk itu aku bingung buat apa. Gitu makanya

Windi: hhhmmm

Angel: Iya kita pikir kita ada masalah tiba tiba dipanggil.

Richeline: Iya, di suruh bawa alat tulis [serentak].

Daniel: atau ngga bisa juga beberapa ini diganti jadi jebakan gitu.

Windi: hhhmmm

Angel: Dipanggil ke lab IPA, kan biasanya dipanggil ke sini buat nyelesaiin masalah kita gitu loh kak.

Windi: Ternyata diajak main gitu ya

Richeline: Iya, kita mah kaga berantem ya, anak baik-baik ya.

Windi: Apa yang menarik dari board game ini? Maksudnya fitur apa yang kamu suka?

Angel: Ya pasti ini lah dia

Windi: Oh berarti action-cardnya ya

Casey: Yang pasti ini dan warnanya pastel bikin menarik. Kak kalo bisa di sini kasih selipan kak. Dikasih selipan, warna biru juga. Nanti di dalemnya ada isi kayak kertas, dapet apa gitu jebakan.

Windi: hhhmmm

Daniel: Iya jadi bisa hadiah, bisa jebakan gitu.

Windi: baik, makasih masukannya. Terus ada, ini pertanyaannya agak banyak ges... Apakah aturan dalam permainan game ini jelas?

Anak-anak: Jelas. Jelas banget [serentak]

Richeline: Tapi awal awal mungkin agak bingung

Windi: ooohh

Casey: ngangong ngangong

Richeline: Tapi setelah ada ini, heemm jadi tau

Casey: Ini nih bintang utamanya

Windi: Ok

Casey: Karena bintang utamanya jadi dikit, kalo bintang utama banyak enak banget ya

Windi: Aku lanjut ke pertanyaan berikutnya ya. Apakah menurutmu konten yang dibawakan sudah sesuai tentang peta Indonesia?

Anak-anak: sesuai

Angel: Kita kan ga terlalu ngerti ya... kita bukan anak IPS

Casey: yaa... beda... Kalo kita. Kalo menurut aku, udah pasrah aja ga tau peta Indonesia.

Daniel: Kalo aku di sini, tambahin Daan Mogot

Casey: kalo bisa tambahin rumah dia nih

Daniel: gak, gak gak

Windi: Ga muat guys. Ini ada ini loh, gunung Krakatau.

Anak-anak: ooh

Nia: Oh itu gunung Krakatau?

Richeline: Iya ya, Krakatau

Windi: Iyaa. Tadi kalian ga ada yang lewat Lampung sih, kalo lewat bakal aku tanyain

Daniel: Ada ga sih tadi terdapat dua erupsi? Ga ada ya

Angel: ga ada lahh

Windi: Oke, lanjut ke pertanyaan berikutnya. Menurutmu apakah informasi yang mengenai provinsi dan kota di papan jelas? Jadi menurut kalian ini jelas gitu ga? Adanya keterbacaannya jelas

Richeline: Jelas lah

Daniel: Jelas sih

Nia: Detail banget

Casey: detail banget iya ya ya

Daniel: Tapi ini aku liat ini penyunya kenapa cuman satu doang ya tangannya?

Windi: Dua ini loh, ini ada dua

Anak-anak: itu ada dua

Daniel: Gak kelihatan

Casey: terus kalo aku masih agak bingung ini doang, ini apaan?

Windi: Itu orang utan

Daniel & Casey: kayak orang utan, kayak si monyet

Windi: iya

Casey: Monyet berbulu lebat

Windi: Pertanyaan berikutnya. Apakah menurutmu gambar peta yang ada di papan ini, terlihat jelas dan mudah dibaca?

Anak-anak: Iya sudah jelas

Windi: Apakah menurutmu gambar yang ada di sini menarik ga gambarnya?

Anak-anak: Menarik.

Angel: Jadi kayak gini kita ga tau, ya kita nanya

Windi: ooh ok

Nia: Terus terus, ini ada hiasannya

Daniel: Ini, ini, ini apaan ini?

Windi: harta karun, tsunami, kapal selam

Daniel: Apa arah mata angin

Casey: Tapi kak, makasih banget kak, dikasih tau sama beberapa samudra pasifik samudra hindia. Jadi tinggal baca oiya ini.

Angel: Harusnya dihilangin aja kak

Casey: jangan dong

Daniel: iya dihilangin aja harusnya

Casey: Ini kan ceritanya juga sambil memberitahu ini samudra pasifik

Daniel: eh, cari tau sendiri lah. Jangan manja!

Casey: Jangan manja-manja. Lu juga nanya nanya juga.

Angel: Nanti kalian kelas 6 ada disuruh penilaian gambar peta Indonesia

Windi: ooh

Casey: kak, kak, spoiler kak, spoiler kak. Jadi kita udah belajar hahaha

Angel: Ya engga lah

Windi: Ok, lanjut ke pertanyaan berikutnya.

Windi: Menurut kalian, ini yang di kartu provinsi ini, itu tulisannya tertulis dengan jelas dan terbaca atau ngga?

Anak-anak: Terbaca

Windi: Gambarnya menurut kalian apakah menarik atau tidak?

Anak-anak: Menarik, menarik. Kartun gitu

Casey: Menarik kayak kartu choki-choki gitu gitu

Anak-anak: [tertawa]

Daniel: Aku kira ini makanan, ternyata emas

Windi: Bagaimana dengan kartu aksi menurut kalian? Apakah keterbacaannya jelas? Gambarnya ini?

Anak-anak: keterbacaannya Jelas

Casey: Tapi sekali lagi, aku tidak suka dengan erupsi.

Daniel: Ini nih ya, ini nih nighmare lu nih

Nia: Ini tuh yang apa tu, yang bintang itu tuh buat apa?

Windi: Bintang apa?

Daniel: oh ini untuk tingkat bahayanya

Windi: iya tingkat bahayanya

Daniel: Ini bintang lima

Casey: Daniel, gua mau nanya. Ini emang sukanya lu nya yang jahat atau emang terlalu sadis?

Daniel: emm emang terlalu sadis sih ini kartunya

Casey: Iya tapi lunya juga jahat tapi kan?

Daniel: ehhh ga sih eh eh

Windi: Sekarang aku mau tanya tentang buku panduannya. Apakah menurut kalian menarik konsepnya itu kan jendela, ini kan namanya Jendela Indonesia

Anak-anak: Oh iya, menarik hooh

Angel: awalnya aku kira kok bolong-bolong.

Richeline: Iya aku juga bingung kok bolong-bolong

Daniel: eh tapi aku masih bingung kenapa ini masih ada kertas-kertasnya nih?

Casey: Ya itu kan, itu kan dalem ini

Windi: Itu masih belum final ya. Jadi masih aku bikinnya kayak semacam belum...

Richelin: belum bener bener

Windi: Iya, belum final

Daniel: Terus ini nih, masih agak blur [menunjuk gambar]

Nia: agak blur

Windi: oooh iya ya

Casey: tapi kalo ini, tulisannya udah jelas semua

Daniel: Tulisannya jelas tapi ini gambarnya blur

Daniel: Ini, ini nomor apa ini

Richeline: Itu nomor...

Daniel: Tujuh? Empat?

Richeline: Jendelanya banyak banget

Windi: nanti jendelanya mau aku ganti sih, lebih kayak ke rumah adat yang ada. Jendela rumah adat di Indo

Richeline: oooohhh

Casey: Tadi pas aku masuk, aku tuh bingung

Daniel: Jadi ini masih *prototype*?

Windi: hooh

Casey: ini bolong bolong apaan gitu?

Daniel: Kirain aku jendela. Ini masih agak belum rata tuh

Angel: namanya juga *prototype* bang

Windi: Ok, pertanyaan selanjutnya ya. Hhmm apa ya

Casey: ih rafflessia

Daniel: Uh tajem tajem

Casey: Ga tajem, cuman bulu nusuk

Windi: apa tanggapan mu mengenai desain pionnya?

Anak-anak: pionnya lucu. Tapi ga bisa berdiri

Richeline: tapi cuman kayaknya kurang sarapan. Kurang sarapan.

Windi: sebenarnya aku udah pesen yang dia bener bener bisa berdiri, kan dia lebih kecil gitu. Cuman dia belum nyampe.

Richeline: oohh

Angel: Harusnya bawahnya lebih digedein lagi sih bawahnya.

Windi & anak-anak: iyaa

Angel: Ini ukurannya percuma aja. Agak ketebalan aja

Richeline: yang itu bisa pingsan pingsan

Daniel: Okeh ginih, gerakan kita nih, tuh

Richeline: emang ga sarapan!

Casey: Ini bisa berdiri, sebenarnya bisa

Angel: Bisa di domino tau

Casey: Oh iya Domino domino. Tapi emang dasarnya kitanya aja yang gerak gerakin, makanya pingsan.

Windi: “Apakah kalian bisa membedakan pion satu dengan yang lain?”

Anak-anak: Bisa lah

Angel: Tapi tadi kayaknya aku sempet ga bisa bedain deh, antara punya ini dengan ini.

Nia: Iya heeh

Windi: Di awal awal ga bisa ya? oh oke oke baik

Windi: Udah sih pertanyaannya segitu aja.

Anak-anak: yaah

Windi: oh ya, terima kasih ya kalian udah mau meluangkan waktunya. Maaf kalau ada kesalahan kata atau perbuatan

Casey: kak, kakak. mantep pilih kita semua. Jadi kita bisa melewatkan pelajaran yang kita ga suka

Daniel: matematika [tertawa]

Windi: bukan aku yang milih! bukan aku yang milih. Yang milih bu Yohana, bukan aku.

Anak-anak: Makasih bu Yohana udah milih kita.

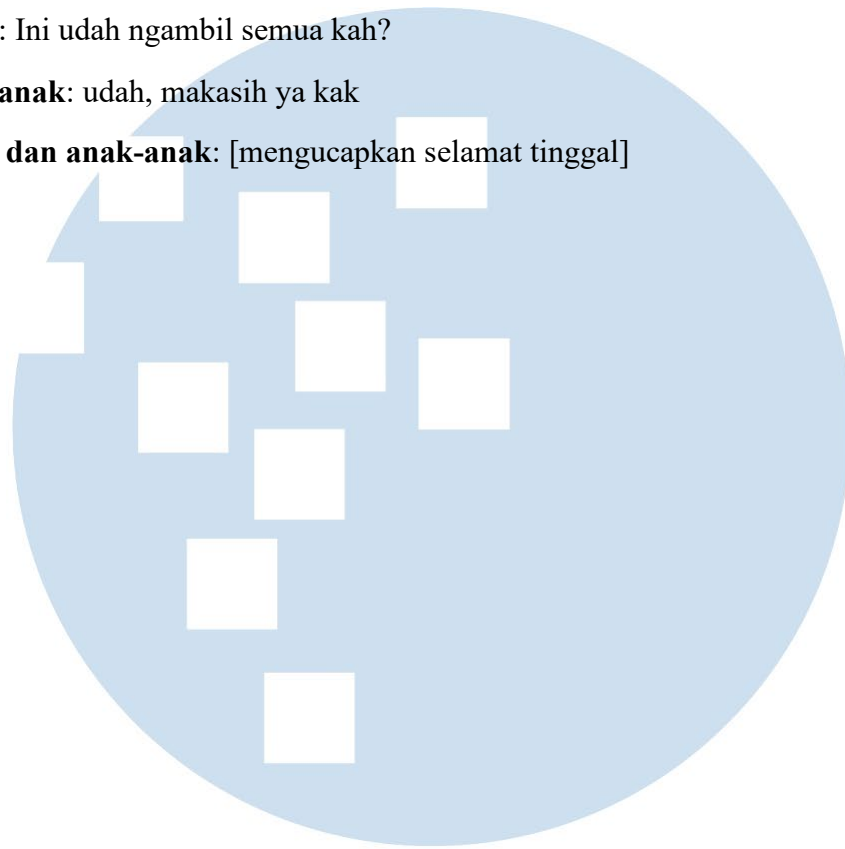
Casey: oh bu Yohana yang milih?

Daniel: lah kan tadi bu Yohana dateng ke kelas aku sama Daniel

Windi: Ini udah ngambil semua kah?

Anak-anak: udah, makasih ya kak

Windi dan anak-anak: [mengucapkan selamat tinggal]



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA