

Pengenalan Jajanan Tradisional Kepada Siswa SD di Malang melalui Boardgame

Introduction of Traditional Snacks to Elementary School Students in Malang through Boardgame

Shella Dwi Pramaysari¹
Eva Handriyantini²
Mahendra Wibawa^{3*}

^{1,3}Desain Komunikasi Visual, STIKI Malang, Indonesia

² Sistem Informasi, STIKI Malang, Indonesia

¹pramaysarishella@gmail.com, ²eva@stiki.ac.id, ³mahendra@stiki.ac.id

*Penulis Korespondensi:

Mahendra Wibawa
mahendra@stiki.ac.id

Riwayat Artikel:

Diterima : 13 Juni 2022
Direview : 20 Agustus 2022
Disetujui : 5 September 2022
Terbit : 22 September 2022

Abstrak

Pokok bahasan oleh-oleh yang membahas tentang jajanan tradisional khas daerah sudah ada di buku tematik. Buku ini diterbitkan pemerintah untuk kelas SD dan juga digunakan di SDN Pisangcandi 2 Malang. Materi tersebut meskipun sederhana, namun dinilai belum dapat terserap secara maksimal oleh siswa. Hal ini dikarenakan belum adanya media pendukung pembelajaran yang dapat digunakan untuk memudahkan proses belajar mengajar. Solusi yang ditawarkan untuk masalah ini adalah dengan membuat sebuah boardgame sebagai media pembelajaran interaktif. Media ini nantinya dapat meningkatkan hasil belajar terkait topik jajanan tradisional. Boardgame sebagai media interaktif juga dapat menciptakan interaksi siswa satu sama lain dan meminimalisir kecanduan pada gawai dan perangkat elektronik lain seperti smartphone atau tablet. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode perancangan yang diawali dengan tahap konsep, tahap perancangan, dan pembuatan prototipe sebelum mencapai hasil akhir. Boardgame Djatra ini dibuat dengan menggunakan jalan cerita yang dapat membuat pemainnya menjwai peran karakter tersebut. Hasil penelitian ini berupa paket boardgame lengkap yang dikemas dengan visual yang menarik dan disesuaikan dengan karakteristik siswa untuk membuat mereka tertarik sehingga lebih mudah dalam memahami materi secara komprehensif.

Kata Kunci: boardgame, media belajar interaktif, jajanan tradisional, ilustrasi

Abstract

The subject of souvenirs which discusses traditional local snacks is already provided in the thematic book. This book is published by the government for elementary grade and is also used in SDN Pisangcandi 2 Malang. The subject itself is simple, but yet considered not optimally absorbed by students due to the absence of learning support media that can be used to facilitate the teaching and learning process. The solution offered for this problem is to create a board game as an interactive learning media. This media will be able to improve learning outcomes related to the topic of traditional snacks. Boardgame as an interactive media also can create children's interactions with each other and minimizing addiction to other electronic devices such as smartphones or tablets. The method used in this research is a design method that begins with the concept phase, the design phase, and prototyping before reaching the final result. This Djatra board game is made using a storyline that can make the player animate the character's role. This research outcome is a full set of boardgame packaged with attractive visuals, adapted to the characteristics of students to make them interesting and making it easier to understand the subject comprehensively.

Keywords: boardgame, interactive learning media, traditional snacks, illustration

1. Pendahuluan

Kebudayaan di Indonesia sangat beragam dari segi sandang, papan maupun pangan. Masing masing kebudayaan memiliki ciri khas tersendiri berdasarkan tempat tinggalnya. Kebudayaan yang unik mengundang masyarakat untuk lebih mengapresiasi budaya yang ada. Kecintaan pada kebudayaan Indonesia merupakan salah satu faktor yang membuat masyarakat Indonesia menghargai kebudayaannya sendiri.

Salah satu kebudayaan yang paling dekat dari segi makanan adalah jajanan. Makanan atau jajanan tradisional adalah makanan yang biasa dikonsumsi oleh beberapa generasi yang terdiri dari hidangan yang sarat akan budaya, berasal dari kepercayaan masyarakat setempat, dan dibentuk dari bahan makanan serta bumbu bumbu yang tersedia di daerah setempat.

Karitas dalam bukunya [1] yang digunakan oleh siswa kelas 5 Sekolah Dasar Pisangcandi 2 dengan judul Panas dan perpindahannya, juga membahas tentang oleh – oleh khas daerah. Siswa ditugaskan untuk mencari informasi mengenai oleh oleh khas daerah tempat tinggalnya baik dari segi keunikan maupun kekhasan produk. Oleh – oleh dalam buku mengambil contoh kue bolu Meranti khas Medan. Berdasarkan hal tersebut, oleh-oleh bisa merujuk pada makanan dan jajanan.

Berdasarkan wawancara awal mengenai materi jajanan tradisional siswa masih kebingungan dan tidak bisa menyebutkan lebih dari 3 jajanan tradisional sementara itu bolu Meranti termasuk dalam golongan jajanan tradisional khas dari Medan. Orang tua dan guru mempunyai peran dalam memberikan informasi akan tetapi berdasarkan hasil wawancara didapatkan bahwa kebanyakan orang tua hanya sekedar memberi barang tanpa memberikan penjelasan.

Guru di sekolah tersebut ternyata juga belum mengembangkan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Hal ini sangat disayangkan mengingat media pembelajaran akan mempermudah proses pembelajaran menjadi semakin mudah dan menyenangkan.

Permainan adalah salah satu bentuk kegiatan positif yang dilakukan oleh anak – anak dengan berinteraksi dengan teman dan lingkungan, sementara boardgame merupakan salah satu media interaktif yang dapat melatih anak untuk mengasah kemampuan otak, boardgame juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran berbasis permainan. Boardgame merupakan permainan yang menggunakan human interaction sebagai kelebihan yang memungkinkan pemain dapat berinteraksi dan berdiskusi dengan pemain lainnya.

Boardgame dipilih karena dapat mengalihkan siswa dari kecanduan gawai. Komponen boardgame yang dapat dipegang memberikan sentuhan riil, menciptakan sensasi berbeda dan mempertemukan pemain secara langsung dapat menimbulkan interaksi antar pemain.

Dikarenakan belum adanya media pengenalan materi berbentuk boardgame jajanan tradisional di Sekolah Dasar Negeri Pisangcandi 2 maka kurangnya minat anak anak untuk mengetahui maupun mengenal akhirnya berdampak pada kurangnya kesadaran akan pelestarian kebudayaan dari segi makanan. Perancang ingin siswa belajar mengenal nama, bahan dan bentuknya lewat media interaktif yang menarik membuat siswa mudah untuk menyerap informasi.

Pemanfaatan media permainan untuk digunakan dalam pembelajaran pada dasarnya bukan hal yang asing. Berbagai perangkat dikembangkan berdasarkan aspek-aspek psikologi seperti halnya permainan didaktik untuk melatih anak membaca notasi musik yang berbahan dasar kayu [2]. Beberapa aspek yang dimanfaatkan dalam media pembelajaran berbasis permainan ini antara lain adalah dengan memanfaatkan perasaan senang yang muncul atas keterlibatan siswa, menimbulkan rasa tertarik dan kemudian guru mendapatkan perhatian yang penuh dari siswa [3]. Hal ini juga sejalan dengan yang disampaikan oleh Mahnun dalam Sunarti, M, dan Vebrianto

[4] bahwa media pembelajaran sebagai perantara kegiatan pembelajaran semestinya menghadirkan rasa senang dan banyak melibatkan aktivitas siswa sehingga pemahaman mereka terhadap materi yang disajikan juga meningkat.

Moseley dalam Amanda [5] menyebutkan bahwa pada saat siswa melakukan aktivitas bermain terdapat tiga kondisi pembelajaran yakni: (1) *situated cognition* yang merupakan pemahaman yang terbentuk sebagai akibat dari sebuah interaksi dengan lingkungan, konteks, konten, tujuan dan kondisi alamiah dari aktivitas yang dilakukan sehingga membentuk perkembangan individu. Hal ini seringkali terjadi pada mode bermain peran untuk mendapatkan gambaran kondisi dan aktivitas di dunia nyata. (2) *Cognitive puzzlement* adalah sebuah kondisi dimana siswa dapat belajar melalui metode pemecahan masalah yang melibatkan kemampuan *problem - solving, strategic planning, lateral - thinking*, maupun kerjasama dengan tim. Berikutnya adalah (3) *Social Collaboration* yang merupakan kondisi dimana siswa belajar melakukan negosiasi, menguji dan mencari ide baru melalui diskusi dengan orang lain.

Boardgame sebagai sebuah media bermain memiliki hal-hal yang sudah disebutkan di atas. Aktifitas yang ditawarkan biasanya tergantung pada model permainan yang diadopsi dalam tiap boardgame. Elemen-elemen yang digunakan dalam permainan ini seperti namanya maka sudah pasti akan melibatkan sebuah papan permainan, pion dan beberapa elemen pelengkap lainnya [6].

2. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif dimana data yang didapatkan dari observasi terhadap berbagai jenis makanan tradisional, wawancara terhadap siswa dan guru kelas yang mengajar tema tersebut. Selain itu penelaahan terhadap dokumen-dokumen tentang jajanan tradisional di kota Malang juga dilakukan. Data - data tersebut kemudian dianalisis secara deskriptif.

Konsep perancangan board game ini menggunakan model jalan cerita atau storyline dimana permainan dirancang dengan menggunakan sebuah alur cerita tertentu. Pemain harus menyelesaikan misi sesuai dengan alur cerita yang ada dan mengumpulkan poin terbanyak untuk menang. Sesuai dengan target audiens yang disasar dalam perancangan boardgame ini maka digunakan juga komponen-komponen yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari dalam aktifitas sosial anak-anak yang direpresentasikan dalam bentuk avatar atau karakter di dalam game yang berupa bapak, ibu dan seorang anak.

3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan sebuah boardgame yang dengan hati-hati agar permainan yang dihasilkan dapat dimainkan dengan sempurna dan memberikan pengalaman permainan serta tambahan pengetahuan yang sesuai dengan tujuan perancangannya.

Konsep alur cerita atau storyline yang diangkat bercerita tentang sebuah keluarga yang tinggal di daerah pedesaan. Sang anak yang bernama Adek mengalami mimpi bahwa jajanan tradisional ini hidup dan dapat bergerak layaknya manusia. Mimpi ini membawa imajinasi Adek berkembang di dunia nyata dan seringkali merepotkan penduduk desa. Mendapat laporan dari penduduk desa, Bapak dan Ibu Adek mencarinya karena cemas dengan kondisi Adek.

Permainan ini menggunakan alur bermain yang dinamis. Pada tahap persiapan, (1) papan permainan disiapkan dan diletakkan di tengah area bermain. (2) 30 buah tile dan pion disiapkan secara acak di atas papan permainan. (3) Sebanyak 61 token bahan dan 1 token telur busuk dimasukkan dalam kantong permainan. (4) kartu gambar, kartu bahan dan kartu pertanyaan disusun. (5) papan pengetahuan, papan aksi dan penanda dibagikan kepada masing-masing pemain, dan terakhir (6) memilih durasi permainan dan menentukan giliran pemain dengan cara suit atau hom - pim - pah .

Untuk memulai permainan, (1) pemain diminta untuk menghafalkan papan pengetahuan yang berisi tentang latar belakang serta bentuk jajanan beserta ilustrasi dengan batasan waktu yang telah ditentukan. (2) Pemain kemudian memilih aksi yang ada pada papan aksi dengan cara meletakkan penanda di atas papan aksi yang ingin dijalankan. Kegiatan ini dilakukan secara bergantian sesuai dengan urutan.

Elemen-elemen visual yang dirancang terdiri atas beberapa hal antara lain:

Logo sebagai Identitas Media

Logo dalam boardgame digunakan sebagai identitas dan juga mengkomunikasikan informasi tentang board game tersebut. Logo ini diambil dari kata djajanan dan tradisional. Kata djajanan digunakan agar dapat memberikan sentuhan tempo dulu karena boardgame ini memberikan pengetahuan tentang jajanan yang termasuk dalam makanan tempo dulu. Kata tradisional digunakan agar pemain mengerti bahwa jajanan yang ada dalam boardgame ini bukan jajanan yang modern. Background logo menggunakan ilustrasi tampah dan pandan.



Gambar 1. Logo DJATRA

Pion

Pion adalah salah satu komponen penting dari boardgame. Fungsi dari pion adalah mewakili pemain dalam permainan. Pion dalam boardgame ini menggunakan karakter berdasarkan alur cerita yaitu Adek, Bapak dan Ibu. Karakter yang digunakan sebagai pion permainan ini dirancang dengan gaya kartun yang menerapkan deformasi pada anatomi tubuh untuk memunculkan kesan lucu dan menyenangkan sesuai dengan konsep perancangan secara utuh.



Gambar 2. Pion Permainan berbentuk karakter Adek, Bapak dan Ibu.

Papan

Terdapat 3 jenis papan dalam board game ini yaitu papan permainan, papan pengetahuan dan papan aksi. Papan permainan adalah komponen inti yang digunakan pemain untuk bermain boardgame. Fungsi dari papan permainan adalah sebagai pemain untuk meletakkan komponen boardgame dan nantinya pemain akan bersama sama bermain dalam satu papan permainan yang sama. Sedangkan papan pengetahuan berisi latar belakang masing masing jajanan dan papan aksi yang digunakan pemain untuk melakukan kegiatan sesuai dengan kotak yang tersedia.



Gambar 3. Papan Permainan Djatra



Gambar 4. Papan Pengetahuan



Gambar 5. Papan Aksi

Kartu

Kartu permainan pada boardgame ini dibagi menjadi 3 yaitu kartu gambar, kartu bahan dan kartu pertanyaan. Tiap kartu berbeda beda isi seperti kartu gambar menampilkan ilustrasi dari

latar belakang jajanan, kartu bahan berisi bahan-bahan pembuat jajanan, dan kartu pertanyaan yang berisi tentang pertanyaan seputar latar belakang jajanan tersebut.



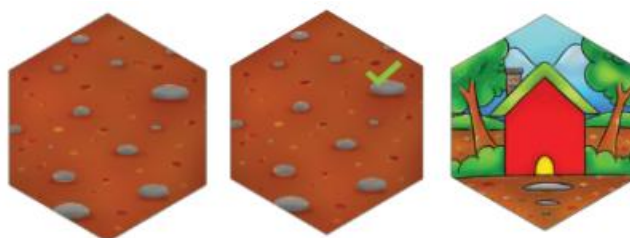
Gambar 6. Kartu Gambar Bagian Depan dan Belakang



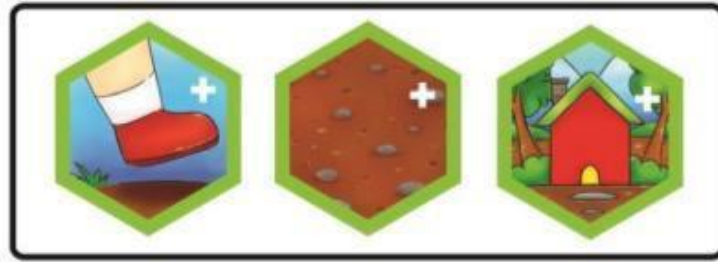
Gambar 7. Kartu Bahan dan Kartu Pertanyaan

Tile

Tile dalam bahasa Indonesia merupakan petak yaitu bagian dari sebuah boardgame. Tile dalam boardgame ini berbentuk persegi enam dan berfungsi sebagai area yang harus disambungkan dengan tile lainnya dan dapat ditempati oleh pemain. Terdapat 2 jenis tile dalam boardgame ini yaitu tile jalan setapak dan tile rumah. Di balik tile jalan setapak terdapat keuntungan, kerugian dan perintah bagi pemain



Gambar 8. Tile Jalan Setapak dan Rumah



Gambar 9. Tile Keuntungan



Gambar 10. Tile Kerugian

Token

Token adalah bentuk yang mewakili objek lain dengan lebih sederhana dan biasanya berbentuk kecil. Token dalam boardgame ini berbentuk seperti koin dan digunakan untuk mewakili bahan pembuat jajanan



Gambar 11. Token Bahan



Gambar 12. Token Telur Busuk dan Jajan Misteri

Boardgame Djatra secara visual memiliki beberapa aspek yang dibuat menonjol. Terdapat beberapa elemen yang secara khusus dibuat agar dapat sesuai dengan tujuan perancangan.

Warna

Warna yang digunakan pada dasarnya adalah warna-warna cerah namun juga tegas. Tidak banyak teknik gradasi warna dipergunakan dalam boardgame ini kecuali pada logonya. Pemilihan warna-warna ini secara umum mengacu pada skema warna yang dimiliki oleh

makanan dan jajanan tradisional seperti merah pada kue tok, hijau dari pembungkus kue lempeng dan lain sebagainya. Selain disesuaikan dengan konten informasi dalam permainan ini, pemilihan warna juga disesuaikan dengan karakteristik anak yang cenderung menyukai warna-warna hangat atau cerah seperti merah, oranye, kuning, hijau dan sebagainya. Warna tersebut akan mempengaruhi suasana hati mereka dan secara eksplisit membantu proses penyampaian pesan [7].

Penggunaan skema warna ini juga membantu pembentukan persepsi terhadap materi yang disajikan oleh game ini. Anak-anak sebagai target audiens dan pembelajar akan menghubungkan konsep-konsep warna tersebut dengan materi-materi yang harus mereka hafalkan sesaat sebelum permainan di mulai. Hal ini juga akan membantu sistem retensi mereka dalam menyerap materi belajar.

Ilustrasi

Gaya ilustrasi kartun yang disajikan di dalam permainan ini dirancang cukup sederhana namun tetap identik secara visual dengan objek aslinya. Hal ini sangat diperhatikan karena pemain nantinya diharapkan mendapatkan sebuah manfaat terkait materi makanan dan jajanan tradisional ini. Beberapa bentuk dideformasi sedemikian rupa sehingga memberikan kesan lucu dan menggemaskan. Hal ini dapat membuat siswa semangat untuk bermain bersama teman-temannya.

Secara umum gaya ilustrasi dibuat dengan mempertimbangkan periodisasi seni rupa anak yang didasarkan pada klasifikasi Lowenfeld dan Brittain dimana terdapat 5 tahap perkembangan seni rupa anak yang terdiri atas masa coreng moreng (2 – 4 tahun), masa pra bagan (4 – 7 tahun), masa bagan (7 – 9 tahun), awal realism (9 - 12 tahun), masa naturalism/ pseudo naturalistic (12 – 14 tahun) dan masa dewasa/ the period of dececion (14 – 17 tahun). Berdasarkan periodisasi ini maka anak kelas 5 SD termasuk pada masa awal realism dimana anak sudah memiliki kesadaran akan tingkat kedalaman dan dimensi yang disebut sebagai konsep perspektif dan linear perspektif pada anak [8].

Tipografi

Sebagai elemen visual tipografi memiliki peranan penting. Meskipun biasanya bukan sebagai elemen pertama yang dilihat namun aspek informasi secara verbal didapatkan dari teks. Elemen tipografi yang dipilih dalam perancangan boardgame ini terdiri atas beberapa jenis salah satunya adalah huruf dekoratif.

Pemilihan elemen huruf dekoratif ini adalah untuk menimbulkan rasa ketertarikan pada anak dengan bentuknya yang menarik dan disertai dengan elemen-elemen pendukungnya [9]. Hal ini tentunya akan memberikan pengaruh pada tingkat keterlibatan anak dalam permainan tersebut. Mereka akan lebih menjiwai peran yang mereka mainkan dan pada akhirnya mempermudah mereka dalam menerima materi. Aspek lain yang juga dipertimbangkan dalam pemilihan elemen huruf adalah aspek readability yang mempertimbangkan keterbacaan yang relatif mudah.

Terdapat lima jenis font yang digunakan dalam perancangan ini yakni SF Slapstick Comic, SF Slapstick Comic Shaded, SF Arciform, Arista 2.0, TrashHand dan Century Gothic. Seluruh font yang digunakan ini adalah varian huruf dengan kategori sans serif.

Alur Permainan

Permainan ini mengharuskan pemainnya menghafalkan informasi yang terdapat pada papan pengetahuan dan kemudian melakukan aksi di atas papan permainan secara berurutan. Pemain akan mendapatkan poin dari aktivitas membuat jajanan misteri dengan mengumpulkan semua bahan yang dapat ditemukan pada kartu bahan.

4. Penutup

Media pendukung pembelajaran untuk topik bahasan oleh-oleh yang dirancang berbentuk boardgame ini merupakan media yang dapat membantu pemahaman siswa Sekolah Dasar kelas 5 dan dapat meningkatkan kecintaan mereka khususnya terhadap jajanan tradisional yang merupakan aset kebudayaan nasional yang berharga. Sesuai dengan konsep perancangannya, maka kegiatan pembelajaran di sekolah akan menjadi menyenangkan bagi siswa dengan permainan ini. Konsep permainan yang di dasarkan pada permainan peran ini akan membuat siswa sibuk dan membantu mengurangi ketergantungan terhadap gawai..

5. Referensi

- [1] Kemendikbud, *Panas dan perpindahannya: Tema 6 buku tematik terpadu kurikulum 2013 (SD/MI Kelas V)*. 2017.
- [2] M. Montessori, *Dr. Montessori's own handbook*, vol. 3, no. 3. 1965.
- [3] I. Yunita dan A. R. Wirawan, "Perancangan Media Board Game Menggunakan Jurusan Sosial Studi Kasus : Kelas Xi Sosial Sma Galaxy Semester Gasal Tahun Ajaran 2016-2017," *J. Akunt. dan Teknol. Inf.*, vol. 11, no. 2009, 2017.
- [4] S. Sunarti, A. M, dan R. Vebrianto, "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Sains Untuk Mendukung Pemahaman Konsep Belajar Ipa Di Sekolah Dasar," *EduHumaniora | J. Pendidik. Dasar Kampus Cibiru*, vol. 12, no. 1, hal. 76–80, Feb 2020, doi: 10.17509/eh.v12i1.18508.
- [5] F. Amanda *et al.*, "Perancangan Board Game sebagai Media Edukasi Pentingnya Melindungi Orangutan untuk Anak Usia 6-10 Tahun," 2016.
- [6] M. Mual, P. Simanjuntak, T. Afirianto, dan W. S. Wardhono, "Pengembangan Board Game Edukasi Dengan Teknologi Augmented Reality (Studi Kasus Permainan Ular Tangga)," vol. 3, no. 3, hal. 2425–2435, 2019.
- [7] M. Monica dan L. C. Luzar, "Efek Warna dalam Dunia Desain dan Periklanan," *Humaniora*, vol. 2, no. 2, hal. 1084, Okt 2011, doi: 10.21512/humaniora.v2i2.3158.
- [8] H. dkk Pamadhi, *Pendidikan Seni di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2011.
- [9] R. Carina, "Penggunaan Huruf Dekoratif Dalam Tipografi Kinetis," *J. Dimens. DKV Seni Rupa dan Desain*, vol. 4, no. 1, hal. 17, 2019, doi: 10.25105/jdd.v4i1.4558.