

Retno Purwanti, Ayu Dian Ramadhani (2018). Build Social Interaction and Local Value in Children through Board Game Interface Design. *Idealogy*, 3 (3): 102-113, 2018

Build Social Interaction and Local Value in Children through Board Game Interface Design

Retno Purwanti¹, Ayu Dian Ramadhani²

1 Faculty of Technology & Design, University Pembangunan Jaya Tangerang Selatan

retno.purwanti@upj.ac.id

yuuuzm96@gmail.com

ABSTRACT

Makin berkurangnya ruang publik dan ruang terbuka sebagai tempat bermain dan berinteraksi secara langsung bagi anak, ditambah konten hiburan digital yang semakin menarik membuat anak - anak makin menarik diri dari interaksi sosial dan tenggelam dalam daya tarik dunia digital.

Dari rangkuman berbagai penelitian menyebutkan bahwa masa kanak-kanak merupakan waktu yang potensial untuk menyerap beragam informasi dan nilai. Maka diperlukan stimulus positif yang bersifat multi chanel dari lingkungannya. Salah satunya dihadirkan lewat cara bermain. Melalui permainan tradisional anak akan mengenal kearifan lokal yang sarat akan makna dan nilai positif dengan cara yang menyenangkan. Sehingga kelestarian dengan lingkungan berupa interaksi sosial tetap berjalan harmonis. Boardgame hadir sebagai sarana alternatif atas berkurangnya lahan dan ruang yang dapat digunakan untuk anak bermain tanpa mengurangi fungsi interaksi sosial sekaligus menanamkan nilai budaya lokal.

Key Words: board game, bermain, interaksi sosial

Pendahuluan

Secara fitrahnya manusia dilahirkan sebagai makhluk sosial yang membutuhkan interaksi satu dengan lainnya. Kecanggihan teknologi komunikasi yang menjawab tuntutan jaman untuk mampu menembus batas ruang dan jarak ternyata memberi imbas yang tidak sederhana. Permainan tradisional yang dahulu sering dimainkan bersama - sama dengan teman sebaya di area terbuka, kini telah digantikan oleh game digital dalam smartphone. Kecenderungan dari game digital adalah permainan individual yang tidak membutuhkan partner bermain dalam dunia nyata. Tak mengherankan jika intensitas interaksi sosial dalam kelompok masyarakat makin terasa renggang. Konten - konten hiburan seperti game yang kian menarik dari smartphone disebut - sebut menyebabkan individu asik dengan dunia maya dan mengabaikan lingkungan nyata sekitar mereka.

Rumusan masalah

Dari pernyataan diatas muncul pertanyaan bagaimana mengenalkan dan menanamkan nilai - nilai kearifan lokal yang terdapat pada permainan tradisional diarea yang terbatas dan tetap dapat menjalin interaksi sosial difokuskan pada anak *later primary years* (7-8 tahun).

Tujuan Penelitian

Penelitian ini bermaksud memperkenalkan boardgame sebagai sarana alternatif pengenalan nilai - nilai kearifan lokal melalui desain antarmuka (interface design) sekaligus membangun interaksi sosial dengan cara yang menyenangkan.

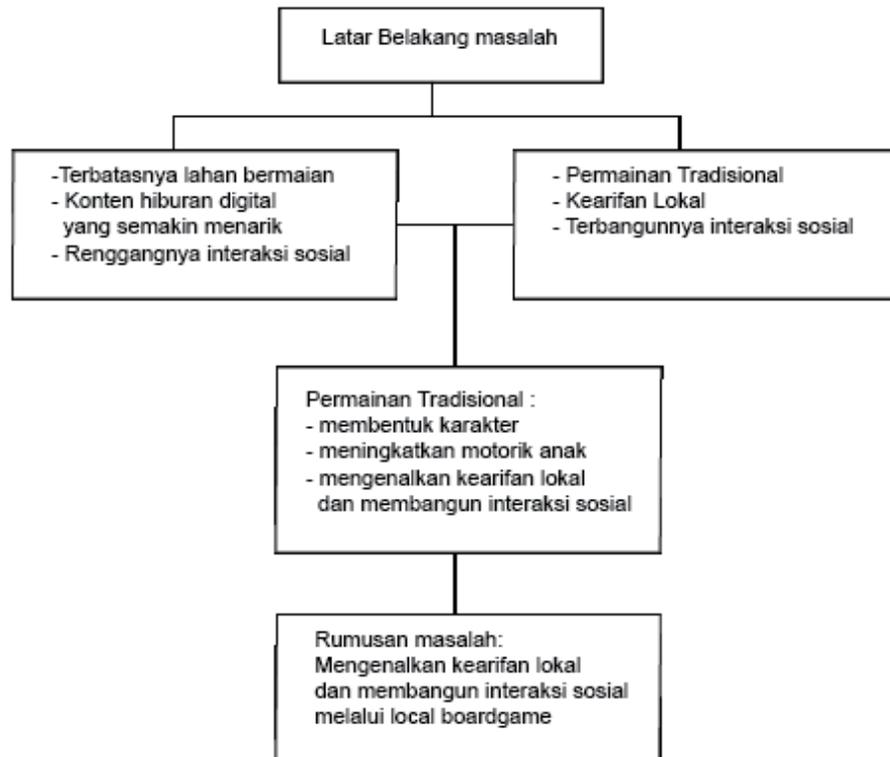
Manfaat Penelitian

Diharapkan melalui penelitian ini masyarakat dan para orangtua khususnya dapat mengarahkan anak - anak mereka belajar mengenal nilai - nilai kearifan lokal melalui permainan tradisional, dan membangun kembali interaksi yang nyata bukan sekedar di dunia maya, serta dapat berkontribusi bagi penelitian selanjutnya.

Metodologi

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan studi literatur deskriptif analitik dengan menggunakan pendekatan teori interaksi simbolik dan pengamatan pada sebuah karya boardgame dengan tema permainan tradisional gobak sodor yang berasal dari Yogyakarta.

KERANGKA BERPIKIR PENELITIAN



Pembahasan

Manusia pada dasarnya merupakan makhluk sosial yang butuh berinteraksi. Interaksi yang dijalin tidak hanya antar manusia, melainkan interaksi dengan seluruh alam termasuk lingkungan sekitarnya. Setiap interaksi mutlak membutuhkan sarana tertentu. Sarana menjadi medium simbolisasi dari apa yang dimaksudkan dalam sebuah interaksi (Dadi Ahmadi; Pengantar Interaksi Simbolik) Teori interaksi simbolik menuntut setiap individu mesti proaktif, reflektif, dan kreatif, menafsirkan, menampilkan perilaku yang unik, rumit, dan sulit diinterpretasikan. Teori interaksi simbolik menekankan dua hal; Pertama, manusia dalam masyarakat tidak pernah lepas dari interaksi sosial. Kedua, interaksi dalam masyarakat mewujudkan dalam simbol-simbol tertentu yang sifatnya cenderung dinamis. Simbol tersebut dapat berupa bahasa, tulisan dan lainnya.

Esensi interaksi simbolik adalah suatu aktivitas yang merupakan ciri khas manusia yakni komunikasi atau pertukaran simbol yang diberi makna (Blumer dalam Mulyana:2013:68) simbol yang meliputi makna dan nilainya dapat berlaku pada satuan besar dan kompleks termasuk hubungan antar individu dan peran yang diharapkan.

Deskriptif merupakan uraian padat, dalam metode deskriptif analitik metode penafsiran pada umumnya adalah menemukan makna - makna

tersembunyi, pada tahap analisis berbagai pemaparan mengenai objek penelitian dicarikan referensinya, dikaitkan dengan berbagai latar belakang sosial yang menghasilkannya, sehingga terjadi hubungan bermakna diantara berbagai komponen penelitian (Palmer, 2003:23)

Menurut Tuti Andriani 2012 *“Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini”* merupakan penelitian sejenis dengan menggunakan penelitian deskriptif kualitatif. Fokus penelitian ini tentang pembentukan karakter anak usia dini melalui permainan tradisional. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan, manfaat permainan tradisional dalam membentuk karakter anak diantaranya yakni : kejujuran, sportivitas, kegigihan dan kegotong royongan.

Kemudian Veny dan Intan 2015 dalam *“Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Gobak Sodor”* merupakan penelitian sejenis dengan menggunakan PTK (Penelitian Tindakan Kelas). Fokus penelitian ini tentang permainan tradisional gobak sodor untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini. Disimpulkan, bahwa dengan melaksanakan Permainan Gobak Sodor dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar anak pada anak usia dini. Sedangkan dalam penelitian ini meskipun objeknya sama yaitu permainan tradisional gobak sodor, tetapi lebih menekankan pada bagaimana menanamkan nilai - nilai positif yang terdapat dalam permainan tradisional tersebut melalui sarana berbentuk desain antarmuka boardgame.

Nilai lokal

Nilai lokal yang dimaksud merujuk pada kearifan lokal dengan segala nilai positif yang terkandung didalamnya. Kearifan lokal adalah sumber pengetahuan yang diselenggarakan (secara) dinamis, berkembang dan diteruskan oleh populasi tertentu yang terintegrasi dengan pemahaman mereka terhadap alam dan budaya sekitarnya. (Caroline Nyamai-Kisia :2010)

Bermain

Bermain merupakan suatu aktivitas yang menyenangkan bagi semua orang. Bermain akan memuaskan tuntutan kebutuhan perkembangan motorik, kognitif/ kreativitas, bahasa, sosial, nilai-nilai dan sikap hidup (Moeslichaoten: 1999:32) Mengutip beberapa pandangan dari pakar psikologi dan biologi tentang bermain, yaitu; (1) Teori rekreasi ; Paham ini mengartikan permainan merupakan kegiatan manusia sebagai imbalan kerja, orang akan bermain untuk mengadakan pelepasan agar mengembalikan kesegaran jasmani maupun rohani, (2) Teori surplus; Kelebihan tenaga pada anak akan disalurkan melalui kegiatan bermain, (3) Teori teleology; Paham ini berpandangan bahwa permainan mempunyai tugas biologis, yang mempelajari fungsi hidup sebagai persiapan untuk hidup mendatang, (4) Teori sublimasi; Permainan bukan hanya mempelajari fungsi

hidup saja, tetapi juga merupakan proses sublimasi untuk meningkatkan perbuatan yang lebih tinggi seperti lebih mulia dan lebih indah. (Simatupang, 2005)

Manfaat Bermain

Bermain merupakan pengalaman belajar yang sangat berguna bagi anak, beberapa manfaat bermain antara lain (Tedjasaputra, 2001:30-45):

1. Untuk perkembangan aspek fisik, kegiatan yang melibatkan gerakan akan membuat tubuh anak menjadi sehat. Otot tubuh menjadi kuat dan anggota tubuh akan membuat tubuh anak menjadi sehat. Otot tubuh menjadi kuat dan anggota tubuh mendapat kesempatan untuk digerakkan. Anak dapat menyalurkan tenaga yang berlebihan sehingga anak tidak merasa gelisah, bosan dan tertekan.
2. Untuk perkembangan aspek sosial. Dari sini akan belajar tentang sistem nilai, kebiasaan-kebiasaan dan standar moral masyarakat
3. Untuk perkembangan aspek emosi atau kepribadian. Anak dapat melepaskan ketegangan yang dialami sekaligus memenuhi kebutuhan dan dorongan dari dalam diri, dapat membantuk pembentukan konsep diri yang positif, percaya diri dan harga diri karena mempunyai kompetensi tertentu.
4. Untuk perkembangan aspek kognisi, melalui bermain anak mempelajari konsep dasar sebagai landasan untuk belajar menulis, Bahasa, matematika dan ilmu pengetahuan lain.

Definisi *Board Game*

Board game adalah permainan yang dimainkan oleh dua pemain atau lebih, berupa papan permainan yang telah didesain sedemikian rupa sesuai jenis permainan, *board game* dapat menggunakan koin, dadu, pion, kartu, dan sebagainya yang digunakan dengan cara tertentu sesuai dengan peraturan setiap jenis *board game*. (*Diceygoblin: The Full History of Board Games* : 2014)

Media *board game* memiliki aspek interaksi sosial, dimana pemainnya bisa bekerja sama untuk menyelesaikan permasalahan di dalam permainan. Melalui desain interface *board game* dapat membantu anak agar lebih tertarik untuk mengenal maupun menguji pengetahuan tentang tema tertentu yang dikemas secara menyenangkan, salah satunya lewat bermain.

Jenis-jenis *Board Game*

Berdasarkan jenisnya board game dibagi kedalam beberapa kategori :

(1) *Classic Board Games*; Permainan seperti ini sangat mengandalkan keberuntungan dan tidak mengandalkan strategi. Nilai esensi bukan pada permainannya melainkan dari pengalaman kebersamaan pemain.

(2) *German-style Board Game*; atau *Eurogames*, Permainan ini menggabungkan strategi dan kesederhanaan. Permainan seperti ini mempunyai tema yang kuat untuk menginformasikan keseluruhan permainan.

(3) *Deck-Building Games*;

Setiap pemain mempunyai beberapa set kartu yang akan digunakan untuk bermain. Dalam permainan ini pemain membangun kartu-kartunya selama permainan berlangsung dengan membeli kartu dari sekumpulan kartu yang tersedia. Permainan seperti ini berakhir saat beberapa kartu yang ditentukan habis.

(4) *Strategy Game*; Permainan ini biasanya memiliki papan dan cerita yang sangat penting untuk mengerahkan pemain. Permainan ini melibatkan kerjasama dan kompetisi yang sangat besar, dan membutuhkan tingkat pemikiran yang tinggi: berusaha untuk menyalip lawan, membentuk persekutuan, dan melihat motif lawan. Permainan ini biasanya memiliki sesi yang panjang (6 jam atau lebih).

(5) *Card-Based Strategy Games*; Permainan ini adalah permainan strategi dimana kartu adalah elemen yang paling penting dalam game. Permainan ini sangat bergantung sekali pada keberuntungan dan unsur ketidak pastian. Tujuan dari permainan biasanya bergantung pada poin, atau melengkapi set kartu yang sudah ditentukan, atau menghilangkan pemain dari permainan.

Elemen *Board Game*

Elemen formal merupakan elemen-elemen yang membentuk struktur *game* untuk membantu desainer *game* bisa membuat pilihan dalam proses desainnya. (Fullerton,2013) ;

a. Pemain

Game merupakan pengalaman yang diciptakan untuk pemain. Pemain aktif untuk ikut serta dalam sebuah pembuatan keputusan dalam mendesain *game*, seperti *Roles of player*, dan jumlah pemain.

b. Tujuan

Menentukan apa yang harus dicapai oleh pemain dengan menggunakan aturan-aturan yang telah ditetapkan didalam game. Tujuan harus terintegrasi dengan baik kedalam cerita atau premis untuk mendapatkan aspek dramatis yang kuat.

c. Prosedur

Metode permainan dan aksi-aksi pemain yang dapat dilakukan untuk mencapai tujuan seperti, *starting action, progression of action, special action, dan resolving action*.

d. Aturan

Mendefinisikan tujuan dan aksi-aksi yang dilakukan. Didalam sebuah *game*, harus terdapat perjanjian atau peraturan yang tidak dapat dirubah atau dipengaruhi oleh pemain.

e. Sumber Daya

Aset-aset yang dapat digunakan untuk mewujudkan suatu tujuan seperti, *lives, units, health, currency, object*.

f. Konflik

Konflik terjadi karena usaha pemain untuk mencapi suatu tujuan, berdasarkan aturan dan lingkup yang telah ditentukan

g. Batasan

Batasan memisahkan game dan dunia diluar game. Dapat bersifat fisik atau non-fisik (konseptual). Batasan penting karena menjadi batasan terhadap berlakunya aturan pada suatu *game*.

i. Hasil

Permainan didalam *game* menghasilkan suatu hasil yang terukur dan tidak sama antara pemain lainnya, seperti menang-kalah, hidup-mati, terbanyak, tercepat.

Elemen Dramatis

Permainan

Game membuat pemain dapat menggunakan imajinasi, fantasi, inspirasi, kemampuan sosial dan tipe interaksi lainnya untuk mencapai tujuan didalam *game*.

Tantangan

Konflik memberikan tantangan bagi pemain, tantangan muncul menciptakan sebuah tekanan karen pemain harus menyelesaikannya untuk mencapai tujuan.

Premis

Salah satu cara untuk menarik emosi pemain adalah dengan memberikan premis terhadap suatu keadaan menyenangkan yang dapat dicapai.

Karakter

Karakter dapat berperan sebagai sebuah representasi pemain, menjadi pintu masuk untuk mengikuti cerita, tantangan, dan konflik dalam game

Cerita

Cerita menuntun pemain dalam mengikuti alur permainan. Cerita yang terintegrasi dengan permainan dapat menghasilkan emosi yang *powerful*.

Manfaat *Board Game*

Beberapa manfaat yang didapatkan pemainnya saat bermain *board game* menurut Nelson Gustav Wisana (2011) yaitu :

Aturan

Board game merupakan permainan yang penuh dengan aturan. Board game hanya akan dapat dimainkan dengan baik ketika semua pemain mematuhi aturan-aturan tersebut. Artinya permainan ini secara tidak langsung melatih pemain untuk mematuhi aturan secara sadar dan berlaku jujur.

Interaksi Sosial

Kebanyakan judul board game dapat dimainkan oleh lebih dari 3 orang pemain, Dengan variasi yang ada, board game bisa mengajak sesama pemain untuk bekerja sama dan mengalahkan permainan itu sendiri, benegosiasi, bermain peran, *bluffing*, atau tindakan lain yang mengharuskan pemainnya untuk berinteraksi dengan pemain lainnya. Di balik tujuan memenangkan permainan, tiap pemain secara tidak sadar juga melakukan komunikasi intens dengan pemain lain selama permainan berlangsung, baik dengan tujuan melakukan tipu daya, bercanda, negosiasi, maupun membahas aturan yang ada.

Edukasi

Sebuah board game yang menarik umumnya dikemas ke dalam sebuah tema tertentu yang juga menarik, contohnya Monopoly yang dikemas ke dalam tema investasi dan pembelian lahan. Banyak pula board game yang mengambil tema dan setting waktu sesuai dengan sejarah seperti Batavia dan Alhambra. Sedikit banyak board game memberikan pengetahuan baru pada pemainnya, dan tidak sedikit pemain menjadi tertarik untuk mengetahui lebih jauh tentang tema yang diangkat oleh sebuah board game. Selain dari sisi tema, hampir seluruh permainan board game mengharuskan pemainnya untuk mengasah otak seperti mengatur strategi, memprediksi, mempersiapkan taktik, dan pengambilan keputusan. Faktor edukasi ini terdapat pada beberapa permainan digital online, namun pengalaman yang didapat menjadi berbeda ketika pemain berhadapan langsung dengan pemain lain dan melihat akibat dari setiap pengambilan keputusan yang terjadi baginya dan orang-orang di sekitarnya.

Salah satu konsep yang umum digunakan dalam merancang sebuah game khususnya boardgame adalah konsep seni, dengan penekanan pada visualisasi. Pada tahap awal konsep seni berfungsi memberikan sentuhan emosional tentang bagaimana permainan akan berlangsung dalam sebuah game berhubungan dengan nuansa permainan. Tahap visualisasi selanjutnya berkaitan dengan karakter, aksi, dan gaya permainan terangkum dalam desain antarmuka atau interface.



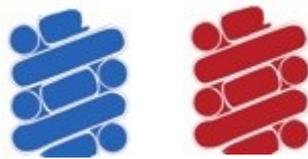
Gambar 2 : Interface Boardgame Galasin karya Kartika Ambarsari sebagai adaptasi dari permainan tradisional Gobak Sodor

Boardgame Galasin diadaptasi dari Permainan tradisional yang populer di beberapa daerah Indonesia khususnya pulau Jawa. Galasin atau galah asin dikenal pula dengan nama gobak sodor, Arena bermainnya merupakan kotak persegi panjang dan dibagi menjadi beberapa bagian secara horizontal dan vertikal. Nama gobak sodor berasal dari kata gobak dan sodor. Kata gobak artinya bergerak dengan bebas. Sedangkan sodor artinya tombak. Dahulu, para prajurit mempunyai permainan yang bernama sodoran sebagai latihan keterampilan dalam berperang. Sodor ialah tombak dengan panjang kira-kira 2 meter, tanpa mata tombak yang tajam pada ujungnya. Achroni (2012:55)

Dalam desain antarmuka (interface) boardgame karya Kartika Ambarsari ini, nilai - nilai kearifan lokal diwujudkan pada papan sebagai alas bermain dengan garis pembatas area lawan berupa batik bermotif udan liris yang populer dari daerah Yogyakarta, dengan warna merah dan biru sebagai pembeda area 2 tim yang berjaga dan menyerang, pion berupa figur manusia laki - laki dan perempuan berfungsi sebagai penjaga yang menjalankan permainan digambarkan dalam balutan busana khas Jawa Tengah yaitu kebaya dan kain batik dengan tatanan rambut yang digelung/ disanggul (figur perempuan) sementara lawannya (figur laki-laki) digambarkan menggunakan sorjan motif lurik dan kain batik dilengkapi blangkon khas Yogyakarta, karena permainan ini memang berasal dari daerah Yogyakarta (Achroni ,2012:55)



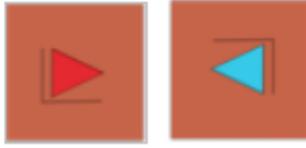
Gambar 3 : tampak atas area papan Galasin karya Kartika Ambarsari menggunakan motif batik udan liris sebagai pembatas



Gambar 4 : Motif batik udan liris



Gambar 5 : Figur pemain laki-laki dan perempuan dengan busana khas Yogyakarta



Gambar 6 : Pion untuk menjalankan bidak permainan

Menurut Achroni (2012:58) manfaat permainan gobak sodor antara lain sebagai berikut :

- a. Memberikan kegembiraan pada anak.
- b. Melatih bekerja sama anak dalam sebuah tim.
- c. Pada permainan, setiap tim harus memilih pemimpinnya. Hal ini bermanfaat untuk melatih kepemimpinan pada anak.
- d. Mengasah kemampuan anak menyusun strategi untuk memenangkan permainan
- e. Pada permainan gobak sodor, anggota tim yang kalah harus menerima konsekuensi, berupa menggendong anggota tim yang menang dengan jarak yang sudah ditentukan. Hal ini bermanfaat untuk melatih tanggung jawab dan membangun sportivitas anak.
- f. Melatih semangat juang anak untuk meraih kemenangan dalam permainan (semangat pantang menyerah).

Cara bermain versi boardgame:

1. Pilih posisi yang diinginkan; sebagai penyerang atau penjaga, dengan suit, maupun lainnya. Pemain yang Berjaga bergerak horizontal untuk menghadang. Sementara pemain Penyerang hanya bergerak maju.
2. Jumlah langkah dan arah gerakan ditentukan dari kocokan dadu dan sebuah papan khusus, yaitu Papan Arah jalan.
3. Pemain yang Berjaga meletakkan pionnya di tengah baris, sementara pemain Penyerang menaruh pionnya di garis awal.
4. Jika gerakan Penyerang berhasil dihalau oleh Penjaga, maka Penjaga-lah yang menang. Jika Penyerang berhasil bergerak hingga kembali ke garis awal, maka Penyerang-lah yang menang.

Dalam interface desain boardgame ini unsur - unsur lokal dari daerah Jawa Tengah digambarkan pada papan berupa batik dan pion dengan busana jawa.

KESIMPULAN

Bermain pada dasarnya adalah aktivitas fisik yang membutuhkan interaksi sosial, namun kemajuan teknologi komunikasi membuat aktifitas fisik berubah menjadi pasif. Salah satu manfaat bermain yang menyentuh aspek sosial pada anak adalah mereka dapat belajar tentang sistem nilai, kebiasaan-kebiasaan dan standar moral yang berlaku dalam masyarakat. Untuk dapat menyampaikan nilai - nilai kearifan lokal dibutuhkan sebuah sarana yang menyenangkan seperti permainan, salah satu stimulusnya dapat disampaikan melalui desain antarmuka boardgame yang sederhana. Boardgame tidak membutuhkan media yang luas namun tetap menjaga interaksi antar individu terjalin secara aktif.

REFERENCE

- Fullerton, Tracy. 2013. *Game Design Workshop*. 3rd edition USA: CRC Press
- Coster, Raph. 2014. *a Theory of fun for game design*, USA. O Reilly media
- Diceygoblin. 2014. *The Full History of Board Games*
- Simatupang. 2005. *Bermain Sebagai Upaya Dini Menanamkan Aspek Sosial Bagi Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia, Volume 3, No.1
- Khasanah.Ismatul 2011. *Permainan Tradisional sebagai Media Stimulasi Aspek Perkembangan Anak Usia Dini TK Tunas Rimba Semarang*. Jurnal Penelitian PAUDIA Vol. 1
- LDWI, Andari. 2017. *Kajian Pustaka Permainan Gobak Sodor*. eprints.umm.ac.id
- Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta : PT Prenada Media Grup.
- Mulyana, Deddy. 2013. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Kutha, Nyoman. 2010. *Metodologi Penelitian, Kajian Budaya & Ilmu Sosial Humaniora pada Umumnya*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar