

Perancangan Permainan Papan Monopoli dengan Bahasa Sunda

Dani Nurwahyudin | M Zaini Alif | Savitri

Program Studi Kriya Seni

Fakultas Seni Rupa dan Desain

Institut Seni Budaya Indonesia Bandung

Jl. Buah Batu No.212, Cijagra, Kec. Lengkong, Kota Bandung, Jawa Barat 40265 Tlp.

0895391063851, E-mail: nwdani555@gmail.com

ABSTRACT

Playing is a very important process in a child's growth phase. In this phase, children's abilities develop especially physical, mental, emotional, social, linguistic, and cultural. There are many media for children's play, one of which is the monopoly board game in Sundanese. This board game is a means of playing as well as learning for children and is expected to reduce the use of gadgets which are increasingly worrying, this monopoly also contains traditional content that is useful for children to love more and conserve their ancestral culture. The method used in making this monopoly is a literature study by searching for data from written sources such as books, journals, and data from the internet, and also pictorial studies, namely searching for data in the form of images related to the creation of this board game. This monopoly game in Sundanese is liked by children because it is made based on things that children like, starting from the style of illustrations, colors, and shapes that are easier to understand by children. Parents have the full right and responsibility to teach lessons so that children can be more active in playing with their friends so that children are not addicted to devices that can damage growth.

Keywords: *children's games, child growth, traditional*

ABSTRAK

Bermain merupakan suatu proses yang sangat penting dalam fase pertumbuhan anak. Pada fase ini kemampuan anak berkembang terutama dari fisik, mental, emosi, sosial, bahasa, dan budaya. Banyak sekali media bermain anak salah satunya yaitu permainan papan monopoli dengan bahasa Sunda. Permainan papan ini adalah sarana bermain sekaligus belajar bagi anak dan diharapkan bisa mengurangi pemakaian gawai yang semakin hari semakin mengkhawatirkan, monopoli ini juga berisi konten-konten tradisional yang berguna agar anak lebih mencintai dan melestarikan budaya leluhur mereka. Metode yang digunakan dalam pembuatan monopoli ini yaitu studi literatur dengan cara pencarian data-data dari sumber tertulis seperti buku, jurnal, maupun data-data dari internet, dan juga studi piktorial yaitu pencarian data-data berupa gambar yang berkaitan dengan penciptaan permainan papan ini. Permainan monopoli dengan bahasa Sunda ini cukup disukai anak-anak karena dibuat berdasarkan hal-hal yang disukai anak mulai dari gaya ilustrasi, warna, dan bentuk yang mudah dipahami oleh anak. Para orang tua memiliki hak dan tanggung jawab penuh untuk memberi pelajaran agar anak bisa lebih aktif bermain bersama teman-teman mereka agar anak tidak kecanduan gawai yang bisa merusak pertumbuhan.

Kata kunci: permainan anak, pertumbuhan anak, tradisional

PENDAHULUAN

Kehadiran gawai yang kian marak di zaman modern ini membawa dampak, baik itu dampak positif maupun dampak negatif khususnya pada anak-anak. Lembaga riset Childwise yang berbasis di Inggris melakukan riset dan mengungkapkan bahwa anak masa kini rata-rata menghabiskan waktu 6,5 jam per hari untuk beraktivitas dengan gawai nya, hal ini bisa menghambat tumbuh kembang anak mulai dari gangguan tidur, sifat agresif, mengganggu pertumbuhan otak, sifat ketergantungan, potensi gangguan mental dan juga kurangnya sifat sosial pada anak. Penyebab penggunaan gawai berlebih pada anak yaitu kontrol dan pemahaman yang kurang dari orang tua serta sarana dan prasarana yang semakin berkurang, seperti lahan kosong tempat bermain bola, lompat tali, kucing kucingan yang sekarang banyak dijadikan bangunan.

Menurut Iswidharmanjaya (2019, hlm 15) dampak buruk penggunaan gawai bagi anak yaitu menjadi pribadi tertutup, kesehatan otak terganggu, kesehatan tangan terganggu, gangguan tidur, suka menyendiri, perilaku kekerasan, pudarnya kreatifitas, terpapar radiasi, hingga ancaman *cyberbullying*.

Kegiatan bermain merupakan sarana sosialisasi yang diharapkan dapat memberikan kesempatan anak menemukan, bereksplorasi, berkreasi, mengekspresikan perasaan dan belajar dengan cara yang menyenangkan. Kemudian dengan bermain juga, anak akan mengenal diri dan lingkungan dimana anak tinggal. Bermain juga dapat menambah pengetahuan dan pengembangandiri. Orang tua dan guru perlu melayani kegiatan anak dengan menyiapkan permainan yang mendukung

tumbuh kembang anak. Permainan yang diberikan tidak harus membuat orang tua dan guru merogoh sakuterlalu dalam karena permainan anak dapat juga dibuat sendiri dengan memanfaatkan barang di sekitar maupun barang bekas yang ada. Hal itulah yang mendasari penciptaan permainan papan monopoli bahasa Sunda ini.

Monopoli adalah salah satu permainan papan yang paling terkenal di dunia. Permainan monopoli berasal dari Amerika Serikat. Penemunya adalah Elizabeth Magie, seorang desainer permainan. Ia memperkenalkan permainan ini pada tahun 1903, pada awalnya nama permainannya ini adalah The Landlord's Game (Permainan Tuan Tanah). Saat itu, bentuk permainannya berupa papan yang menggambarkan cara beli dan sewa tanah.

Tujuan permainan ini adalah untuk menguasai semua petak di atas papan melalui pembelian, penyewaan dan pertukaran properti dalam sistem ekonomi yang disederhanakan. Setiap pemain melemparkan dadu secara bergiliran untuk memindahkan bidaknya, dan apabila ia mendarat di petak yang belum dimiliki oleh pemain lain, ia dapat membeli petak itu sesuai harga yang tertera. Bila petak itu sudah dibeli pemain lain, ia harus membayar pemain itu uang sewa yang jumlahnya juga sudah ditetapkan. Permainan Monopoli dapat melatih interaksi sosialbersama teman mainnya, peraturan yang mudah dan jumlah pemain yang sedikit yaitu hanya 3-4 orang saja terutama di masa pandemi ini monopoli bisa dimainkan anakdengan saudara dan orang tua mereka.

Budaya Sunda dipilih untuk mengisi konten-konten dalam permainan monopoli bahasa Sunda ini karena lambat laun budaya

Sunda pada saat ini telah tersisihkan dengan kehadiran budaya yang lebih bersifat nasional bahkan budaya dari negara asing sehingga menyebabkan generasi muda Sunda kurang memahami tentang dengan budaya leluhurnya, diantaranya dalam perilaku berkomunikasi dalam bahasa Sunda secara baik dan benar. Perancangan permainan papan monopoli dengan bahasa Sunda ini adalah salah satu upaya untuk menjaga dan melestarikan budaya asli Jawa Barat ini.

Permainan monopoli ini sebenarnya tidak hanya memberikan hiburan semata, melainkan juga memberikan pelajaran tentang keuangan. Berikut enam manfaat bermain monopoli seperti yang meningkatkan interaksi antar pemain monopoli dapat mengasah atau meningkatkan kemampuan sosial anak dengan teman-temannya, lalu permainan ini dapat menjadi cara yang bagus untuk mengasah kecerdasan individu, strategi, dan keterampilan. Selain keterampilan, pemain juga harus memiliki strategi yang jitu agar tidak kalah saat memainkan game ini, melalui permainan monopoli juga, dapat mengajarkan anak untuk menghindari hutang selama bermain dan dapat mengatur uang dengan bijak.

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengurangi penggunaan gadget yang berlebih pada anak-anak, serta menyelipkan konten-konten tradisional agar anak lebih mencintai dan bisa melestarikan budaya tradisional khususnya budaya Sunda. Hal ini terlihat dari data statistik telekomunikasi Indonesia persentase pengguna internet usia 5 tahun ke atas mengalami peningkatan dari sekitar 25,84% menjadi 50,92% pada tahun 2018, sedangkan di daerah pedesaan pada tahun 2014 sekitar 8,37%

meningkat menjadi 25,56% pada tahun 2018 (Sub Direktorat Komunikasi dan Teknologi Informasi, 2018). Penciptaan permainan papan monopoli dengan bahasa Sunda ini memiliki 2 metode yaitu studi literatur dan studi pictorial

METODE

Perancangan permainan papan monopoli dengan bahasa Sunda ini memiliki beberapa metode atau tahapan untuk mencari data yang diperlukan sebagai referensi dalam pembuatan karya, yaitu:

Studi Literatur

Perancangan karya seni ini didukung oleh data – data yang diambil dari sumber tertulis, maupun tidak tertulis seperti buku referensi, jurnal, internet, dsb, yang berkaitan dengan penelitian ini.

Studi Piktorial

Metode piktorial ini dilakukan guna memberi referensi berupa gambar yang sudah ada untuk memperkaya dan menambah wawasan inspirasi dari proses pembuatan karya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sumber Penciptaan

Hal-hal yang mendasari perancangan permainan papan monopoli dengan bahasa Sunda ini yaitu ilustrasi. Ilustrasi merupakan seni yang menyertai proses produksi atau pembuatan sebuah gambar, foto, atau diagram, bentuknya bisa berupa naskah tercetak, terucap, atau dalam bentuk elektronik (Michael Fleishman, 2004:3) Ilustrasi juga bisa disebut

sebagai gambar atau foto untuk menjelaskan suatu maksud dalam naskah atau tulisan. Pelaku ilustrasi disebut ilustrator, mereka merupakan pekerja di bidang seni rupa yang menyediakan atau membuat gambar demi memperjelas suatu maksud tulisan atau mempercantik suatu produk.

Konsep Perancangan

Perancangan ini tentunya ada beberapa estetika bentuk yang di pilih, dimulai dari gaya visual, design packaging, pemilihan material, penentuan layout dan teknik yang di gunakan dalam perancangan permainan papan monopoli dengan bahasa Sunda.

Strategi Visual

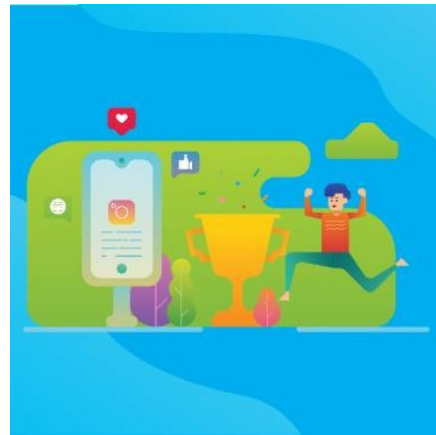
Adapun strategi visual yang diterapkan pada perancangan permainan papan monopoli dengan bahasa sunda ini yaitu:

a. Konsep Visual

Gaya visual yang dipakai dalam perancangan permainan papan monopoli dengan bahasa Sunda ini yaitu gaya visual Flat Design, yaitu gaya yang mengedepankan kesederhanaan dalam bentuk seperti menggunakan bentuk dasar kotak, lingkaran, segitiga yang kemudian digabungkan hingga menjadi bentuk yang diinginkan, tidak ada detail detail yang sangat teliti dan hanya warna dasar saja seperti pada gambar 1.

b. Desain Kemasan

Desain kemasan adalah salah satu factor penting dalam penjualan produk. Jika bentuk dan bahan kemasan telah sesuai standar, maka elemen grafis pada kemasan dapat merupakan faktor penentu menarik atau tidaknya sebuah kemasan. Desain kemasan yang baik tidak



Gambar 1. Rreferensi Gaya Visual
(Sumber: Penulis, 2021)

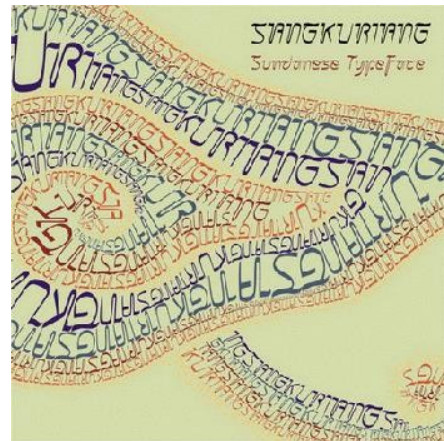
hanya menarik bila dipajang di rak penjualan, tetapi juga dapat meyakinkan konsumen untuk membeli.

Pada dunia pemasaran persaingan merupakan hal yang lumrah dan wajar. Maka dari itu berbagai usaha dilakukan dalam upaya memenangkan persaingan. Salah satu di antaranya adalah membuat desain kemasan produk yang menarik sehingga dapat mengundang konsumen untuk membeli produk. Daya tarik suatu produk tidak dapat terlepas dari kemasannya. Kemasan merupakan pemicu karena ia langsung berhadapan dengan konsumen. Karena itu kemasan harus dapat memengaruhi konsumen untuk memberikan respon positif. Desain kemasan merupakan salah satu strategi perusahaan untuk dapat melakukan persaingan dalam dunia bisnis, selain itu untuk dapat menciptakan citra merek dalam benak konsumen yang bertujuan untuk menarik konsumen sebanyak-banyaknya.

Permainan papan monopoli dengan bahasa Sunda ini akan dikemas menggunakan tas serut, selain harganya yang terjangkau tas ini mudah untuk dibawa pergi dan mudah untuk dibuka tutup. Ukuran dari tas ini adalah 30x30 cm dengan bahan kain blacu. Untuk mengemas alat-



Gambar 2. Desain Kemasan
(Sumber: Penulis, 2021)



Gambar 3. Font Sangkuriang
(Sumber: Wisnu, 2008)

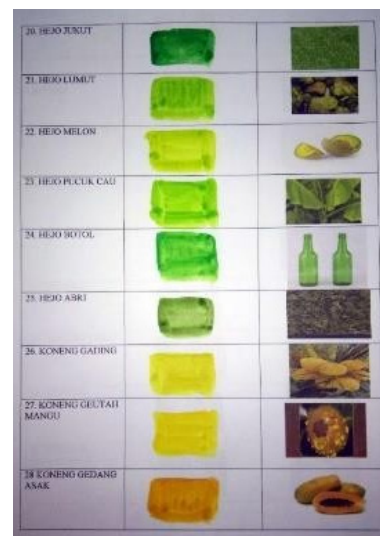
alat dari permainan monopoli pun disediakan tiga kantong serut kecil berukuran 10x15 cm agar alat-alat bisa rapih sesuai dengan kelompoknya masing-masing seperti uang, kartu, dan karakter. Pada kemasannya akan ditempel sebuah logo untuk menandakan sebuah produk.

c. Ilustrasi

Jenis ilustrasi yang digunakan dalam perancangan permainan papan monopoli dengan bahasa Sunda ini akan mengambil motif-motif dan tradisi di daerah Jawa Barat, konsep ini diharapkan parakonsumen nantinya bisa lebih peduli dan bangga terhadap budaya leluhur yang beragam dan tentunya sangat bagus dan mempunyai nilai filosofi yang tinggi. Ilustrasi ini meliputi papan monopoli, kartu kesempatan, dana umum, uang monopoli, kartu hak milik, karakter permainan, desain kemasan, dan bangunan, serta kartu petunjuk dan stiker.

d. Tipografi

Tipografi atau teknik tulisan yang digunakan kebanyakan tulisannya akan menggunakan sebuah fon bernama Sangkuriang yang diunggah oleh Gregorius Wisnu di laman Dafont.com pada 2008, karena memiliki karakteristik dan ciri khas yang mirip dengan



Gambar 4. Warna Sunda
(Sumber: Penulis, 2021)

gaya aksara Sunda. Ada juga tulisan aksara sunda yang akan ditampilkan pada desain untuk mempercantik dan menambah nuansa tradisional serta mengenalkan aksara sunda kepada khalayak umum. Lihat pada gambar 3. Selain itu bagi yang tidak faham bahasa Sunda akan ada translate dari kata yang digunakan dalam istilah permainan, agar tidak hanya mengenalkan bahasa Sunda kepada orang Sunda itu sendiri namun juga bisa mengenalkan ke kalangan umum.

e. Warna

Warna yang digunakan kebanyakan adalah warna Sunda, yaitu warna-warna yang didapat

dan diadaptasi dari lingkungan dan alam sekitar seperti contohnya hejo botol atau hijau botol dan beureum ati atau merah hati. Pemilihan nada warna disesuaikan dengan psikologisanak yang lebih menyukai warna-warna terang dan sedikit mencolok seperti yang bisa. kumpulan warna-warnaSunda.

f. Perangkat Lunak

Alat yang digunakan dalam perancangan permainan papan monopoli dengan Bahasa Sunda ini baik dalam pembuatan sketsa rancangan maupun dalam membuat ilustrasi dari monopoli ini menggunakan perangkat lunak computer dan android yaitu Ibis Paint X, Adobe Photoshop, dan Adeb Illustrator. Desain digital dinilai lebih rapih dan proporsional baik dari ukuran, bentuk, maupun warna.

g. Material

Desain monopoli akan dicetak diatas bahan papanmdf dengan ukuran 30x30 cm dan ketebalan 9 mm dicetak dengan menggunakan mesin khusus untuk print diatas bidang kayu, kemudian kartu- kartu yang digunakan akan dicetak dengan media kertas dan karakter permainan akan dicetak menggunakan teknik 3d print.

h. Teknik Ilustrasi

Teknik ilustrasi yang digunakan adalah teknik digital dengan menggunakan komputer agar desain terlihat proporsional dengan menggunakan hitungan dan ukuran yang sesuai, serta memudahkan baik dari waktu serta tenaga.

i. Material

Setelah melalui proses asistensi dan pertimbangan yang panjang penciptaan permainan papan monopoli dengan bahasa Sunda ini memiliki beberapa percobaan dalam pemilihan material papan monopoli nya.

Pada awalnya papan monopoli ini dibuat diatas sebuah papan triplek yang bisa dilipat menjadi dua dan diberi finishing bahan kayu, kemudian desain dicetak menggunakan bahan kertas dan diltempel ke permukaan trplek kemudian diberi *finishing* kayu, namun material ini tidak cocok untuk anak- anak karena berat dan susah untuk dibawa serta proses pembuatannya yang memakan banyak waktu.

Material kanvas pun dicoba dengan menggunakan teknik cetak diatas kanvas, namun lagi-lagi material ini dinilai belum layak karena permukaannya yang kurang kuat sehingga susah untuk menjadi alas permainan monopoli serta kualitasnya yang kurang jernih sehingga tulisan yang ada pada papan susah untuk dibaca.

Setelah mencari sumber informasi dan referensi kemudian diputuskanlah material untuk permainan papan monopoli bahasa Sunda ini yaitu denganpapan MDF atau *Medium Density Fiberboard*. Kayu MDF ini merupakan jenis kayu olahan yang dibuat dari serpihan kayu yang dipadatkan. Kayu MDF ini dijual dalam bentuk lembaran menyerupai triplek atau papan. Kemudian bisa diolah kembali menjadi sebuahfurnitur yang fungsional. Desain dari permainan monopoli bahasa Sunda ini dicetak diatas papan mdf dengan ukuran 30x30 cm menggunakan mesin cetak khusus material kayu. Bahanini dipilih karena dinilai cukupkuat, harganya murah, cukupringan, dan juga kualitas cetaksudah cukup bagus.

Proses Penciptaan

Adapun proses penciptaan dari perancangan permainan papan monopoli dengan bahasa Sunda ini adalah:

a. Proses Pengumpulan Data

Hal yang pertama dilakukan setelah membuat dan menyelesaikan perancangan konsep pada karya yaitu adalah pengumpulan data, mulai dari pengumpulan data penunjang karya, referensi, hingga beberapa studi yang bisa didapatkan dari buku, internet, majalah, dan lain-lain.

b. Proses Pembuatan Sketsa Rancangan

Setelah mengumpulkan data-data dan menganalisa beberapa karya, kemudian dibuatlah sketsa dengan mengambil tema-tema atau motif yang ada di daerah Jawa Barat khususnya kebudayaan Sunda. Proses ini awalnya dibuat secara manual menggunakan media kertas dan pensil, setelah itu dibuatlah sketsa secara digital melalui aplikasi Adobe Illustrator dengan mencocokkan ukuran, komposisi, warna, dan ilustrasi yang diinginkan, kemudian desain akan dicoba dalam bentuk mockup terlebih dulu sebelum proses produksi untuk mengetahui apakah desain layak atau tidak. Setelah melalui tahapan asistensi yang cukup panjang, proses penciptaan permainan papan monopoli ini memiliki tiga perubahan besar pada rancangan papan yang digunakan, yang pertama yaitu papan besar seperti papan catur yang bisa dilipat menjadi dua bagian, lalu papan monopoli yang dicetak ke bahan kanvas, lalu yang terakhir yaitu menggunakan teknik print kayu, dimana desain dicetak di atas bahan mdf dengan ukuran 30x30 cm dengan ketebalan sekitar 9 mm, dan bahan inilah yang nantinya akan digunakan dalam proses produksi permainan papan monopoli dengan bahasa Sunda nanti.

Proses Pembuatan Ilustrasi Blok Monopoli

Dalam sebuah permainan monopoli terdapat blok-blok yang berisi tentang bangunan, kartu, dan sebagainya. Terdapat beberapa tahapan yang harus dilewati untuk sebuah karya permainan monopoli bahasa Sunda ini jadi. Berikut adalah proses pembuatan ilustrasi pada blok monopoli bahasa Sunda ini.

a. Pencarian Gambar Referensi

Gambar referensi ini digunakan untuk mengilustrasikan beberapa karya, misalnya ikon-ikon kota, foto permainan tradisional, dan karakter yang digunakan. Pencarian gambar ini dilakukan melalui berbagai situs di internet.

b. Proses *Tracing*

Setelah gambar referensi didapat kemudian proses selanjutnya adalah tracing yaitu proses untuk membuat bentuk yang mirip dengan gambar pada referensi tersebut, seperti bentuk bangunan gedung sate di bawah ini.

c. Proses Tipografi

Dalam proses ini kemudian ilustrasi diberi nama, baik nama kota, kartu kesempatan, dan lain-lain. Font yang dominan digunakan dalam pembuatan desain permainan monopoli ini yaitu font Sangkuriang karya Gregorius Wisnu yang diunggah di laman Dafont.com.

d. Proses *Finishing*

Dalam proses ini ilustrasi kemudian akan diperbaiki dan disesuaikan dengan blok pada papan monopoli, baik itu dari segi ukuran, komposisi, maupun warna agar mencapai hasil yang diinginkan.

Perakitan Papan Monopoli

Tahap terakhir dari proses pembuatan permainan papan monopoli ini yaitu proses perakitan, mulai dari mencetak papan monopoli,

mencetak kartu- kartu, hingga mencetak karakterpermainan.

SIMPULAN

Pembuatan permainan papan monopoli dengan bahasa Sunda ini didasari dari kekhawatiran tingginya angka anak kecanduan gawai, hal ini terlihat dari data statistik telekomunikasi Indonesia persentase pengguna internet usia 5 tahun ke atas mengalami peningkatan dari sekitar 25,84% menjadi 50,92% pada tahun 2018, sedangkan di daerah pedesaan pada tahun 2014 sekitar 8,37% meningkat menjadi 25,56% pada tahun 2018 (Sub Direktorat Komunikasi dan Teknologi Informasi, 2018).

Hal ini disebabkan oleh pengaruh gaya hidup modern dimana gawai menjadikebutuhan primer sehari-hari, juga kurangnya pengawasan orang tua, serta semakin berkurangnya sarana dan prasarana untuk anak bermain seperti lahan kosong yang semakin menipis.

Kurangnya interaksi anak dengan lingkungan dan teman menjadi kekhawatiran karena bisa menyebabkan beberapa masalah bagi anak mulai dari fisik dan mental. Bahasa yang digunakan pada monopoli ini adalah bahasa Sunda untuk menjaga dan melestarikan bahasa tradisional di tengah budaya luar yang populer di kalangan generasi muda saat ini, namun akan diberikan juga terjemahan agar bisa mengenalkan bahasa dan budaya Sunda ke pemain di luar Jawa Barat.

Monopoli ini berukuran 30x30 cm dengan alas papan kayu mdf. Desain pada permainan ini akan mengambil beberapa motif dan tema khas Jawa Barat serta nama- nama daerah yang

ada diganti menjadi kota- kota yang ada di Jawa Barat, selain itu juga karakter yang akan ditampilkan pada permainan papan monopoli bahasa Sunda ini akan mengambil 4 tokoh dari cerita Kabayan, ada tokoh utama Kabayan, sang istri Iteung, Abah, dan Ambu yang merupakan orang tua Iteung. Kabayan merupakan tokoh dari cerita imajinatif yang terkenal dan tumbuh dalam masyarakat Sunda dari lama, tingkahnya yang lucu dan bodoh namun dengan kreatifitas dan kejujurannya dia mampu menghadapi setiap masalah yang dihadapi.

Selama melakukan proses perancangan ini, terdapat beberapa tahapan yang dijalankan mulai dari pencarian data, penelusuran data, wawancara, studi piktorial, pembuatan sketsa, pemilihan warna, pemilihan desain, pemilihan bahan, pemilihan ukuran, pembuatan ilustrasi, dan pencetakandesain ke bahan.

DAFTAR PUSTAKA

- Nugraha, B. (2013). *Permainan Kreatif Untuk Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Anak: 030/PPJ-PAUD/VIII/2020.
- Fadlillah, M. (2019). *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*. Indonesia: Prenada Media.
- Hazim, M.F. (2016). *Warna Surga*. Jakarta: PT Pustaka Alvabet.
- Iswinarti. (2017). *Permainan Tradisional: Prosedur dan Analisis Manfaat Psikologis*. Malang: UMM Press
- Lengkana, A. S. dan Mulyana, Y. (2019). *Permainan Tradisional*. Bandung: Salam Insan Mulia.
- Mutiah, D. (2015). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Yulianto. (2018). *Buku Sakti Kuasai Desain Grafis*. Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia.

Teori Warna Menurut Para Ahli & Color Wheel. Diakses pada November 2021 dari <https://www.gramedia.com/li-terasi/teori-warna/>