

Pendahuluan

Perkembangan teknologi dan media hiburan di Indonesia berdampak terhadap perubahan pola perilaku masyarakat. Kecenderungan pemilihan media informasi dan komunikasi yang berlandaskan tampilan telah menggeser media komunikasi verbal. Pengembangan media sosial daring merubah kebiasaan berkomunikasi dengan berbicara menjadi tekstual. Permasalahan mulai dapat dirasakan ketika perkembangan media tersebut ternyata membuat seseorang menjadi lebih individualis, dan lebih sering berinteraksi dengan gawai mereka dibandingkan melakukan interaksi fisik dengan orang lain. Kemampuan bersosialisasi secara nyata adalah sesuatu hal mulai langka ditemukan. Ketidakmampuan untuk menilai emosi lawan bicara menjadi salah satu dampak negatif yang sulit dipahami oleh sebagian besar orang yang bergantung pada media komunikasi tekstual.

Salah satu dampak yang kurang disadari oleh masyarakat Indonesia ketika menggunakan media komunikasi tekstual adalah hilangnya nilai didik dan ajar yang biasanya ikut tersampaikan oleh seorang tetua ketika menyampaikan cerita kepada anak keturunan. Media komunikasi tekstual hanya dapat menyampaikan informasi tanpa dapat menunjukkan penekanan penting dalam setiap cerita. Kurangnya minat generasi muda terhadap media tutur verbal juga semakin mengurangi esensi nilai moral dari sebuah cerita, ketika generasi muda lebih mempercayai tulisan “kata Mbah Google” tanpa melakukan penyaringan.

Bentuk media yang mulai berkembang dalam kehidupan remaja saat ini adalah media yang mampu memberikan pengalaman langsung terhadap nilai moral dan simulasi permasalahan yang menyertainya. Sistem simulasi pengalaman tersebut banyak berkembang dalam beberapa permainan diantaranya menggunakan media luar ruang, kertas, elektronik, dan digital. Berdasarkan pengalaman media luar ruang dan kertas adalah media bermain yang paling banyak mengandung unsur interaksi nyata antar manusia. Kelebihan media ini dapat dimanfaatkan sebagai perantara baru dalam menyampaikan nilai moral yang sebelumnya terkandung dalam cerita rakyat.

Permasalahan yang akan diteliti adalah pencarian teknik penterjemahan media komunikasi cerita verbal ke dalam bentukan komunikasi eksperiensial, serta

kemungkinan pengembangan media bahasa tutur eksperiensial menjadi sebuah produk permainan baru yang mampu mengangkat citra budaya Indonesia sebagai tampilan visual.

Tujuan Penelitian

Tujuan umum dari penelitian ini adalah merancang sistem bahasa tutur eksperiensial yang mampu menterjemahkan nilai moral di dalam cerita rakyat kedalam pengalaman bermain. Sedangkan tujuan khusus yang ingin dicapai dalam penelitian ini meliputi:

1. Mempelajari nilai moral yang terkandung dalam cerita rakyat.
2. Menentukan pengalaman bermain yang akan dirasakan oleh pemain, berkenaan dengan nilai moral pada cerita rakyat.
3. Mengkaji mekanika permainan yang mampu mewakili nilai moral.
4. Menentukan perupaan yang mampu menghubungkan antara nilai moral, pengalaman bermain, dan ciri khas kedaerahan.
5. Menghasilkan purwarupa yang dapat digunakan oleh pemain.

Manfaat Penelitian

Cerita rakyat sebagai salah satu sumber pembangunan watak anak bangsa Indonesia mulai tergerus dengan perkembangan teknologi industri pendidikan dan hiburan asing. Masuknya cerita-cerita dari negara asing dengan bungkus teknologi dan visual yang lebih modern telah menggeser pilihan orang-tua dalam menentukan media didik dan ajar anak-anak. Kemampuan bercerita yang dahulu merupakan media utama dalam menyampaikan wejangan, mulai digantikan dengan produk teknologi informasi dan komunikasi digital. Nilai kebersamaan yang merupakan ciri khas bangsa Indonesia mulai digantikan dengan nilai kompetitif yang membuat anak lebih mengutamakan kepentingan diri sendiri.

Oleh karena itu, penelitian ini bermanfaat untuk mengembalikan peran atefak dan arketip budaya lokal Indonesia, sebagai penunjang dari proses pembelajaran dan pembentukan watak bangsa Indonesia. Salah satu tujuan penting dari penelitian ini adalah pengembangan produk kreatif yang dapat mengangkat

citra Indonesia juga dapat meningkatkan pemanfaatan potensi produksi media industri kecil-menengah.

Kajian Pustaka

Wellek dan Warren (pada Nasin,2009) menyatakan bahwa karya sastra dinyatakan sebagai cerminan ekspresi dan pengalaman yang pernah dirasakan oleh pengarangnya. Hal ini dapat dimaknai bahwa seorang pengarang dapat menentukan sudut pandang pembangunan cerita dan perwatakan dari tokoh yang muncul dalam cerita tersebut. Dengan melihat keberadaan pengarang adalah bagian dari masyarakat, maka karya sastra juga dapat dianggap sebagai perwakilan nilai-nilai budaya yang dipercaya oleh masyarakat pada saat karya sastra tersebut diciptakan (Sumardjo pada Nasin,2009). Penggunaan komunikasi verbal merupakan media termudah dalam penyampaian nasihat yang mendidik, karenanya isi cerita rakyat dapat disisipkan nilai moral yang dapat membantu anak turunan dalam membuat keputusan di masa depan (Nasin,2009).

Beberapa sumber literatur menyatakan tujuan utama manusia memainkan permainan adalah untuk mencari kegembiraan, dan setiap orang memiliki jenis kegembiraan yang berbeda (Koster, 2005). Jenis kegembiraan tersebut memiliki keterkaitan dengan pengelompokan kecerdasan yang sering diuji pada tes IQ, kelompok kecerdasan tersebut adalah: *Linguistic, Logical-Mathematic, Bodily-Kinesthetic, Spatial, Musical, Interpersonal* dan *Intrapersonal* (Gardner pada Koster, 2005). Pernyataan lebih detail tentang jenis kegembiraan yang sering dicari seseorang dalam permainan dapat kita temukan dalam pernyataan Hunicke, LeBlanc, dan Zubek (2004). Mereka menyatakan bahwa kegembiraan yang dicari dapat berhubungan dengan: stimulus yang berinteraksi dengan indera ketika digunakan dalam permainan; fantasi yang membangun kenyataan imajinatif tanpa batas; cerita berkesinambungan yang membuat pemain merasa bagian dari permainan; tantangan yang membutuhkan olah pikir para pemain, kebersamaan yang mampu memperkuat ikatan antar pemain; penjelajahan kebaruan yang menantang pengetahuan; ekspresi diri untuk menunjukkan kemampuan individu; dan kenangan yang membangun ikatan terhadap objek atau kejadian.

Hunicke, LeBlanc, dan Zubek (2004) menyatakan bahwa kerangka dasar sebuah permainan adalah mekanika, dinamika, dan estetika. Mekanika adalah aturan permainan yang menentukan cara pakai perangkat yang digunakan dalam bermain. Dinamika adalah perilaku dari sistem permainan yang muncul ketika perangkat digunakan, dan dampak baik/buruk yang dihasilkan oleh tindakan para pemain. Estetika adalah sensasi emosi yang dirasakan oleh para pemain ketika berinteraksi dengan sistem permainan. Lebih lanjut dijelaskan bahwa permainan bukanlah sebuah media yang digunakan dalam bermain, tapi perilaku yang muncul ketika menggunakan media dalam permainan. Akhirnya permainan didefinisikan sebagai sistem yang menciptakan perilaku melalui seperangkat tindakan interaktif.

Berdasarkan beberapa literatur yang mendefinisikan permainan ditemukan kesamaan pandangan bahwa permainan adalah sebuah kegiatan yang memiliki unsur tantangan –dari ego diri sendiri, tindakan orang lain, atau rintangan pada daerah permainan– dalam pencapaian tujuan akhir.

Metodologi Penelitian

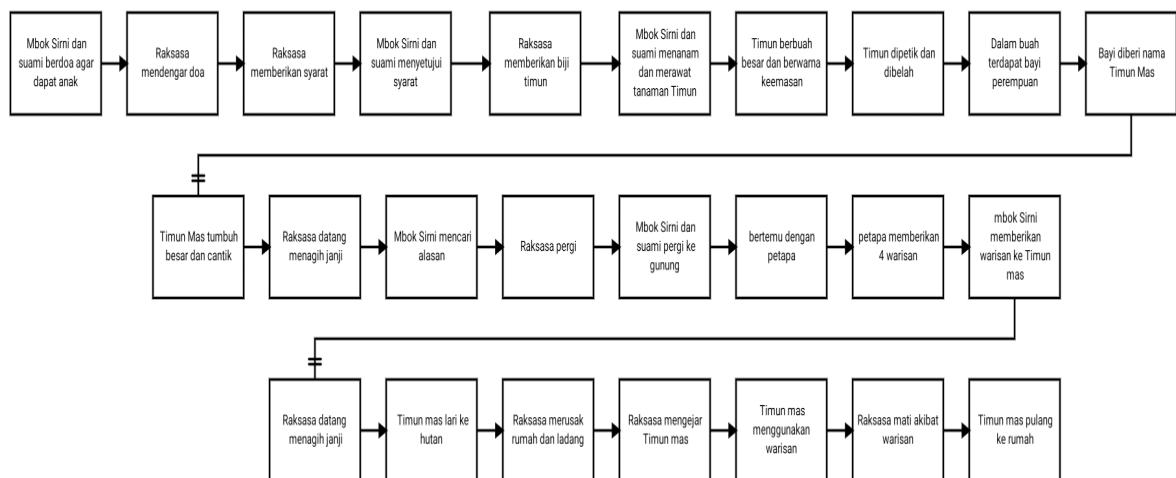
Rencana kegiatan dibagi dalam lima tahapan dengan tujuan untuk memformulasikan unsur-unsur yang ada dalam permainan.

1. Tahap pertama merupakan proses pemetaan nilai moral dari cerita rakyat Timun Mas yang akan dijadikan tujuan akhir perancangan.
2. Tahap kedua menterjemahkan nilai moral menjadi kondisi menang/kalah, dan mekanika permainan yang akan di terapkan pada *mock up* perangkat pendukung permainan.
3. Tahap ketiga mencoba tata cara bermain kepada *play tester* untuk menguji optimalisasi penggunaan perangkat.
4. Tahap keempat menyempurnakan *gameplay* dan penerapan tema visual untuk pembangunan purwarupa.
5. Tahap kelima melaksanakan *beta testing* untuk menyelaraskan tujuan permainan, alur bermain dan tema visual, sehingga pemain dapat merasakan sendiri pengalaman yang mendasari nilai moral pada cerita rakyat.

Akhir dari penelitian ini akan menghasilkan purwarupa dan kemasan siap cetak yang dapat menjadi produk kreatif asli buatan Indonesia dengan memanfaatkan potensi produksi media oleh industri kecil-menengah.

Perancangan

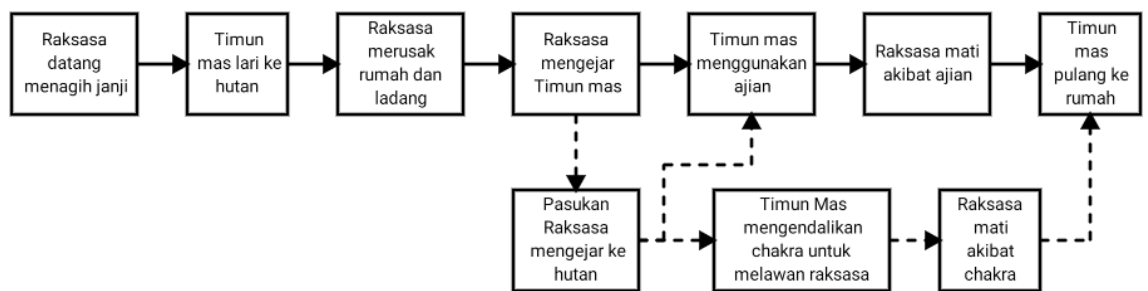
Penelitian tahap I telah berhasil melakukan beberapa hal, pertama melakukan kajian cerita Timun Mas berdasarkan pembagian skenario 3 babak. Babak pertama adalah pembangunan latar belakang yang menceritakan asal-usul kelahiran Timun Mas. Babak kedua menceritakan permasalahan yang dihadapi ketika Raksasa datang menagih janji dan orang tua Timun Mas berusaha mencari bantuan ke petapa. Babak ketiga bercerita tentang tindakan Timun Mas dalam menghadapi raksasa yang mengejarnya ke hutan. Skenario 3 babak dari cerita Timun Mas dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Pembabakan Cerita Timun Mas

Pembagian cerita dilakukan untuk memilih pengalaman bermain yang akan dirasakan dalam boardgame. Diputuskan pengalaman yang akan disampaikan adalah babak ketiga yang menceritakan cara Timun Mas dalam menghadapi raksasa yang mengejarnya hingga ke hutan. Setelah pengalaman bermain ditetapkan, dilakukan pengembangan cerita (*story branching*) untuk mendukung target awal dari

perancangan permainan yaitu memberikan pengalaman kerjasama kelompok dalam menghadapi permasalahan. Gambar 2 menunjukkan pengembangan cerita yang dilakukan dengan menambahkan keahlian Timun Mas dalam mengendalikan chakra untuk menghadapi pasukan raksasa. Pengembangan cerita ini didasarkan pada kemampuan berlari, kegigihan dan daya tahan Timun Mas ketika berusaha menghindari kejaran Buto Ijo. Digambarkan Timun Mas pada permainan ini adalah seorang anak wanita yang memiliki kemampuan silat untuk menggambarkan persiapan yang dilakukan oleh keluarganya dalam menghadapi kedatangan Buto Ijo. Dampak dari pelatihan silat yang dijalani Timun Mas adalah kemampuan gerak tubuh dan pengendalian pernafasan yang mempengaruhi cakra atau lingkaran tenaga dari dalam tubuh. *Story branching* ini juga ditujukan untuk meminimalisir kesan lemah yang biasa melekat pada tokoh wanita dalam cerita rakyat. Permainan ini juga menciptakan beberapa tokoh buto batu yang digambarkan sebagai anak buah Buto Ijo. Buto baru tersebut adalah Buto Seta, Buto Jenar, Buto Abang, Buto Nila dan Buto Ireng, Penamaan buto didasarkan pada sistem penamaan warna kulit seperti Buto Ijo. Urutan warna yang digunakan berdasarkan nama tersebut adalah putih, kuning, merah, biru dan hitam.



Gambar 2. Pengembangan Cerita Timun Mas

Penelitian tahap II menterjemahkan cerita menjadi tujuan permainan dan perangkat mekanika permainan yang digunakan. Tujuan permainan ini adalah menyelamatkan Timun Mas dari serangan pasukan Buto. Berdasarkan tujuan tersebut maka diciptakan kondisi yang dapat menentukan hasil akhir permainan. Pemain akan dinyatakan menang apabila berhasil mengalahkan seluruh pasukan

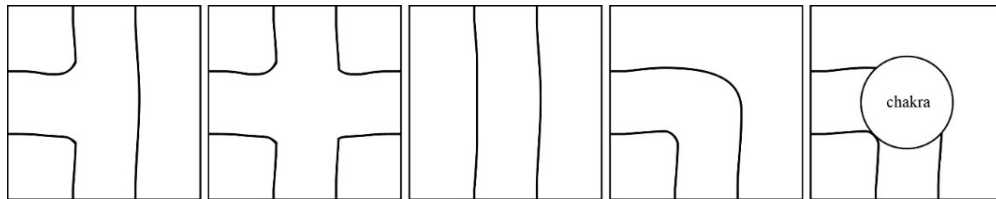
Buto yang menyerang, dan akan dinyatakan kalah apabila Timun Mas kehabisan tenaga sehingga tidak mampu mengendalikan pernafasannya lagi.

Dilakukan beberapa percobaan mekanik permainan (www.boardgamegeek.com) yang dapat memenuhi tujuan permainan tersebut. Mekanik permainan yang dicoba adalah:

1. *Point to point movement*, mekanik ini dicoba untuk memberikan pengalaman mengarahkan dan memindahkan udara ke chakra.
2. *Set collection*, mekanik ini dirancang untuk memberikan peningkatan kesulitan yang dihadapi, dengan menambah jumlah chakra yang harus diaktifkan agar dapat mengalahkan buto.
3. *Route building*, mekanik ini direncanakan untuk memberikan pengalaman menyusun ulang jalur untuk mengarahkan udara ke chakra.
4. *Modular board*, mekanik ini dicoba untuk menciptakan jalur yang acak sehingga dapat mengurangi unsur kebosanan ketika dimainkan berulang kali.
5. *Tile placing*, mekanik ini dicoba untuk memberikan pengalaman perubahan jalur yang dapat mempengaruhi jalannya udara ke chakra.
6. *Co-operative play*, mekanik ini meningkatkan pengalaman bekerjasama dalam menghadapi tantangan permainan, dan mewajibkan seluruh pemain untuk bermain bersama dan mendapatkan hasil akhir secara bersama juga. Permainan akan dianggap kalah apabila salah satu pemain tidak dapat melanjutkan permainan.

Tahap ini juga merancang *mock-up* tampilan untuk kartu nadi, kartu buto dan kartu Timun Mas. Hal ini dibutuhkan untuk melakukan *alpha testing* agar dapat diketahui hubungan antar unsur yang ada di beberapa perangkat permainan. Kartu nadi dirancang untuk memberikan gambaran jalur darah untuk mengalirkan udara ke chakra. Bentuk jenis jalur dapat dilihat pada gambar 3, dengan beberapa varian yang menunjukkan pola jalur I, L T dan +. Pada beberapa kartu dengan pola L juga diletakkan penanda chakra yang dijadikan tujuan pergerakan udara. Permainan menggunakan 26 kartu modular untuk memberikan pengalaman pergerakan darah

dalam tubuh ketika mengantarkan udara ke chakra. Jumlah kartu nadi yang dibuat dan sebaran varian pola dapat dilihat pada tabel 1.



Gambar 3. *Mock-up* tile nadi

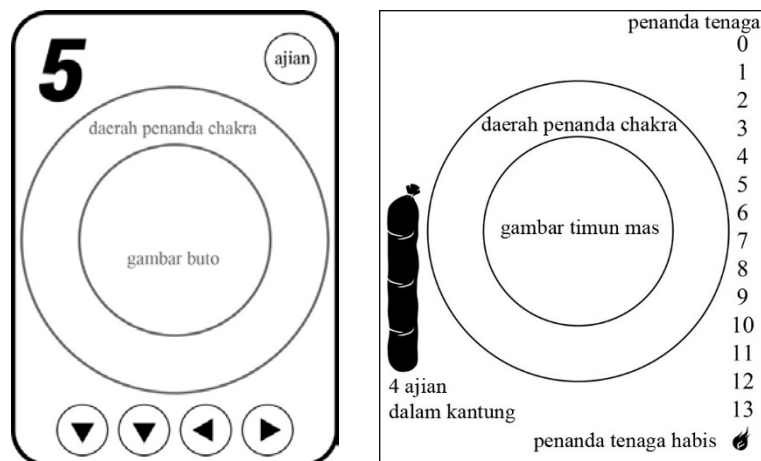
Tabel 1. Sebaran jumlah kartu nadi

Jenis Jalur	Pola I	Pola L	Pola T	Pola +
-	4	8	5	1
Muladhara	-	1	-	-
Swadhisthana	-	1	-	-
Manipura	-	1	-	-
Anahata	-	1	-	-
Thymus	-	1	-	-
Vishuddha	-	1	-	-
Ajna	-	1	-	-
Sahasrana	-	1	-	-
Jumlah	4	16	5	1

Kartu buto dirancang seperti terlihat pada gambar 4, memiliki tanda chakra yang harus dikumpulkan para pemain untuk mengalahkan buto. Direncanakan juga sebuah nilai yang menggambarkan nilai serangan dan juga mewakili peringkat atau tingkat kesulitan dalam mengalahkan buto. Penanda ajian juga diletakkan sebagai penanda bahwa buto yang memiliki gambar ajian tersebut dapat dikalahkan tanpa harus mengumpulkan chakra. Dalam permainan direncanakan hanya 4 buto yang dapat dikalahkan langsung dengan ajian, jumlah ini mewakili barang yang dibawa Timun Mas ketika melarikan diri ke hutan. Untuk memberikan efek serangan buto terhadap Timun Mas, digambarkan juga arah gerakan nadi yang secara otomatis bergerak ketika sesosok buto berhasil menyerang. Tujuan pergeseran nadi tersebut

adalah menggambarkan efek serangan dapat mengganggu jalannya peredaran darah dan udara di dalam tubuh. Kartu buto juga dirancang memiliki identitas warna sesuai nama masing-masing, hal ini dimaksudkan untuk memudahkan identifikasi peringkat kekuatan buto. Jumlah kartu buto adalah 20 lembar dengan sebaran kemampuan dan dampak serangan seperti terlihat pada tabel 2.

Kartu Timun Mas dirancang sebagai penanda serangan, tenaga dan kemampuan yang dimiliki oleh para pemain, sehingga kartu ini adalah 1 kartu yang mewakili semua pemain, bentuk tampilan kartu dapat dilihat pada gambar 4. Kartu ini terdapat penanda tenaga yang menunjukkan daya tahan Timun Mas dalam menghadapi serangan buto. Terdapat penanda chakra untuk menunjukkan kumpulan chakra yang sudah diperoleh para pemain. Ditampilkan juga 4 ajian yang dibawa oleh Timun Mas untuk mengulur waktu serangan buto.



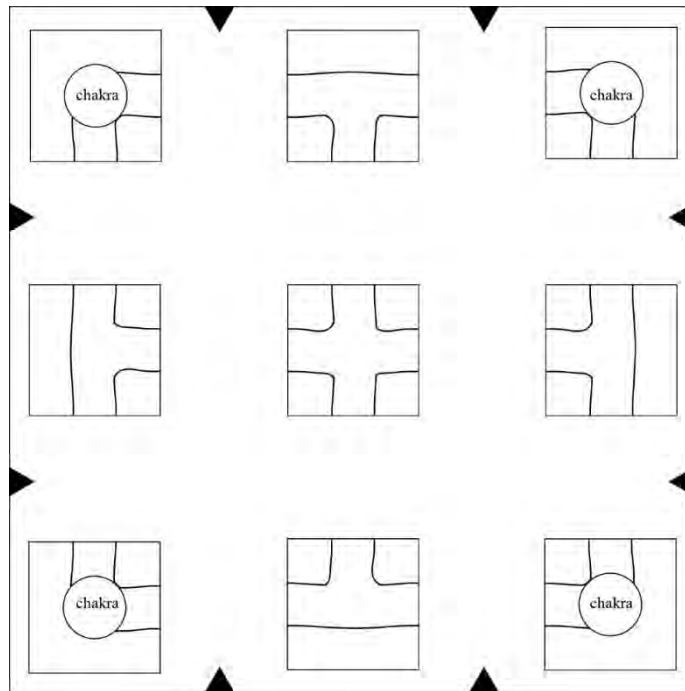
Gambar 4. *Mock-up* kartu buto dan kartu Timun Mas

Tabel 2. Sebaran atribut serangan kartu buto

	Buto Ijo		Buto Seta		Buto Jenar			Buto Abang			Buto Nila		Buto Ireng					
# Kartu	2		2		4			4			4		4					
Nilai Serang	7		6		5			4			3		2					
# Chakra GID	3	1	2	2	1	3		2	1	1	2	1	1					
Muladhara				•	•		•	•	•			•			•			
Swadhisthana				•	•	•		•			•	•		•				
Manipura		•	•		•	•	•			•		•		•				
Anahata	•		•			•	•	•			•		•		•			
Thymus		•		•	•			•		•	•			•				
Vishuddha	•	•		•		•		•	•			•			•			
Ajna	•	•	•				•		•	•			•		•			
Sahasrana	•		•				•			•	•			•		•		
#Arah Serang	4		4		3			3			2		2					
Jingga	^	^	v	v		^	v	^	^	v	v		v	^		^	v	
Hijau	v	^	v	^	v		^	^	v		v	^		^	v		^	
Biru	>	<	<	>	>	<		<		<	<	>		>	<		>	<
Ungu	<	<	>	<	>	<	<		>	>		>		>	<	<		>
#Ajian/Jenis	1/2		1/2		3/4			3/4			3/4		3/4					
Timun									•						•		•	
Jarum								•				•			•			
Garam			•				•			•			•					
Terasi	•				•		•						•					

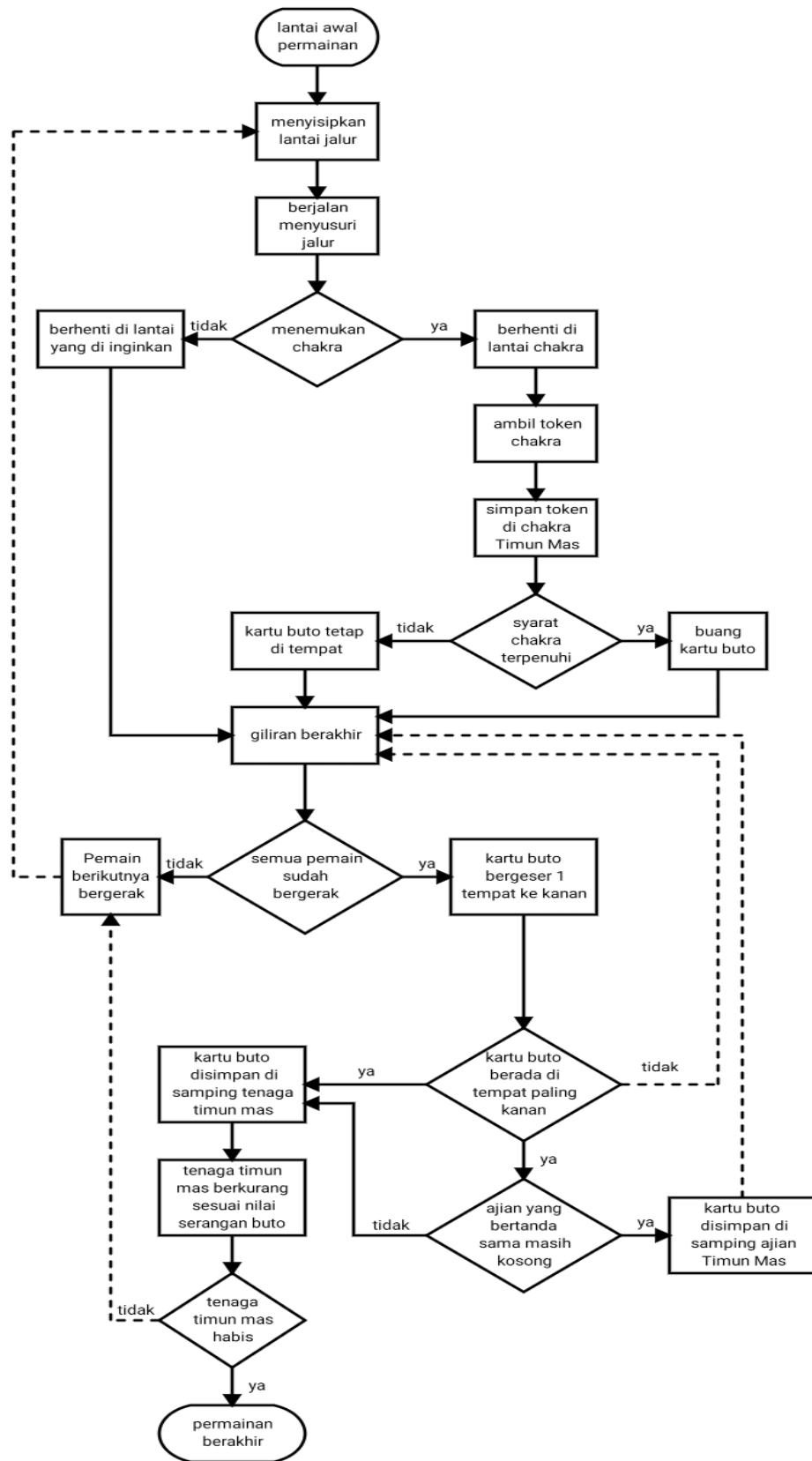
Lapangan permainan dirancang dapat menggunakan 25 keping kartu nadi dengan tambahan 1 nadi sebagai pengubah jalur. Terdapat 9 kartu yang tidak dapat bergerak berfungsi sebagai penahan jalur pergerakan kartu nadi lainnya seperti terlihat pada gambar 5. Chakra yang digunakan pada kartu nadi terbagi atas 4 chakra berada di posisi kartu yang diam, dan 4 chakra lainnya berada di posisi kartu yang dapat digerakkan. Cara ini dilakukan untuk memastikan setiap sesi permainan akan

memberikan pengalaman yang berbeda bagi para pemain. Terdapat 4 lajur yang dapat bergerak horisontal dan vertikal yang juga digunakan sebagai penerapan dampak serangan yang dilakukan buto.



Gambar 5. *Mock-up* lapangan permainan

Tahap III melakukan penterjemahan cerita menjadi sebuah alur permainan yang dianggap dapat memberikan pengalaman bermain yang diharapkan. Dalam alur bermain yang ditampilkan pada gambar 6 para pemain berperan sebagai udara yang dihirup oleh Timun Mas ketika sedang menghadapi serangan pasukan raksasa. Timun Mas diposisikan sebagai tokoh yang tidak dapat dimainkan (*Non-Playable Character*), dimana setiap raksasa yang gagal dikalahkan akan memberikan dampak pengurangan kekuatan Timun Mas. Setiap pasukan raksasa yang menyerang harus dikalahkan bersama-sama dengan cara mengarahkan udara ke chakra yang sesuai dengan syarat untuk mengalahkan raksasa yang tertera di kartu. Beberapa raksasa harus dikalahkan dengan mengumpulkan chakra yang cukup banyak sehingga membutuhkan kerjasama lebih dari 1 udara untuk dapat mengalahkan raksasa tersebut.



Gambar 6. Alur Bermain Boardgame Timun Mas

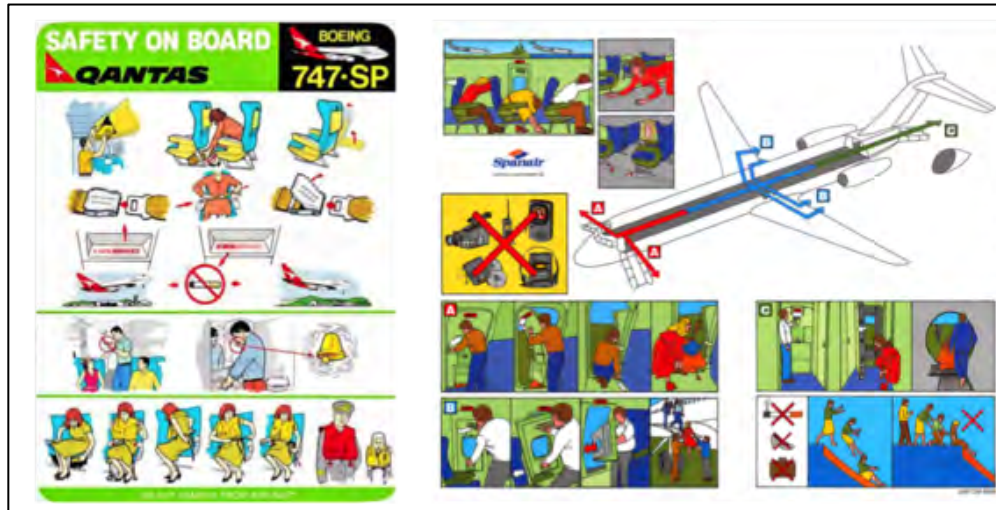
Perwujudan

Untuk mencoba alur permainan yang telah direncanakan maka pada Tahap III juga dibuat papan permainan modular dari akrilik untuk memudahkan perubahan gambar tanpa harus menghasilkan lebih banyak limbah. Penggunaan papan modular yang digunakan untuk mendapatkan chakra dalam melawan pasukan raksasa dapat dilihat pada gambar 7. Kajian material penanda pemain di lapangan mendapatkan beberapa alternatif bahan yang dapat dimanfaatkan yaitu kertas, kayu dan plastik. Berdasarkan hasil kajian ini maka diputuskan bahwa permainan akan menggunakan material kayu sebagai penanda tenaga Timun Mas, dan kertas daluang sebagai penanda cakra, nadi dan pemain.



Gambar 7 Purwarupa lapangan permainan dan penanda pemain

Tahap IV penelitian melakukan percobaan pengayaan visual permainan yang mengacu pada gaya ilustrasi *safety cards* di perusahaan penerbangan seperti yang terlihat pada gambar 8. gaya gambar tersebut dipilih karena memiliki kedekatan guna sebagai sumber informasi tindakan yang harus dilakukan saat kejadian berbahaya.



Gambar 8. Contoh acuan pengayaan visual *Airline Safety Card*

Ilustrasi tokoh Timun Mas dan pasukan buto mengacu pada pengayaan yang telah ditetapkan sebelumnya. Tarikan garis sederhana dan penggunaan blok warna dengan gradasi tegas dijadikan teknik penggambaran dan pewarnaan yang coba dibuat. Proses perancangan tokoh dapat dilihat pada gambar 9 dengan menyertakan tampilan hasil akhir tokoh yang digunakan pada permainan.



Gambar 9. Perancangan tokoh dalam permainan

Tokoh buto yang dirancang diterapkan pada kartu yang akan digunakan sebagai pengurang tenaga Timun Mas. Setiap tokoh memiliki warna kartu yang berbeda disesuaikan dengan nama dari masing-masing buto. Tampilan akhir kartu yang terlihat pada gambar 11 disesuaikan dengan mock-up yang sudah direncanakan sebelumnya. Seluruh kelengkapan kartu yang dibutuhkan sudah berhasil diterapkan pada tampilan akhir.

Kartu Timun Mas dirancang sebagai kartu dengan ukuran besar yang dimanfaatkan sebagai alas bermain dan menyimpan kartu buto, penanda chakra dan penanda tenaga. Hal ini dimaksudkan agar seluruh pemain dapat dengan mudah mengidentifikasi keadaan timun mas dari semua sisi lapangan permainan. Pada kartu Timun Mas juga disiapkan daerah untuk menyimpan kartu buto yang sedang aktif, kartu buto yang menyerang Timun Mas, kartu buto yang terkena ajian dan kartu buto yang sudah terkalahkan seperti terlihat pada gambar 10.



Gambar 10. Tampilan kartu buto dan kartu Timun Mas

Kartu nadi yang menjadi jalur udara untuk mengaktifkan chakra di rancang dengan mengacu pada tampilan visual organ dalam tubuh manusia dan pewarnaan yang tetap mengacu pada warna yang telah dijadikan panduan sebelumnya. Pada gambar 11 menunjukkan papan permainan yang telah tersusun kartu nadi di atasnya. Jalur yang dapat aktif bergerak diberi kode warna untuk penanda dan sebagai acuan arah gerakan ketika buto berhasil menyerang Timun Mas. Jalur kartu nadi diberi jarak 2 mm diantara kartu nadi yang tidak dapat bergerak. Tujuannya agar pergerakan kartu tidak tersendat karena terjepit kartu yang tidak bergerak. Ukuran papan permainan ini adalah 26 cm x 26 cm.



Gambar 11. Tampilan papan permainan dan kartu nadi

Beberapa penanda tambahan seperti terlihat pada gambar 12 dibuat untuk membantu identifikasi keadaan dalam permainan. Penanda pemain dirancang 4 buah dengan gambar yang mewakili elemen udara, digunakan pada papan permainan dan bergerak menyusuri jalur yang terbentuk oleh kartu nadi. Penanda chakra dibuat sebagai penanda chakra yang sedang aktif, ditempatkan di kartu Timun Mas pada area lingkaran emas di sekeliling ilustrasi Timun Mas. Penanda kartu pratama digunakan untuk menunjukkan pemain yang menjadi awal permainan. Apabila giliran bermain kembali ke pemain pratama, maka secara otomatis kartu buto akan bergerak 1 posisi ke arah kanan. Apabila kartu buto sudah diposisi paling ujung kanan maka kartu tersebut akan menyerang Timun Mas. Penanda tenaga Timun Mas terbuat dari material kayu dengan bentuk 3D digunakan untuk menunjukkan nilai tenaga yang masih tersisa. Cara penggunaannya dengan meletakan penanda tenaga diatas nilai yang tersisa.



Gambar 12. Tampilan perangkat penanda permainan

Tampilan keseluruhan permainan ketika sedang dimainkan dapat terlihat pada gambar 13. Bagian kiri papan permainan adalah daerah nadi untuk mengaktifkan chakra dengan menggunakan udara. Sementara bagian kanan papan permainan adalah daerah keterangan keadaan Timun Mas. Menunjukkan tenaga, ajian dan buto yang sedang digadapi atau telah dikalahkan. Ruang bermain yang dibutuhkan adalah sebuah meja atau tempat datar lainnya dengan ukuran 30 cm x 60 cm.



Gambar 13. Susunan perangkat ketika sedang digunakan

Tahap V merancang nama dan logo permainan untuk memudahkan identifikasi dan membedakan dengan permainan Timun Mas lainnya. Nama permainan disesuaikan dengan pengalaman bermain yang dirasakan, yaitu mengaktifkan chakra untuk menyelamatkan Timun Mas dari serangan buto. Nama permainan yang ditetapkan adalah 'Chakra Timun Mas'. Bentuk visual dari logo permainan dapat dilihat pada gambar 14. Logo ini memasukkan bentuk simbol chakra Sahasrana yang merupakan perwakilan dari pengetahuan manusia. Untuk mengangkat makna permainan yang melatih strategi bergerak untuk bertahan hidup dengan memanfaatkan semua pengetahuan yang telah dipelajari sepanjang hidup.



Gambar 14. Logo permainan Chakra Timun Mas

Pada tahap ini juga dirancang kemasan permainan yang memberikan fungsi keamanan dan informasi dari permainan yang terdapat di dalamnya. Warna dominan hijau pada kemasan yang terlihat di gambar 15 digunakan untuk mewakili lokasi kejadian cerita Timun Mas ketika sedang dikejar oleh Buto di hutan. Dengan menggunakan ilustrasi Timun Mas berada di bagian tengah bidang kemasan dikelilingi oleh 6 buto. Sebagai pelindung dari serangan buto digunakan ilustrasi lingkaran chakra. Di bagian samping, dibuat tampilan yang dapat mengidentifikasi isi permainan berdasarkan nama dan tokoh yang ada dalam permainan. Kemasan ini dirancang untuk dapat dipajang dalam posisi vertikal dan horisontal, karena itu di bagian sisi kiri kemasan disusun tampilan dengan posisi tegak. Alasan pemilihan bagian kiri adalah ketika ditarik dari lemari pajang, tampilan depan kemasan akan tetap berada dalam posisi tegak dan mudah dibaca.



Gambar 15. Tampilan kemasan permainan

Bagian dalam kemasan dibuat sebuah penahan seperti terlihat pada gambar 16 yang memiliki kegunaan untuk menjaga perangkat permainan agar tidak terlalu banyak bergerak ketika sedang dalam pengiriman. Penahan ini juga berfungsi untuk mendekatkan papan permainan dengan tutup kemasan untuk meningkatkan kepadatan dan mengurangi tingkat kerusakan yang mungkin terjadi.



Gambar 16. Penahan bagian dalam kemasan

Kesimpulan

Kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Diperoleh alur permainan yang dapat mendorong kerjasama kelompok dalam menyelesaikan tantangan.
2. Sudah berhasil menciptakan papan permainan modular untuk membedakan pengalaman bermain di tiap sesi baru.
3. Berhasil menentukan gaya visual yang dianggap relevan dengan tujuan permainan.
4. Perangkat pendukung yang digunakan adalah:
 - a. 1 papan nadi dan chakra
 - b. 17 kartu nadi
 - c. 20 kartu buto
 - d. 1 kartu Timun Mas
 - e. 8 penanda chakra aktif
 - f. 1 penanda tenaga Timun Mas
 - g. 4 penanda pemain
 - h. 1 penanda pemain pratama
 - i. 1 set petunjuk cara bermain
5. Spesifikasi bermain yang disarankan adalah:
 - a. Usia pemain minimum 8 tahun
 - b. Jumlah pemain 1 – 4 orang
 - c. Minimum waktu bermain adalah 15 menit
6. Purwarupa permainan dibuat dalam ukuran 1:1 dengan ukuran sebagai berikut:
 - a. Kartu nadi 4,8 cm x 4,8 cm
 - b. Kartu buto 6,3 cm x 8,8 cm
 - c. Penanda chakra 1,6 cm x 1,6 cm
 - d. Penanda pemain 2 cm x 2 cm
 - e. Penanda pemain pratama 4 cm x 4 cm
 - f. Kartu Timun Mas 26 cm x 26 cm
 - g. Papan permainan 26 cm x 26 cm

h. Kemasan 28 cm x 28 cm.

Saran untuk penelitian lanjutan adalah sebagai berikut:

1. Modifikasi alur permainan untuk dimainkan oleh 8 pemain.
2. Menambahkan tingkatan serangan buto untuk mendapatkan varian tingkat kesulitan dan untuk menarik pemain dengan usia lebih dewasa.
3. Meningkatkan syarat mengalahkan buto hingga kombinasi 8 chakra.
4. Merancang game baru menggunakan alur penelitian yang sudah dirancang di penelitian ini dengan memanfaatkan sumber gagas cerita rakyat dari daerah lain di Indonesia.

Referensi

- Board Game Mechanics. (2017). www.boardgamegeek.com. Diakses tanggal 15 September 2017
- Hunicke, Robin, Marc LeBlanc dan Robert Zubek. (2004). *MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research*. Game Developers Conference. San Jose.
- Koster, Raph. (2005). *A Theory of Fun for Game Design*. Arizona, Paraglyph Press.
- Nasin, (2009). *Kajian Struktur, Nilai Budaya, Dan Konteks Cerita Rakyat Masyarakat Panjalu Ciamis :Penyusunan Bahan Ajar Mata Pelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Untuk Siswa Sekolah Menengah Kejuruan*. S2 thesis, Bandung, Universitas Pendidikan Indonesia.