

Pengenalan Tokoh Wayang dalam Cerita Ramayana dengan Menggunakan Media *Board Game* untuk Masyarakat

D.M Teddy Dwistyan¹, T. Arie Setiawan²

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Kristen Satya Wacana, Salatiga
Email: freakjinglotte@gmail.com¹, arie.setiawan.p@gmail.com²

Abstrak

Indonesia adalah negara yang memiliki berbagai macam Kebudayaan dan Kesenian. Dari bermacam kebudayaan dan kesenian yang ada, Indonesia juga memiliki berbagai macam Cerita Rakyat. Contohnya di Pulau Jawa. Masyarakat Jawa sendiri menggunakan sebuah media untuk menceritakan sebuah cerita rakyat. Media ini disebut dengan Wayang. Wayang adalah salah satu budaya yang berasal dari Pulau Jawa. Beberapa wilayah disekitar Pulau Jawa memiliki berbagai jenis Wayang. Contohnya seperti Wayang Kulit, Wayang Golek dan Wayang Orang. Wayang Golek dan Wayang Kulit dimainkan oleh seorang Dalang kecuali Wayang Orang yang dimainkan oleh aktor dan artis. Wayang digunakan Dalang sebagai media dari cerita yang dilantunkan. Cerita yang dimainkan biasanya cerita rakyat. Contohnya seperti cerita rakyat Jawa Tengah seperti Ramayana. Karakter dari cerita Ramayana banyak ditemui didaerah tertentu seperti Rama, Shinta, Anoman, Rahwana dan lainnya sesuai cerita tersebut. Permasalahan yang timbul dari hal ini yakni kurang mengertinya masyarakat akan cerita rakyat Ramayana dan kurangnya ketertarikan masyarakat untuk menonton seni wayang tersebut. Banyak juga masyarakat Jawa yang tidak mengerti cerita tersebut. Boardgame merupakan sarana yang dapat digunakan masyarakat untuk memahami cerita dan karakter dalam cerita Ramayana serta menarik minat masyarakat terhadap Budaya Wayang. Dengan menggunakan Artwork dan Gameplay yang dirancang sedemikian rupa untuk menarik perhatian dan minat masyarakat.

Kata kunci: Wayang, Ramayana, *Board game*, *Artwork*, *Gameplay*, Dalang.

Abstract

Indonesia is a country that has a variety of cultures and arts. From the various cultures and arts that exist, Indonesia also has various kinds of folklores. For example in Java, the Javanese people use a medium to tell a folktale. This media is called wayang. Wayang is one of the cultures originating from Java. Some regions around Java have various types of Wayang. Examples include Wayang Kulit, Wayang Golek, and Wayang Orang. Wayang Golek and Wayang Kulit are played by a Dalang or a puppeteer except for Wayang Orang that is played by actors or artists. Wayangs are used by the Dalang as a medium to play out the story. The story is usually a folklore, like Ramayana, a Central Javanese folklore. The characters from the Ramayana story are found in certain areas, such as Rama, Shinta, Anoman, Rahwana, and others according to the story. The problem that arises from this is the lack of understanding of the people about the Ramayana folklore and the lack of public interest in watching the art of Wayang. Many Javanese people do not understand the story. Board game is a tool that can be used by the community to understand the stories and characters in the Ramayana story and to attract people's interest in Wayang culture. By using artwork and gameplay that are designed in such a way, hopefully they attract the attention and interest of the community.

Keywords: Wayang, Ramayana, board game, artwork, gameplay, Dalang.

Pendahuluan

Indonesia merupakan negara yang beragam, keragaman budaya, suku, bahasa, hingga agama. Dalam suatu budaya Indonesia juga memiliki berbagai Cerita Rakyat. Jawa Tengah memiliki sebuah Cerita Rakyat yang sering digunakan dalam

pertunjukan Wayang dan Pagelaran Seni. Ramayana adalah sebuah Cerita Rakyat yang sering dipertunjukan dalam pertunjukan seni di Jawa Tengah seperti Wayang dan Ketoprak. Masalah yang timbul dari masalah ini adalah kurangnya ketertarikan masyarakat Jawa Tengah dalam Cerita Rakyat dan pertunjukan Wayang serta

minimnya budaya membaca. Kebiasaan membaca adalah kebiasaan yang mendarah daging pada diri sendiri (Tampubolon 2008;228). Sama seperti ke-tertarikan seseorang terhadap sesuatu untuk menambah pengetahuan. Warga Magelang khususnya, di kampung Bogeman Wetan hampir sekitarnya 70 persen masyarakat Bogeman tidak mengetahui dan tidak dapat menjelaskan cerita Ramayana itu sendiri dan hanya mengetahui beberapa tokoh dalam cerita Ramayana.

Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) angkatan 2013 dan 2014 memiliki masalah yang sama dalam hal pengetahuan tentang cerita Ramayana dan semua Tokoh dalam cerita Ramayana. Ada beberapa mahasiswa yang dapat menjelaskan cerita Ramayana tetapi hanya beberapa penggalan cerita, menceritakan Subali dan Sugriwa bahwa Subali adalah saudara jahat dari Sugriwa. Dalam penjelasannya Subali berkelahi dengan Sugriwa terutama untuk memperebutkan Dewi Tara, Subali hanya salah mengerti tentang peristiwa yang sebenarnya terjadi. Beberapa siswa Sekolah Menengah 1 dan Sekolah Menengah Atas 3 mengatakan hanya mengetahui tokoh seperti Anoman dan Rahwana (Kevin dan Tiyok, 2017). Masyarakat hanya mengenal tokohnya saja tanpa mengetahui asal usul para tokoh cerita dan dari mana kekuatan Anoman dan Rahwana.

Segala persoalan yang timbul, dari masalah kurang minatnya masyarakat akan membaca, kurangnya pengetahuan terhadap Budaya dan khususnya cerita rakyat Ramayana, juga didukung oleh kemajuan zaman. Masyarakat dan anak-anak lebih mengenal *gadget* atau *smartphone*. *Gadget* dan *smartphone* juga memiliki keuntungan dan kekurangan. Keuntungan yang dimiliki adalah kita dapat mengetahui kemajuan teknologi dan informasi tentang dunia baik dalam negeri ataupun luar negeri. Namun, kelemahannya dari benda tersebut menimbulkan banyak dampak buruk seperti kurangnya pergaulan terhadap lingkungan sekitar. Kemajuan teknologi juga menimbulkan lemahnya masyarakat untuk memainkan *board game*. Masyarakat lebih memilih bermain game dengan menggunakan *smartphone* atau *gadget* yang dimiliki. *Board game* adalah permainan paling mendasar dari segala bentuk permainan. Banyak *boardgame* yang sudah dikembangkan oleh berbagai perusahaan yang ada dan tidak kalah menarik dengan *game* yang sedang populer di masyarakat. Kemudian tentunya menggunakan alur cerita, *gameplay* dan *artwork* yang menarik. Dalam hal ini *board game* dapat dijadikan sebuah media yang dapat digunakan untuk segala pengembangan dan solusi dari masalah yang ada. Tidak banyak anak-anak atau orang dewasa yang

sering memainkan *board game*. Padahal di masa sebelumnya orang lebih memilih bermain *board game* dengan alasan untuk saling bertemu, bersosialisasi dan untuk meramaikan suasana saat berkumpul dengan teman dan saudara.

Perancangan ini bertujuan untuk dapat menimbulkan minat masyarakat terhadap cerita rakyat, budaya, sejarah, dan pengetahuan lainnya dengan menggunakan media *board game*.

Penelitian Terdahulu

Berdasarkan buku “*Arjuna Sasrabahu*” sebuah cerita yang menceritakan awal mula Kerajaan Ayodya tempat asal Prabu Rama dan Kerajaan Alengka tempat asal Prabu Rahwana sampai peperangan yang terjadi dari dua kerajaan besar ini. Dalam buku ini dijelaskan secara rinci segala persoalan yang timbul dari peperangan yang terjadi antara Rama dan Rahwana. Satu informasi yang dapat digunakan untuk menambah wawasan pengetahuan cerita rakyat (Sunardi D.M).

Dalam penelitian Dan Besta Nusantara dan Andjrah Hamzah Irawan S.T., M.Si. mahasiswa Jurusan Desain Produk Industri, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS) dalam penelitiannya yang berjudul “Perancangan *Boardgame* sebagai Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam untuk Anak SD Kelas1”. *Board game* berhasil dalam menjadi alat bantu yang interaktif bagi siswa SD Kelas 1 serta dapat memberikan interaksi antar pemain dan mempermudah siswa untuk memahami segala materi ilmu pengetahuan alam tidak hanya dengan teori yang didapat dikelas. Dengan disertai bentuk huruf, karakter dan warna yang mendukung untuk lebih menarik perhatian.

Ramayana

Ramayana berasal dari bahasa Sansekerta “Rama” dan “Aya” yang berarti Perjalanan Rama. Cerita Ramayana sesungguhnya berasal dari India dan penyebarannya juga sampai dunia dan terutama di Asia Tenggara. Cerita Ramayana diperkirakan ditulis oleh Walmiki dari India sekitar 400 SM yang kisahnya dimulai antara 500 SM sampai 200 SM dan dikembangkan oleh berbagai penulis pada masa itu. Kisah Ramayan ini menjadi Kitab Suci bagi agama Wishnu yang menjadi teladan hidup, kebenaran, keadilan, kepahlawanan, persahabatan dan percintaan (sejarahri.com). di zaman Mata-ram kuno saat Prabu Dyah Balitung (Dinasti Sanjaya) bertahta, telah ada kitab sastra Ramayana berbahasa Jawa Kuno (Jawa Kawi), tidak mengindik pada Ramayana Walmiki. Di awal

abad X sang raja membuat tempat pemujaan Dewa Shiwa yaitu Candi Prambanan dengan relief Ramayana namun berbeda dengan isi Cerita Ramayana yang dimaksud. Ramayana semakin diterima di Jawa, setelah melalui pertunjukan wayang (wayang orang dan wayang kulit).

Cerita Ramayana mengisahkan seorang calon Raja Kerajaan Ayodya yang diasingkan kedalam hutan bersama calon isterinya Shinta dan didampingi oleh adik keduanya bernama Lesmana. Dalam pengasingannya mereka banyak mendapatkan gangguan terutama dari Rahwana yang tidak sengaja melintasi hutan tempat pengasingan Rama. Rahwana yang tertarik dengan kecantikan Shinta langsung menjelma menjadi kijang dan berhasil menculik Shinta. Rama yang mengetahui Shinta telah diculik oleh Rahwana segera bergegas dan mencari Shinta. Dalam perjalanan pencarian Shinta Rama bertemu Subali dan Sugriwa yang sedang bertarung. Rama membuat kesepakatan dengan Sugriwa untuk dapat memenangkan pertarungan. Pertarungan berhasil diselesaikan berkat senjata Rama "Panah Gruma Wijaya" tentu Sugriwa harus membalas kebaikan Rama. Sugriwa memerintahkan Kerajaan Kera tempat tinggal Sugriwa untuk mengikuti Rama dan didampingi oleh Anoman yang pada saat itu keponakan Subali dan Sugriwa yang menjadi Patih di Kerajaan Kera. Sampai di Alengka, segala strategi dan upaya telah dilakukan oleh kedua pihak dan peperangan besar terjadi dan Rama berhasil merebut Shinta meskipun banyak rintangan yang dihadapi. Cerita Ramayana versi Jawa memiliki unsur filsafat yang baik dan dapat digunakan untuk kehidupan sehari-hari, teladan, kesetiaan, kegigihan, kewibawaan dan kepercayaan (Sunardi D.M).

Seorang ahli sejarah dan kebudayaan Jawa, setelah membaca kitab Ramayana Jawa Kuno memberi komentar, "*Ini merupakan peninggalan leluhur Jawa, yang sungguh adiluhung, cukup untuk bekal hidup kebatinan*" (Prof. Dr. Porbarajaka). Ramayana terlukis dalam relief pada dinding Candi Prambanan dan berkembang dimasyarakat dalam wujud cerita drama (wayang orang, wayang kulit, sandiwara dan film).

Budaya Sendratari Ramayana

Sendratari Ramayana adalah sebuah pertunjukan drama tari kolosal klasik yang pertama diperlihatkan pada awal tahun 1960-an di ruang terbuka Candi Prambanan, Kabupaten Sleman, Yogyakarta (theaerobinangproject.com, 2012). Sendratari Ramayana dipentaskan dalam bentuk gerak dan tari bergaya khas Jawa halus, tanpa dialog, yang

menceritakan kisah epic kuno yang berasal dari India dan telah lama diadaptasi ke dalam versi Jawa. Sebuah kisah klasik yang berisi tentang cinta, tipu muslihat, perang, kesetiaan, pengorbanan, sifat ksatria, patriotisme, dan keteguhan kepercayaan sama seperti Cerita Ramayana pada umumnya berisi tentang perjalanan Rama dalam pengasingan hingga pertarungan melawan Rahwana dan runtuhnya Kerajaan Alengka.

Board Game

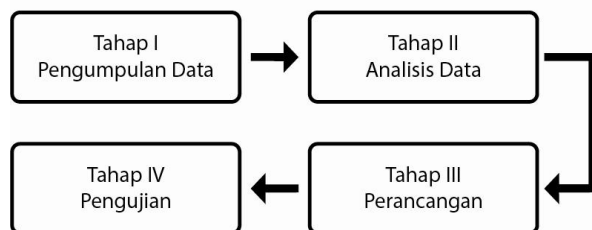
Board game atau disebut juga dengan permainan papan adalah salah satu bentuk permainan (*game*) yang melibatkan sejumlah benda yang ditempatkan dan saling bertukar berdasarkan aturan yang ditentukan, pada sebuah permukaan yang sudah diberi tanda atau dalam bentuk papan. Jenis *board game* sangat beragam dan terus berkembang. Aturan permainannya pun beragam dari sederhana yang detail dan kompleks. Saat ini beberapa permainan populer di perangkat komputer maupun *gadget (mobile device)* dibuat menggunakan konsep dasar *board game* (Istianto, 2013).

Menurut data dari situs resmi *Board Game Geek* (BGG). Sebuah *website* yang berisikan *database* tentang *board game* dan *card game* yang pernah ada di dunia, mengungkapkan ada lebih 75.000 judul *board game* dan *card game*. Menurut data situs tersebut kemudian dapat dikategorikan 51 jenis mekanisme permainan atau *game mechanics*. *Game mechanics* dapat dikatakan sebuah kerangka bagaimana permainan tersebut dapat berjalan atau bisa dimainkan.

Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan tabel proses. Metode deskriptif adalah penelitian yang bermaksud untuk membuat penggambaran sebuah obyek untuk menarik perhatian yang melihat (deskripsi) mengenai tokoh, kondisi lingkungan dan apa saja keperluan yang ada. Dalam arti penelitian deskriptif itu adalah akumulasi data dasar dalam cara deskriptif semata-mata tidak perlu mencari atau menerangkan saling berhubungan, mencoba hipotesis, membuat ramalan, atau mendapatkan makna dan implikasi walaupun penelitian yang bertujuan untuk menemukan hal-hal tersebut dapat mencakup juga metode-metode deskriptif (Suryabrata, 2012). Mekanik utama yang digunakan dalam permainan ini adalah *Tile Movement*. *Tile Movement* cara menggerakkan bidak ketempat yang diinginkan dan sesuai pola atau garis yang ada seperti horisontal, vertikal dan diagonal.

Komponen pendukung lain untuk pergerakan *tile* atau *bidak* dan bertarung serta poin kemenangan menggunakan dadu dan *tile* untuk mengetahui pemain mana yang menang dan jumlah sumber kebutuhan serta poin yang telah dikumpulkan. *Tabel process* menerapkan urutan yang logis pada tahapan yang sederhana dan sudah dipahami setiap komponennya. Tahapan yang telah dilaksanakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Bagan Alur Penelitian

Pengumpulan data dilakukan dengan tujuan memperoleh segala bentuk informasi yang berkaitan dengan perancangan konsep *board game* dan dapat menggambarkan semua tokoh dalam cerita Ramayana dengan baik sesuai dengan kebutuhan. Pengumpulan data yang diambil merupakan data kualitatif dan kuantitatif. Pengumpulan data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara dengan Dalang atau seniman kampung Bogeman Wetan, Magelang Bapak Agus Apriyanto.

Hasil wawancara dengan Bapak Agus Apriyanto menjelaskan cerita Ramayana pada awal pengasingan Rama saat dihutan sampai berdamainya Kerajaan Ayodya dan Kerajaan Alengka dibawah pimpinan Adik Kanding dari Rahwana, Wibisono. Cerita Ramayana memiliki banyak versi (Agus Apriyanto). Dilihat dari jumlah kitab Ramayana memiliki 7 Kitab, Balakanda, Ayodyakanda, Aranyakanda, Kishindhakanda, Sundakaranda, Yudakanda dan Uttarakanda. Kitab Uttarakanda adalah kitab dan cerita yang sering dijelaskan atau digunakan dalam semua kesenian di Magelang.

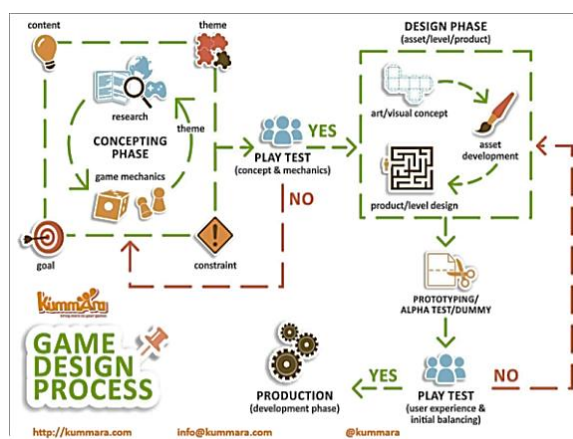
Cerita yang didapat sangat terperinci, maka perlu penyederhanaan cerita tanpa mengubah isi dan alur cerita. Bapak Agus Apriyanto menyimpulkan perlu adanya sebuah media untuk mendukung minat masyarakat dan siswa sekolah untuk membaca dan mengetahui segala bentuk cerita rakyat. Cerita rakyat Ramayana mengandung filsafat dan nilai-nilai baik dalam kehidupan sehari-hari dan penting bagi masyarakat sekarang untuk berkomunikasi dan bersosialisasi.

Sedangkan pengumpulan data kuantitatif diperoleh melalui mahasiswa dan siswa sekolah melalui

kuisioner. Dengan menggunakan angka 1 sebagai nilai terendah atau tidak setuju, angka tiga untuk nilai tengah atau cukup setuju dan angka 5 sebagai nilai tertinggi atau sangat setuju. Maka dengan pertanyaan mengenai perlunya wawasa cerita rakyat untuk mahasiswa dan siswa sekolah dengan pertimbangan, mahasiswa dan siswa mengerti budaya Indonesia tentang cerita Ramayana, memperoleh hasil 91.3% sangat setuju. Mahasiswa dan siswa sangat setuju bila cerita rakyat tidak hanya dijelaskan atau disampaikan dengan media buku saja.

Hasil pengumpulan data yang ada dianalisis agar dapat merancang media yang tepat dan maksimal. Data secara kualitatif maupun kuantitatif menyatakan beberapa hal yang dapat mendukung penelitian ini seperti, media yang dipakai haruslah menarik dan interaktif, adanya simulasi kehidupan bermasyarakat sederhana, sedangkan *board game* sebagai media pun harus sederhana dan mudah dimainkan oleh mahasiswa.

Pada tahap perancangan dalam penelitian ini dilakukan beberapa proses sebelum nantinya mencapai hasil yang dapat dimainkan oleh mahasiswa. Proses perancangan dilakukan berdasarkan konsep *game design process* oleh Kummara. Proses *game design* dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Game Design Process (Kummara, 2013)

Proses perancangan *board game* yang dilakukan meliputi beberapa fase yang perlu dilakukan dalam merancang sebuah *board game*. Fase-fase tersebut meliputi:

a. *Concepting Phase*

Pada fase ini akan dilakukan pembuatan konsep, dimana data-data yang sudah dianalisis akan diolah dan disederhanakan menjadi pesan-pesan penting yang akan disampaikan kepada pemain selama permainan berlangsung. Konsep yang

dipakai dan disederhanakan meliputi, tujuan permainan, latar (*setting*) utama permainan, mekanik permainan, aturan dasar permainan, serta cerita yang terkandung dalam permainan. Konsep ini didasari oleh elemen-elemen dasar perancangan game yang kemudian akan dikembangkan dan disempurnakan pada fase berikutnya (Duke, 1980).

Tujuan utama permainan adalah pemain menyusun strategi yang ada dalam pikiran untuk memenangkan pertarungan meskipun strategi yang dilakukan dilihat oleh pemain lawan dan setiap pemain dapat mengetahui siapa saja tokoh yang ada dipihak Rama dan pihak Rahwana.

Konsep latar permainan adalah bertarung atau *duel*. Pihak Rama dan Rahwana masing-masing memiliki 8 kotak daerah sendiri seakan seperti 2 daerah yang berbeda.

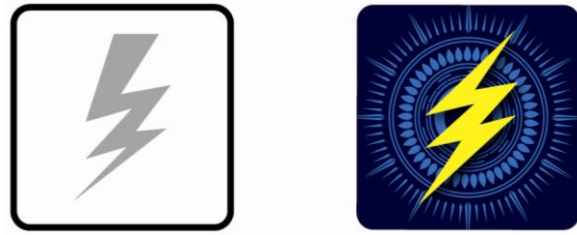
Konsep aturan dasar permainan yang digunakan adalah *Versus* atau bertarung satu lawan satu dengan menggunakan beberapa bidak pemain untuk menunjukkan tokoh. Dimana pemain akan menggunakan setiap tokoh yang ada sesuai elemen yang ada pada tokoh. Fungsi kotak yang ada bertujuan untuk mengetahui pergerakan lawan dan strategi apa yang digunakan untuk menghambat pemain lawan untuk memenangkan pertarungan.

Pada konsep dasar cerita para pemain akan menjadi Raja sebagai sebutan Sang Prabu Ayodya dan Alengka. Para pemain saling berada strategi untuk memenangkan pertarungan. Seolah-olah layaknya pertarungan yang terjadi dalam cerita Ramayana.

Setelah itu konsep-konsep yang ada akan dilakukan *playtest* untuk melihat ketepatan konsep yang dipakai dengan permainan, apabila terdapat konsep yang tidak tepat maka fase ini akan terus dilakukan, hingga konsep permainan sudah tepat dengan tujuan penelitian yaitu pengenalan segala tokoh yang ada dalam cerita Ramayana bagi masyarakat Jawa.

b. Design Phase

Pada fase ini konsep yang sudah ditentukan dan dipakai akan masuk kedalam tahap dimana ilustrasi berupa gambar, ikon, tata letak gambar akan diberikan ilustrasi yang ada hanya menyampaikan konten-konten utama. Contoh tahap perancangan ilustrasi sumber kebutuhan, dan karakter penduduk akan diperlihatkan pada Gambar 3 dan Gambar 4.

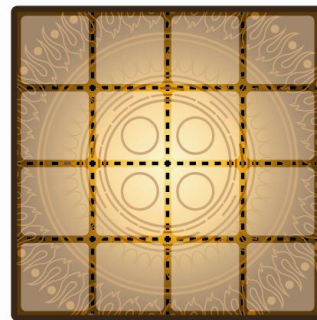


Gambar 3. Contoh Sketsa Proses, dan Pewarnaan Sumber Kebutuhan Energi



Gambar 4. Contoh Sketsa Proses, dan Pewarnaan Karakter Anoman

Pada fase ini juga akan dilakukan *balancing* yang bertujuan untuk merancang *board game* yang tidak terlalu sulit dan mudah untuk dimainkan. Setelah konten-konten ilustrasi gambar utama sudah cukup maka akan dibuat *prototype*. Contoh *prototype* papan permainan dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Layout Prototype Papan Permainan

Prototype ini adalah tahap dimana *board game* dapat dikatakan siap untuk dimainkan mahasiswa. *Prototype* yang dibuat akan dilakukan *playtest* kembali target penelitian yaitu mahasiswa untuk melihat sudah baik kah ilustrasi, ikon, cara bermain, pengalaman pemain secara keseluruhan sebelum nantinya menjadi hasil akhir. Apabila *prototype* belum dapat memberikan hasil yang maksimal dan tepat maka, fase ini akan diulang.

c. Development Phase

Prototype board game yang sudah baik maka akan disempurnakan dan dikembangkan kembali. Pengembangan dapat dilakukan pada ilustrasi

atau cara bermain *board game* itu sendiri. Penambahan elemen-elemen pendukung seperti konten setiap bidak, hingga kemasan akan diberikan pada tahap ini. Elemen-elemen pendukung yang ada tidak akan mengubah permainan yang sudah ada, namun akan menyempurnakannya. Hasil akhir *board game* ada pada fase ini.

Setelah melalui fase-fase tersebut maka *board game* telah selesai dengan judul “*Sang Prabu*”, pemberian nama judul ingin memberi kesan konsep cerita Ramayana dimana pihak yang berkaitan seperti Rama dan Rahwana adalah Raja yang berkuasa sesuai kekuasaan yang dimiliki dan seorang yang memiliki strategi perang. Contoh hasil akhir pada Bidak sumber kebutuhan dapat dilihat pada Gambar 6, contoh hasil akhir pada Bidak Karakter dapat dilihat pada Gambar 7, hasil akhir dari dadu permainan dapat dilihat pada Gambar 8, hasil akhir dari Bidak Benteng dapat dilihat pada Gambar 9, hasil akhir dari poin kemenangan dapat dilihat pada Gambar 10, hasil akhir papan permainan dapat dilihat pada Gambar 11, hasil keseluruhan komponen permainan dapat dilihat pada Gambar 12. Dan hasil *playtest* permainan bersama teman-teman mahasiswa dapat dilihat pada Gambar 13.



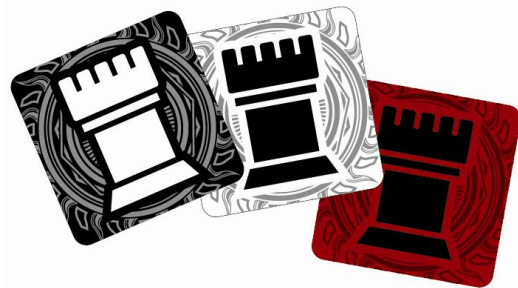
Gambar 6. Hasil Akhir Bidak Kebutuhan pada permainan *Sang Prabu*



Gambar 7. Hasil Akhir Bidak Karakter pada permainan *Sang Prabu*



Gambar 8. Hasil Akhir Dadu Permainan *Sang Prabu*



Gambar 9. Hasil Akhir Bidak Benteng pada Permainan *Sang Prabu*



Gambar 10. Hasil Akhir Poin Kemenangan pada Permainan *Sang Prabu*



Gambar 11. Hasil Akhir Papan Permainan pada Permainan *Sang Prabu*



Gambar 12. Hasil Akhir Keseluruhan Komponen pada Permainan *Sang Prabu*



Gambar 12. Hasil Akhir Playtest permainan *Sang Prabu* dengan mahasiswa.

Setelah tahap perancangan selesai maka tahapan pengujian dilakukan pada mahasiswa dan siswa. Pengujian dilakukan pengujian pada teman-teman dan komunitas *board game* di Fakultas Teknologi Informasi terlebih dahulu. Setelah diuji oleh teman-teman seperti Allez Martin Tangidy, Imanuel Vicky Christian dan Yovita Febriana Avianto didapatkan hasil bahwa *board game* “*Sang Prabu*” menarik dan dapat digunakan sebagai media pengenalan tokoh dalam cerita Ramayana.

Setelah itu tahap pengujian dilakukan dalam bentuk *play test*, di mana teman-teman mahasiswa dan siswa sekolah yang sedang berkumpul menguji *board game Sang Prabu*. Pengujian ini untuk mendapat hasil data kuantitatif mengenai keberhasilan penelitian.

Data pengujian didapat dari angka 1, 3 dan 5 untuk mengukur pandangan dan pendapat seseorang atau kelompok mengenai strategi dan timbal balik pada *board game*. Dari hasil pengujian didapatkan persentase sejumlah 90,1% menyatakan sangat setuju melalui permainan ini masyarakat dapat lebih mengenal tokoh cerita rakyat Ramayana dan dapat menambah wawasan dalam ilmu pengetahuan dalam segi budaya dan kesenian.

Melalui hasil pengujian *board game Sang Prabu* berhasil menyampaikan beberapa pesan penting seperti: 1) Mahasiswa dan Siswa Sekolah mengerti akan strategi apa yang harus dijalankan dari apa yang didapat dari awal untuk menentukan keberhasilan yang akan dicapai; 2) Indonesia memiliki berbagai macam budaya dan cerita rakyat yang banyak belum diketahui masyarakat lain saat ini; 3) Semakin tinggi wawasan masyarakat akan cerita rakyat yang sudah ada; 4) Mahasiswa dan Siswa dapat mengembangkan sesuatu dari

hal yang ada menjadi hal baru seperti cerita rakyat dalam *board game*; 5) Berkembangnya industri *board game* di Indonesia. Mahasiswa, Siswa Sekolah dan masyarakat dapat melestarikan cerita rakyat yang dimiliki Indonesia.

Melalui hasil pengujian terhadap mahasiswa dan siswa didapatkan analisa, bahwa budaya cerita rakyat Ramayana dapat menjadi ilmu pengetahuan, kearifan lokal dan kesenian seperti *Wayang* dan pagelaran seni lainnya tepat untuk disampaikan kepada masyarakat sekarang ini jika menggunakan media yang tepat, seperti *board game*. *Board game* dapat menjadi media penyampaian dan pembelajaran ilmu pengetahuan bagi mahasiswa, siswa dan masyarakat.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat diambil beberapa kesimpulan. Cerita rakyat Ramayana dapat memberikan solusi pada permasalahan wawasan dan ilmu pengetahuan dalam bidang cerita rakyat di Indonesia. Budaya cerita rakyat Ramayana dapat digunakan pada masyarakat luas, tidak hanya daerah atau yang memiliki budaya Ramayana. *Board Game Sang Prabu* dapat menyampaikan pesan-pesan yang terdapat pada cerita *Sang Prabu* pada mahasiswa, siswa dan masyarakat sekitar. *Board Game Sang Prabu* dapat mensimulasikan bagaimana seorang pemimpin. *Board Game Tale of Pela Gandong* mendapat respon yang baik dari mahasiswa dan siswa, untuk dikembangkan dengan menambah pilihan misi, dan pilihan cerita lainnya agar lebih menarik lagi.

Daftar Pustaka

- Koster, R. 2014. *A Theory of Fun for Game Design*. Sebastopol, O'Reilly Media.
- Salen, K., & Zimmerman, E. 2010. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge, MIT Press.
- Selinker, M. 2011. *The Kobold Guide to Board Game Design*. Kirkland, Wolfgang Baur.
- Sunardi, D.M. 1982. *Arjuna Sasrabahu*. Jakarta: PN Balai Pustaka.
- Manikmaya. 2015. Glosarium 51 Game Mekanik dalam Tabletop Game. <http://manikmaya.com/blog/glosarium-game-mekanik-dalam-tabletop-game> (Diakses tanggal 15 April 2018).
- Nusantara, Dan Besta. 2012. Perancangan Board game Sebagai Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam untuk Anak SD Kelas 1. Surabaya: Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Institut Teknologi Sepuluh Noverber.

- Ruangmuda. 2018. Pengaruh Generasi Milenial dalam Teknologi, Pendidikan, dan Kewirausahaan di Indonesia. <http://ruangmuda.com/pengaruh-generasi-milenial-dalam-teknologi-pendidikan-dan-kewirausahaan-di-indonesia/> (Diakses tanggal 15 April 2018).
- Aroengbinang. 2018. Sendratari Ramayana Prambanan. <http://www.thearoebinangproject.com/sendratari-ramayana/>. (Diakses tanggal 15 April 2018).
- Istianto, T. (2013). Perancangan Board Game tentang Bercocok Tanam di Rumah. *Jurnal DKV Adiwarna* 1(2).
- Maryan, E. A. (2011). Perancangan Permainan sebagai Alat Bantu Pembelajaran Karakter Wirausaha Pada Mata Kuliah Kewirausahaan.
- Vaganza. 2015. "51 Mekanik yang Kerap Digunakan dalam Tabletop Game". Dalam <http://boardgame.id/51-game-mekanik-yang-kerap-digunakan-dalam-tabletop-game/>.