

## Sosialisasi Pelestarian Lingkungan Hidup Melalui *Gameboard* Permainan Ular Tangga

Niken Savitri Anggraeni

Program Studi Desain Komunikasi Visual  
Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Persada Indonesia Y.A.I

### *Abstrak*

*Indonesia adalah Negara yang penuh dengan seni, budaya dan pariwisata yang menarik untuk diketahui. Anak-anak adalah generasi penerus bangsa, banyak cara untuk memperkenalkan Indonesia kepada anak-anak mulai dari buku pelajaran, akan tetapi buku pelajaran dapat menimbulkan kesan dan terlalu serius. Buku cerita anak dan permainan adalah salah satu untuk memperkenalkan Indonesia kepada anak-anak dengan cara yang lebih santai dan menyenangkan. Board Game ini adalah permainan yang ditujukan untuk anak-anak berusia 7 tahun hingga 12 tahun. Permainan ini menceritakan petualangan sebuah keluarga dalam memperkenalkan pentingnya menjaga lingkungan. Penulis merancang permainan ini, agar anak-anak dapat bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya dan dapat menyeimbangkan permainan video game yang di gemari anak-anak jaman sekarang.*

**Kata Kunci :** *permainan, board game dan video game*

### PENDAHULUAN

Kerusakan lingkungan hidup bukan lagi menjadi isu tetapi sudah menjadi nyata. Kerusakan lingkungan hidup adalah salah satu masalah sosial yang menjadi tanggung jawab semua orang. Karena manusia merupakan bagian dari lingkungan hidup itu sendiri. Manusia merupakan makhluk hidup yang dikarunia akal dan pikiran agar bisa menemukan cara yang tepat untuk menjaga lingkungan dan memperbaiki lingkungan yang telah rusak. Berdasarkan faktor penyebabnya, bentuk kerusakan lingkungan hidup dibedakan menjadi

2 jenis, yaitu:

#### **Kerusakan Lingkungan Hidup Akibat Peristiwa Alam.**

Berbagai bentuk bencana alam yang akhir-akhir ini banyak melanda Indonesia telah menimbulkan dampak rusaknya lingkungan hidup. Seperti dahsyatnya gelombang tsunami yang memporak-porandakan bumi Serambi Mekah dan Nias, serta gempa 5 skala richter yang meratakan kawasan DIY dan sekitarnya, bencana terdahsyat lainnya yaitu letusan gunung berapi pada tahun 2010 terjadi letusan gunung merapi diperbatasan Jawa Tengah dan

Yogyakarta yang menewaskan ratusan warga dan meluluh lantakkan pemukiman warga, merupakan beberapa contoh fenomena alam yang dalam sekejap mampu merubah bentuk muka bumi.

### **Kerusakan Lingkungan Hidup karena Faktor Manusia.**

Perkembangan teknologi dan industri menjadi manusia harus mengorbankan lingkungan untuk mencapai ambisi mereka. Seringkali apa yang dilakukan manusia tidak diimbangi dengan pemikiran akan masa depan kehidupan generasi berikutnya. Banyak kemajuan yang diraih oleh manusia membawa dampak buruk terhadap kelangsungan lingkungan hidup.

Sebagai satu-satunya makhluk yang memiliki akal pikiran, maka peran manusia sangat dibutuhkan dalam proses pencegahan kerusakan lingkungan hidup yang semakin parah. Dengan mencegah terjadinya kerusakan hal itu berarti menjaga kelestarian bumi dan memperpanjang umur lingkungan hidup.

Upaya yang dilakukan oleh pemerintah dengan membuat Undang-undang Berdasarkan UU No 23 Tahun 1997 tentang Pengelolaan Lingkungan Hidup UU tersebut berisi tentang rangkaian upaya melindungi kemampuan lingkungan hidup terhadap tekanan perubahan dan dampak negatif yang ditimbulkan oleh suatu kegiatan. Upaya ini dilakukan agar kekayaan sumber daya alam yang ada dapat berlaku selama masih ada kehidupan.

Dan disebutkan pula pada UU No 32

Tahun 2009 tentang Perlindungan dan Pengelolaan Lingkungan Hidup Perlindungan dan pengelolaan lingkungan hidup adalah upaya sistematis dan terpadu yang dilakukan untuk melestarikan fungsi lingkungan hidup dan mencegah terjadinya pencemaran dan/atau kerusakan lingkungan hidup, untuk mendukung perikehidupan manusia, makhluk hidup lain, dan keseimbangan antar keduanya.

### **TEORI KONSEPTUAL**

Desain grafis atau *Graphic Design*. Kata grafis menurut etimologi adalah berasal dari kata graphic (bahasa Inggris) yang berasal dari bahasa Latin *graphē* (yang diadopsi kata Yunani *graphos*), yang berarti menulis, menggores atau menggambar di atas batu.

Desain sendiri merupakan proses pemikiran dan perasaan yang akan menciptakan sesuatu, dengan menggabungkan fakta, konstruksi, fungsi dan estetika untuk memenuhi kebutuhan manusia atau Desain grafis juga bisa diartikan suatu konsep pemecahan masalah rupa, warna, bahan, teknik, biaya, guna dan pemakaian yang diungkapkan dalam gambar dan bentuk.

Dalam desain grafis masalahnya mencakup berbagai bidang seperti teknik perencanaan gambar, bentuk, simbol, huruf, fotografi dan proses cetak disertai pula dengan pengetahuan tentang bahan dan biaya. Tujuan desain grafis selain menciptakan desain atau perencanaan fungsional estetis, namun juga yang informatif dan komunikatif dengan masyarakat yang dilengkapi pula dengan

pemahaman mengenai psikologi massa dan teori-teori pemasaran, sehingga karya-karya desain grafis ini bisa merupakan alat promosi yang ampuh. Dari sinilah desain grafis juga seperti jenis desain lainnya merujuk kepada proses pembuatan, metoda merancang, produk yang dihasilkan (rancangan), atau pun disiplin ilmu yang digunakan (desain).

### ANALISA DATA

Bermain adalah hak asasi bagi anak usia dini yang memiliki nilai utama dan hakiki pada masa pra sekolah. Kegiatan bermain bagi anak usia dini adalah sesuatu yang sangat penting dalam perkembangan kepribadiannya. Bermain bagi seorang anak tidak sekedar mengisi waktu, tetapi media bagi anak untuk belajar. Setiap bentuk kegiatan bermain pada anak pra sekolah mempunyai nilai positif terhadap perkembangan kepribadiannya

Di dalam bermain anak memiliki nilai kesempatan untuk mengekspresikan sesuatu yang ia rasakan dan pikirkan. Dengan bermain, anak sebenarnya sedang mempraktekkan keterampilan dan anak mendapatkan kepuasan dalam bermain, yang berarti mengembangkan dirinya sendiri. Dalam bermain, anak dapat mengembangkan otot kasar dan halus, meningkatkan penalaran, dan memahami keberanaan lingkungannya, membentuk daya imajinasi, daya fantasi, dan kreativitas.

Dalam kenyataan sekarang ini sering dijumpai bahwa kreativitas anak tanpa disadari telah terpasung di tengah kesibukan orang tua.

Namun kegiatan bermain bebas sering menjadi kunci pembuka bagi gudang-gudang bakat kreatif yang dimiliki setiap manusia. Bermain bagi anak berguna untuk menjelajahi dunianya, dan mengembangkan kompetensinya dalam usaha mengatasi dunianya dan mengembangkan kreativitas anak. Fungsi bermain bagi anak usia dini dapat dijadikan intervensi yang jika dilaksanakan dengan tepat, baik dilengkapi dengan alat maupun tanpa alat akan sangat membantu perkembangan sosial, emosional, kognitif, dan efektif pada umumnya, dan mengembangkan daya kreativitas anak.

Tommy, lahir pada tanggal 21 Januari 1986 alumni Desain Komunikasi Visual, Universitas Tarumanegara angkatan 2005. Saat kuliah Tommy mengerjakan sebuah *board game* dengan kreasi *paper craft*. *Board game* tersebut ditargetkan untuk anak-anak berusia 7 tahun – 12 tahun yang karakter utamanya berupa si Pitung. Berikut hasil *paper craft* hasil karya Tommy :



Gambar 1.

Hasil karya *paper craft*

(Sumber : <http://paperbot.deviantart.com/art/Disaster-Joe-190345103>)

Dari sisi inilah penulis mendapatkan kesimpulan dari Tommy yang memberikan

banyak penjelasan dan masukan kepada penulis tentang *board game* dan dunia mainan anak-anak yang beredukasi. Dari segi kemasan, karakter yang digemari anak-anak dalam sebuah permainan. Kesimpulan dari hal ini adalah anak-anak masih menginginkan permainan yang bersifat *board game* dengan karakter yang lebih diminati seperti karakter binatang.

### PERMAINAN MODERN

Alat permainan yang ada saat ini tidak hanya terbatas pada alat permainan tradisional, tetapi dengan semakin majunya ilmu pengetahuan, semakin canggih pula alat permainan yang digunakan oleh anak-anak. Kebanyakan alat permainan yang canggih bersifat otomatis, dan menggunakan tombol seperti komputer, *video game*, dan juga *game online*, yaitu sebuah permainan yang memungkinkan pemain yang saling bertanding berada pada belahan dunia manapun, dengan bantuan akses internet, serta beberapa alat permainan elektronik lainnya. Beberapa permainan bersifat adu tangkas, beberapa yang lain merupakan pelajaran.

### JENIS VIDEO GAME PLAYSTATION



Gambar 2.  
Playstation Game Console

Playstation adalah *video game* yang jenis permainan pertama yang dikenal secara luas menggunakan kepingan CD. Permainan ini sangat menjamur dikalangan anak-anak karena jenis permainan yang sangat menyenangkan.

### PSP



Gambar 3.  
PSP Game Controller

PSP atau *Playstation Portable* adalah permainan yang dirancang untuk dapat dengan mudah dibawa kemana saja, dengan sistem permainan yang sama. Permainan ini berfungsi dan dapat menyala menggunakan baterai yang dapat di *charge* menggunakan adaptor listrik.

### PERMAINAN TRADISIONAL INDONESIA

Banyak manfaat - manfaat lain yang dapat diambil dari permainan tradisional misalkan sosialisasi anak dengan orang lain akan semakin baik; dalam permainan berkelompok mereka juga harus menentukan strategi, berkomunikasi dan bekerja sama dengan anggota tim misalkan dalam permainan engklek, congklak, lompat tali, encrak/entrengan, bola bekel dan lain-lain. Manfaat-manfaat ini

akan mempengaruhi perkembangan anak ke depannya.

Selain itu semua yang terpenting adalah bagaimana peran pribadi masing-masing untuk turut serta mengembalikan dan mengenalkan permainan anak tradisional terhadap generasi anak Indonesia atau memodernkan permainan anak tradisional.

### **BOARD GAME**

Permainan *board game* sebenarnya sudah ada sejak lama, permainan ini dapat dimasukkan kedalam permainan tradisional yang dikembangkan kedalam jaman modern. Seiring perkembangan jaman permainan *board game* masih diminati oleh lapisan masyarakat dari berbagai usia. Karena itu permainan seperti ini adalah permainan yang dapat mengasah otak, melalui strategi.

*Board game* adalah jenis permainan di mana alat atau bagian permainan ditempatkan, dipindahkan, atau digerakkan pada permukaan yang telah ditandai atau dibagi-bagi menurut seperangkat aturan. Permainan mungkin didasarkan pada strategi murni, kesempatan atau campuran dari keduanya dan biasanya memiliki tujuan yang harus dicapai seseorang. Permainan *board game* telah dimainkan dalam banyak kebudayaan dan masyarakat sepanjang sejarah, beberapa diantaranya bahkan mendahului perkembangan keaksaraan pada masa awal peradaban.

Banyak permainan *board game* sekarang dapat dimainkan *online*, baik melawan komputer dan/atau pemain lain. Beberapa situs web

memungkinkan pemainnya untuk bermain secara *real time* yang dapat langsung menunjukkan pergerakan lawan, sementara lainnya menggunakan *email* untuk memberitahu para pemain setelah memainkan giliran mereka. Teknologi modern (internet dan percetakan rumahan yang murah) juga mempengaruhi permainan *board game* melalui fenomena cetak-dan-mainkan *board game* yang dibeli dan cetak sendiri.

Sebenarnya, perkembangan *board game* di negara-negara Eropa dan Amerika cukup pesat, bahkan di negara Asia seperti Jepang, Singapura dan Malaysia. Dalam 30 tahun terakhir ini, salah satu negara yang mengembangkan *board game* dengan pesat adalah Jerman. Jerman juga menjadi negara penghasil *board game* dan mempunyai genre *board game* sendiri yang disebut *German style board game*. Kini Jerman menjadi pusat *board game* dunia.



Gambar 4.  
Contoh *board game* german

Keunikan *German style board game* terletak pada mekanisme permainan serta

desainnya yang sangat kreatif. Mekanisme permainan yang disuguhkan umumnya menuntut para pemain untuk aktif berkomunikasi serta menitik beratkan pada strategi permainan (bukan cuma keberuntungan).

## TINJAUAN PRODUK

Ular tangga adalah sebuah permainan yang dirancang untuk menjalin kebersamaan diantara anak-anak karena harus dimainkan lebih dari satu orang. Dengan cara bermain anak-anak dapat sambil belajar, namun karena perkembangan jaman permainan anak-anak mulai berubah. Dahulu anak-anak bermain bersama-sama dengan temannya, seperti bermain petak umpet, dan lain-lainnya dari permainan tersebut anak-anak dapat belajar untuk bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya. Sedangkan di jaman sekarang anak-anak lebih banyak bermain dan menghabiskan waktu di rumah dengan permainan *video game*.

Perkembangan jaman tidak dapat ditolak, akan tetapi nilai-nilai positif dari permainan dahulu jangan sampai hilang. Maka dari ini penulis mencoba mengabungkan dua hal yang datang dari jaman yang modern dan jaman tradisional dari sisi positif dan beredukasi. Ular tangga adalah permainan papan yang beredukasi, memperkenalkan Indonesia kepada anak-anak melalui sebuah permainan dan mengambil nilai positif dari permainan tradisional seperti cara bersosialisasi anak-anak terhadap lingkungan sekitar. Permainan ini dapat dimainkan dua sampai dengan enam pemain dan

dapat dimainkan di mana saja.

Permainan ular tangga adalah sebuah produk yang diciptakan untuk memenuhi kebutuhan anak-anak. Permainan ini adalah permainan papan manual yang bertujuan untuk mengenalkan Indonesia kepada anak-anak. Produk ini memberikan nilai-nilai kepada anak tentang lingkungan hidup. Dalam hal ini anak-anak dapat mengenal Indonesia melalui sebuah permainan.

Permainan *Ular Tangga* memiliki target penjualan yaitu anak-anak yang bersekolah dalam lingkup Sekolah Dasar atau berusia 7 tahun – 12 tahun. Permainan ini ditujukan untuk menambah wawasan dunia pendidikan tentang pentingnya menjaga lingkungan hidup, selain menyenangkan juga dapat menciptakan rasa sosialisasi anak-anak terhadap lingkungan sekitarnya.

Ular tangga adalah berupa nama dengan produk berupa *Board Game* yaitu papan permainan yang memiliki target pasar adalah anak-anak. Sebuah produk yang permainan yang memiliki edukasi tentang seni, budaya dan pariwisata di Indonesia. Permainan ini juga mengajarkan anak-anak untuk bersosialisasi dengan lingkungan sekitar dan berinteraksi dengan temannya. Permainan ini mengajak anak-anak bermain dan mengenal pentingnya menjaga lingkungan hidup. Produk ini ditujukan agar dapat mengenalkan Indonesia kepada anak-anak dan mempromosikan Indonesia di dunia luar.

*Board Game* ini memiliki ukuran 60 cm x 60 cm dengan target pasar adalah anak-anak

yang berusia 7 tahun – 12 tahun. *Board Game* ini menceritakan tentang petualangan keluarga. Dari segi tampilan dirancang untuk mengaplikasikan beberapa pengenalan lingkungan yang ditampilkan dalam *Board Game* sedangkan informasi yang akan anak – anak. *Board Game* ini tujuan akhirnya adalah pemain yang tiba di di garis akhir terlebih dahulu dan mengumpulkan point yang paling banyak. Selama perjalanan menuju garis akhir pemain akan menemui rintangan dan tantangan yang ada.

*Board Game* ini adalah permainan modern yang diadopsi dari permainan tradisional yang mengandung unsur rasa sosialisasi terhadap lingkungan sekitar, memiliki sisi edukasi dan strategi. *Board Game* ini adalah permainan seri yang akan memiliki edisi yang lain sesuai dengan seni, budaya dan pariwisata di Indonesia.

## ADVENTURE BOARD GAME

### Board Game Desain



Gambar 5.  
Tampilan *Board Game Adventure*

## PENUTUP

### Kesimpulan

Indonesia adalah Negara yang penuh dengan seni, budaya dan pariwisata yang menarik untuk diketahui. Anak-anak adalah generasi penerus bangsa, banyak cara untuk memperkenalkan Indonesia kepada anak-anak mulai dari buku pelajaran, akan tetapi buku pelajaran dapat menimbulkan kesan dan terlalu serius. Buku cerita anak dan permainan adalah salah satu untuk memperkenalkan Indonesia kepada anak-anak dengan cara yang lebih santai dan menyenangkan.

*Board Game ini* adalah permainan yang ditujukan untuk anak-anak berusia 7 tahun hingga 12 tahun. Permainan ini menceritakan petualangan sebuah keluarga dalam memperkenalkan pentingnya menjaga lingkungan. Penulis merancang permainan ini , agar anak-anak dapat bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya dan dapat menyeimbangkan permainan *video game* yang di gemari anak-anak jaman sekarang.

### Saran

Sebagai generasi muda yang memiliki kreativitas yang tinggi dapat dimanfaatkan untuk menciptakan karya yang bernilai dan berguna. Menciptakan sebuah permainan atau apapun yang memiliki nilai edukasi untuk anak-anak bukan hanya kesenangan saja.

Dalam *Board Game ini* anak-anak diajak untuk belajar mengenal Indonesia, berfikir kreatif dan mengenali Indonesia melalui sebuah permainan.

**DAFTAR PUSTAKA**

- A.B. Susanto, Himawan Wijarnako, 2004, *Power Branding: membangun merek unggul dan organisasi pendukungnya*, Mizan, Jakarta
- Fandy Tjiptono, 2006, *Strategi Pemasaran*, Andi Publisher, Jakarta
- Kotler, (terjemahan A.B. Susanto), 2001, *Manajemen Pemasaran di Indonesia*, Edisi Pertama, Salemba Empat, Jakarta
- Marius P. Angipora, 1999, *Dasar-dasar Pemasaran*, Cetakan Pertama Raja Grafindo Persada, Jakarta Nugroho Eko, 2008, *Pengenalan teori Warna*, Andi Publisher, Jakarta
- Sihombing, Danton, 2003, *Tipografi Dalam Desain Grafis*. PT Gramedia Pustaka Utama, Jakarta Surianto Rustan, 2009, *Mendesain Logo*, PT Gramedia Pustaka Utama, Jakarta
- Susan Vihma, 2009, *Semiotika Visual dan semanika Produk*, gamedia, Jakarta
- Stephen Littlejohn W., Karen A. Foss, 2009, *Teori Komunikasi*, Salemba Humanika, Jakarta Tinarbuko Sumbo, 2009, *Semiotika Komunikasi Visual*, Jakarta
- Wiryanto, 2004, *Pengantar Ilmu Komunikasi*, PT Gramedia Widiasarana Indonesia, Jakarta Yongky Safanayong, 2006, *Desain Komunikasi Visual Terpadu*, Arte Internasional, Jakarta

**Sumber Lain**

- [http ://www.kummara.com.](http://www.kummara.com/), yang diunduh pada tanggal 20 Juni 2011
- <http://kummara.blogspot.com/search/label/Board%20game%20Anak>, yang diunduh pada tanggal 28 juli 2011
- [http://www.scribd.com/doc/8746767/Aspek-Psikologi-Dari-Permainan-Anak Tradisional](http://www.scribd.com/doc/8746767/Aspek-Psikologi-Dari-Permainan-Anak-Tradisional), yang diunduh pada tanggal 15 juni 2011