

PERANCANGAN ILUSTRASI BOARD GAME “BERLALIN” UNTUK ANAK USIA 6-10 TAHUN

Anton Wijaya¹

Email : antoon.wijaya@yahoo.com

Benny Muhdaliha²

Email : benny.muhadalia@budiluhur.ac.id

ABSTRACT

BOARD GAME DESIGN TRAFFIC ILLUSTRATION FOR CHILDREN 6 - 10 YEARS OLD

This work aims to socialize the types and names of traffic signs Which on the highway for children 6 - 10 years old, As a new alternative within convey information with board games with the expectation making the child can recognize and understand the traffic rules ,so in the future the Children will know , understand and and then obey the signs on the road since early stage. As part of the best board game, inside the board this game has rules How to play that comes with some components like tokens, pawns can be moved over a special "board". The meant The special board is a board made only for this game. The method of creation of this work is done with observation, literature study, and interviews with the police and community. Knowledge about traffic signs on the road, and packaging will be in design as attractive as possible for kids, so children can be interested and learn In a fun way.

Keywords: Traffic signs, Table top, Board games, Illustration, Education

PENDAHULUAN

Pendidikan tertib berlalu lintas penting diterapkan sejak usia dini. “Anak usia dini biasanya lebih peka terhadap suatu hal yang sudah diajarkan. Jadi, mereka bisa ingat hal-hal apa saja yang harus dilakukan. Pendidikan tertib berlalu lintas sejak usia dini akan berdampak pada turunnya angka kecelakaan di jalan. Hal ini tertera pada data dari ditlantas Polda Metro Jaya, Pelanggaran lalu lintas banyak dilakukan oleh kalangan di bawah umur.³

Pelanggaran lalu lintas yang terjadi di Indonesia saat ini kebanyakan di akibatkan dari banyak hal, dimulai dari jalanan yang tidak rata, lalai nya pengemudi, dan juga salah satu nya dengan tidak mematuhi rambu rambu lalu lintas.

Pelanggaran lalu lintas yang terjadi di Indonesia saat ini kebanyakan di akibatkan

dari banyak hal, dimulai dari jalanan yang tidak rata, lalai nya pengemudi, dan juga salah satu nya dengan tidak mematuhi rambu rambu lalu lintas.

Tahun 2011, Direktorat Lalu lintas Polda Metro Jaya mencatat kecelakaan lalu lintas yang melibatkan pelajar mencapai 667 kasus. Dan untuk usia pelanggar lalu lintas yang belum cukup umur untuk berkendara yakni usia 0 – 15 tahun, tercatat ada 40 kasus. Sementara itu, di tahun 2012, angka kecelakaan yang melibatkan pelajar cukup memprihatinkan yakni mencapai 487 kasus dari total kecelakaan 8.020 kasus yang terjadi di wilayah hukum Polda Metro Jaya.⁴

Laporan dari Satlantas Porlesta Depok menyebutkan, tren pelanggaran selama tiga tahun yang dilakukan pelajar itu terus saja meningkat. Pada tahun 2011, jumlah pelanggaran mencapai 1.050 kasus,

³<http://m.viva.co.id/otomotif/852296-pentingnya-tertib-lalu-lintas-sejak-usia-dini> diakses pada tanggal 15 Juni 2017, pukul 14:50

⁴<http://news.detik.com/berita/2366301/90-persen-pelajar-pelanggar-lalu-lintas-tidak-punya-simdi> diakses pada Kamis, 07 April 2016, pukul 10:56

¹ 1271501056, Mahasiswa Konsentrasi Design Komunikasi visual, Ilmu Komunikasi, Universitas Budi Luhur Jakarta

² Dosen Pembimbing

kemudian pelanggaran itu meningkat pada 2012 mencapai 1.701 kasus. Hingga peningkatan paling drastis pada 2013 mencapai 4.937 kasus. Untuk usia pelanggaran yang banyak melakukan kesalahan berlalu lintas dilakukan oleh usia 10 – 15 tahun pada tahun 2013 mencapai 3.469 orang.

Tak hanya itu, pada 2013 saja Porlesta Depok telah mengeluarkan 34.179 surat tilang kepada pelajar serta jumlah teguran kepada pihak sekolah dan orang tua siswa mencapai 33.771 orang.⁵

Rambu – rambu lalu lintas adalah tanda atau petunjuk yang dibuat oleh polisi agar para pengendara taat dalam berkendara. Khususnya pada zaman sekarang ini yang di mana anak – anak di bawah umur sudah mengendarai kendaraan bermotor. Padahal mereka tidak tahu apa saja nama dan fungsi dari rambu – rambu yang ada di jalan raya. Oleh karena itu penting sekali agar kita dan terutama para orang tua untuk tahu apa saja nama - nama rambu dan fungsinya yang ada di jalan raya, karena kurangnya pengetahuan kita akan macam macam rambu yang ada di jalan raya dan juga kurangnya juga informasi dan kurangnya sosialisasi dari pihak polisi.

Banyak jenis - jenis rambu lalu lintas yang masih belum diketahui orang banyak, khususnya anak anak sekolah dasar, mungkin kebanyakan orang awam yang ada di Indonesia khususnya hanya mengetahui rambu – rambu seperti dilarang parkir atau dilarang berhenti. Tetapi masih banyak sekali rambu – rambu di jalan yang harus kita ketahui agar kita bisa selamat dalam perjalanan.

Permainan adalah sebuah media hiburan untuk anak-anak agar mereka bisa melepas segala lelah mereka setelah mereka bersekolah, dan permainan juga bisa dijadikan sebagai media pembelajaran agar mereka bisa lebih kreatif dan bisa diterapkan dalam kehidupan sehari hari.

Dengan media permainan, diharapkan anak anak bisa belajar tentang kehidupan, bahwa di dunia ini pasti kita tidak akan selalu di atas, pasti kita akan merasakan adanya di bawah. tapi dengan berada di bawah, kita bisa belajar bahwa kita harus berusaha dan bekerja keras agar kita bisa berada di atas, di dalam permainan ular tangga dibutuhkan juga sedikit keberuntungan agar kita cepat sampai di atas.

Rumusan Masalah

1. Bagaimana memberi pengetahuan terhadap anak usia 6-10 tahun tentang pentingnya rambu lalu lintas untuk keselamatan berkendara mereka?
2. Bagaimana merancang permainan papan yang menarik dan mudah dimengerti agar para anak anak bisa bermain sambil belajar?

Metode Analisis Data

Setelah data-data diperoleh, nantinya akan dianalisis untuk membantu Perancangan buku ilustrasi Legenda Punakawan Metode yang akan digunakan untuk menganalisis data adalah metode analisis 5W+1H

1. **What** :Rambu lalu lintas adalah bagian dari perlengkapan jalan yang memuat lambang, huruf, angka, kalimat dan/atau perpaduan di antaranya, yang digunakan untuk memberikan peringatan, larangan, perintah dan petunjuk bagi pemakai jalan. Rambu lalu lintas diatur menurut Peraturan Menteri Perhubungan Nomor 13 tahun 2014. Rambu lalu lintas ini sangat penting ketika kita sedang berkendara, karena rambu lalu lintas kita bisa mengetahui arah jalan, peringatan

⁵<http://www.windopos.co.id/2013/12/pelanggar-lalu-lintas-didominasi-pelajar.html> diakses pada Kamis, 07 April 2016, pukul 11:15

tentang apa yg terjadi di jalan, dan juga larangan-larangan yang harus dipatuhi agar jalanan tetap aman dan lancar.

2. **When** :Pendidikan tentang lalu lintas sangat dianjurkan untuk dilakukan sejak dini.Usia 6-10 tahun adalah masa dimana seorang anak memiliki rasa keingintahuan yang sangat tinggi dan menyukai hal-hal baru, disamping itu kemampuan anak dalam masa tersebut sudah cukup baik dalam menerima pengetahuan dan memilah hal yang positif dan negatif dari setiap kisah dan karakter yang terlibat didalamnya.
3. **Where** :Di seluruh wilayah di Indonesia khususnya di jakarta.
4. **Why** : Menurutnya minat anak akan bermain dengan teman temannya dengan bertatap muka langsung dan tanpa adanya gadget/smartphone di tangan mereka, dan juga agar ketika mereka dewasa nanti, mereka akan bisa mengajarkan tentang rambu rambu lalu lintas kepada teman/tetangga mereka tentang pentingnya rambu lalu lintas untuk keselamatan mereka di jalan raya.
5. **Who** :Target audiens ditujukan kepada anak usai 6 hingga 10 tahun. dimanadalam masa itu anak memiliki kemauan yang tinggi akan hal-hal baru. Anak akan cenderung menyukai bentuk media permainan dan juga dengan warna yang menarik.
6. **How** :untuk mengatasi permasalahan ini, diperlukan strategi yang sesuai dengan target audiens dan mampu menarik perhatian dan ketertarikan anak akan rambu lalu lintas dengan bentuk

permainan sebagai daya tarik utama. Sesuai dengan psikologi anak pada usia tersebut dimana anak akan lebih suka bentuk media edukasi atau papan permainan yang lebih seimbang antara unsur visual dan unsur verbal.

Board Game

Tabletop Game adalah istilah yang lebih umum untuk menyebut permainan yang masuk kedalam kategori *board game*, *card game*, *pencil and paper game*, *miniature game*, *dice game* dan *role playing game*, karena permainan – permainan tersebut lebih lazim dimainkan diatas meja.

Board game adalah bagian dari *tabletop game* yang di dalamnya terdapat peraturan cara bermain yang dilengkapi dengan beberapa komponen seperti token, pion atau bidak yang dapat digerakan diatas sebuah “papan” khusus.⁶

Dapat disimpulkan oleh pencipta bahwa *Board Game* adalah sebuah jenis permainan yang menggunakan sebuah alas yang bisa dibuat dari bahan kayu atau kertas, dan juga *board game* bisa dimainkan oleh 4 orang atau lebih dalam satu kali permainan.

Penokohan atau karakter

Penokohan merupakan salah satu unsur intristik karya sastra disamping tema, sudut pandang, amanat alur, dan latar/*setting*. Penokohan adalah cara pengarang menggambarkan karakter atau tokoh-tokoh dalam cerita. Sementara tokoh adalah orang/pelaku yang berperan dalam cerita.⁷

Penokohan sendiri menurut pencipta adalah sebuah penggambaran karakter yang dibuat oleh pencipta dari suatu karya.

⁶<http://manikmaya.com/mat-goceng/apa-sih-tabletop-board-dan-card-game-itu> diakses pada Kamis 14 April 2016 pada pukul 09:45.

⁷<http://www.pustakamedia.net/2015/11/pengertian-dan-macam-macam-jenis-penokohan->

<protagonis-antagonis-tritagonis-dalam-novel.html> diakses pada Rabu 04 Mei 2016 pada pukul 11:42

Konsep Kreatif

Pada dasarnya pembuatan *Board Game* bertujuan untuk menambah pengetahuan tentang rambu lalu lintas yang ada di jalan raya, dan dengan menggunakan media permainan seperti ini, diharapkan para anak – anak jadi bisa menambah pengetahuannya dengan cara yang menyenangkan. Tidak dengan hanya belajar di sekolah atau dari buku pelajaran. Dan juga dengan dibuatnya permainan ini, anak – anak zaman sekarang bisa mengetahui permainan – permainan yang sudah lama menghilang. Dengan mengetahui permainan – permainan tradisional, diharapkan anak – anak bisa lebih kreatif dan juga lebih aktif dengan dunia luar dan tidak hanya berpaku dengan *gadget* yang sedang terjadi pada zaman sekarang ini. Dan juga diharapkan agar orang tua tidak terlalu memandang negatif tentang permainan, karena dengan bermain anak – anak bisa menambah daya kreativitas nya dan juga menambah teman baru diluar sana.

Warna

Berdasarkan teori psikologi warna yang disebutkan dalam jurnal milik Ronald (2008) Elizabeth B. Hurlock menyatakan bahwa anak-anak menyukai semua warna. Oleh karena itu di pilihlah warna berdasarkan warna-warna yang ceria dan menimbulkan kesan yang menyenangkan seperti warna warna rambu lalu lintas, dan juga warna warna lampu lalu lintas.

Konsep Teknis

Pendekatan secara konsep teknis yang dilakukan dengan cara mencari refrensi refrensi model model karakter dan juga untuk model dari papan permainan ini di Internet. Dengan mencari beberapa refrensi di internet, pencipta bisa lebih memilah apa saja yang akan dipakai di permainan ini dan apa saja yang tidak. Dan juga untuk bentuknya, pencipta ingin memberikan kesan bahwa anak anak seolah sedang bermain di jalan raya sungguhan, dengan adanya kantor polisi, pom bensin dan lain

lain. Dan juga pencipta menggunakan karakter dengan model chibi agar terkesan lebih lucu dan menyenangkan, dan juga papan permainan dengan model desain isometric agar sedikit meninggalkan kesan serius di permainan ini.



Gambar 1. Referensi gambar



Gambar 2. Desain karakter

ABCDEFGHIJKLMN

Gambar 3. Tipografi; Gobold Bold Italic



Gambar 4. Contoh Warna yang dipakai dalam permainan



Gambar 5. Contoh papan permainan



Gambar 6. Observasi dan riset

Penutup / Kesimpulan.

Pada penciptaan tugas akhir ini berupa board game “Berlalin” ini pencipta mengharapkan kepada target *audience* agar mendapatkan manfaat dan juga kebahagiaan dalam bermain game ini, karena bermain *board game* harus berdampak positif juga terhadap pemainnya. Dampak langsung yang dapat diterima oleh target *audience* adalah anak-anak dapat mengetahui pentingnya mengetahui dan juga mematuhi rambu rambu lalu lintas yang ada di jalan raya agar mengurangi resiko kecelakaan. Dampak tidak langsung dari board game ini adalah dapat menjadi sumber referensi bagi mahasiswa lain ataupun para pencipta karya selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Daryanto.1993. *Media Visual untuk Pengajaran Teknik*, Bandung : Tarsito

Dwi Liza Ratna Dewi, 2008. *Teori Komunikasi Pemahaman dan Penerapan*, Jakarta : Renata Pratama Media

Kusrianto, Adi, 2009. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*, Yogyakarta: Andi

Mulyana Deddy, 2008. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*, Bandung : Remaja Rosdakarya

Nugroho Eko, 2008, *Pengenalan Teori Warna*, Yogyakarta : Andi

Rakhmat Suprianto, 2010. *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi* :Andi,

Safanayong, Yongky, 2006. *Desain Komunikasi Visual Terpadu*, Jakarta : ARTE MEDIA,

Teguh Ibnu Wibowo, 2013. *Belajar Desain Grafis*, Yogyakarta : Buku Pintar

Tinarbuko Sumbo, 2009. *Semiotika Komunikasi Visual*, Yogyakarta : Jalasutra

Sumber Lain:

<http://news.detik.com/berita/2366301/90-persen-pelajar-pelanggar-lalu-lintas-tidak-punya-simdiakses> pada Kamis, 07April 2016, pukul 10:56

<http://www.windopos.co.id/2013/12/pelanggar-lalu-lintas-didominasi-pelajar.html>diakses pada Kamis, 07 April 2016, pukul 11:15

<http://manikmaya.com/mat-goceng/apa-sih-tabletop-board-dan-card-game-itu> diakses pada Kamis 14 April 2016 pada pukul 09:45.

<http://www.pustakamedia.net/2015/11/pengertian-dan-macam-macam-jenis-penokohan-protagonis-antagonis-tritagonis-dalam-novel.html> diakses pada Rabu 04 Mei 2016 pada pukul 11:42

<http://www.temukanpengertian.com/2015/09/pengertian-tokoh.html> diakses pada Selasa 24 Mei 2016 pada pukul 23:52.

<http://www.scribd.com/doc/54602872/Media-Visual#scribd> diakses 28/04/16, 09.06WIB

<http://m.viva.co.id/otomotif/852296-pentingnya-tertib-lalu-lintas-sejak-usia-dini> diakses pada tanggal 15 Juni 2017, pukul 14:50

<http://www.sigodangpos.com/2013/07/pengertian-pop-art.html> diakses pada hari kamis 15 juni 2017 pukul 15:07

<http://www.idpipe.com/2014/11/pengertian-piping-isometrik-drawing.html> diakses pada hari kamis 15 Juni 2017 pada pukul 15:41

<http://id.wikihow.com/Menggambar-Karakter-Chibi> diakses pada hari kamis 15 Juni 2017 pada pukul 15:50