



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 3 Tahun 2024 Page 1271-1278

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Perancangan Desain Karakter Untuk Board Game Tentang Cerita Rakyat
'Legenda Putri Komodo Dan Darman & Darmin'
Untuk Anak Usia 10-12 Tahun

Syafiqah Fatinah Putri^{1✉}, Aninditya Daniar², Aditya Rahman³

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain, UPN "Veteran" Jawa Timur

Email: 20052010120@student.upnjatim.ac.id^{1✉}

Abstrak

Pendidikan karakter anak-anak melalui cerita rakyat Indonesia memiliki peran krusial dalam membentuk generasi yang cerdas dan berbudi luhur. Namun, ada tantangan dalam menjaga ketertarikan anak-anak terhadap cerita rakyat tersebut. Oleh karena itu, studi ini mengusulkan penggunaan *board game* sebagai metode baru dalam mengajarkan cerita rakyat. Melalui wawancara dengan guru dan siswa sekolah dasar, serta seorang ilustrator anak, dilakukan perancangan karakter untuk cerita rakyat "Legenda Putri Komodo" dan "Darman & Darmin". Hasilnya menunjukkan bahwa karakter-karakter yang diciptakan berhasil mempresentasikan esensi cerita dan menginternalisasi nilai-nilai pendidikan karakter dengan efektif. Pemanfaatan *board game* berbasis cerita rakyat diharapkan dapat meningkatkan minat dan efektivitas pembelajaran karakter di sekolah dasar.

Kata Kunci : *Desain Karakter, Cerita Rakyat, Board Game*

Abstract

Character education through Indonesian folklore plays a crucial role in shaping intelligent and morally upright generations. However, there are challenges in maintaining children's interest in these folktales. This study proposes the use of board games as a novel method for teaching folklore. Through interviews with elementary school teachers and students, as well as a children's illustrator, character designs were developed for the folktales "The Legend of the Komodo Princess" and "Darman & Darmin". The results indicate that the created characters successfully capture the essence of the stories and effectively instill values of character education. The utilization of folklore-based board games is expected to enhance interest and effectiveness in character education in elementary schools.

Keyword: *Character Design, Folklore, Board Game*

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam meningkatkan kecerdasan intelektual dan mengembangkan potensi kepribadian peserta didik untuk mencerdaskan kehidupan bangsa secara menyeluruh. Pendidikan karakter menjadi elemen kunci dalam memastikan pembentukan karakter individu yang baik, dengan tujuan menciptakan generasi yang tidak hanya cerdas secara akademis tetapi juga memiliki karakter yang kuat dan mulia, seperti yang diungkapkan oleh Maulida (2022). Oleh karena itu, pengembangan karakter anak-anak menjadi sangat penting. Dalam Kurikulum Merdeka, mata pelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar menawarkan salah satu metode untuk menyampaikan dan menanamkan nilai-nilai pendidikan karakter melalui cerita rakyat Indonesia.

Cerita rakyat tidak hanya menjadi sumber nilai-nilai moral seperti berbakti kepada orang tua, komitmen terhadap pilihan, dan ketaatan pada norma masyarakat, tetapi juga dapat mengajarkan berbagai konsep kepada anak-anak (Prayoga et al., 2017; Rahman et al., 2020). Cerita rakyat Indonesia mencakup beragam budaya yang tersebar di seluruh Nusantara, masing-masing dengan watak dan karakteristiknya sendiri. Dalam perancangan karakter, informasi yang tersedia digunakan untuk memastikan komunikasi yang efektif dengan audiens target. Karakter dalam cerita rakyat memainkan peran penting dalam menyampaikan pesan yang terkandung dalam cerita tersebut. Proses desain karakter melibatkan pembentukan kepribadian karakter dan penciptaan aspek visual yang mencerminkan karakter tersebut, dengan mengacu pada data dan referensi yang tersedia.

Menurut Ibu Dwi, S.Pd., seorang Guru Literasi di SD Negeri Tambakrejo, cerita rakyat diperkenalkan kepada anak-anak mulai dari kelas 5 SD dalam Kurikulum Merdeka. Cerita rakyat seperti "Darman & Darmin" untuk kelas 5 dan "Legenda Putri Komodo" untuk kelas 6 yang termuat dalam buku Bahasa Indonesia Kurikulum Merdeka memiliki potensi besar dalam membentuk karakter peserta didik. Namun, menurut Bapak Sarwo Cahyono, S.Pd., seorang Guru Literasi di SD Berbek Sidoarjo, dalam prakteknya, anak-anak sering merasa bosan ketika pembelajaran hanya didominasi oleh sesi cerita. Hal ini dapat mengurangi dampak positif yang dapat diambil dari cerita tersebut. Oleh karena itu, penting untuk menggunakan pendekatan pembelajaran yang beragam dan inovatif agar proses belajar mengajar menjadi lebih efektif. Oleh karena itu, perancangan media pembelajaran tentang cerita rakyat ini mengadopsi metode pembelajaran melalui board game.

Menurut Dwistyawan & Setiawan (2017), board game merupakan jenis permainan yang melibatkan sejumlah benda yang ditempatkan dan ditukar berdasarkan aturan tertentu di atas sebuah permukaan, biasanya dalam bentuk papan. Penelitian oleh Meilasari dan rekan-rekan (2020) menunjukkan bahwa desain pembelajaran yang

menggunakan media pembelajaran berupa board game memiliki dampak positif terhadap pengembangan kompetensi siswa. Dengan merancang karakter dalam board game yang berbasis cerita rakyat Indonesia, diharapkan dapat diciptakan media pembelajaran yang efektif, menarik, dan relevan bagi anak-anak. Hal ini diharapkan dapat membantu mereka mencapai tingkat kompetensi yang optimal, sebagaimana yang disampaikan oleh Susetyo (2020).

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam perancangan board game tentang cerita rakyat Indonesia ini menggunakan metode deskriptif yaitu metode yang secara sistematis menyajikan gambaran beberapa hubungan. Penelitian ini dapat dikategorikan sebagai penelitian deskriptif kualitatif dimana data dikumpulkan dan kemudian dideskripsikan sesuai dengan data yang ditemukan. Format data dalam penelitian ini adalah data tertulis dari hasil wawancara bersama beberapa narasumber dan ahli yang kemudian disalin ke dalam bentuk tertulis juga melalui penyebaran kuesioner kepada sejumlah responden, yaitu anak-anak sekolah dasar usia 10-12 Tahun.

Dalam rangka pengumpulan data primer, empat narasumber berbeda telah diwawancarai secara mendalam, yaitu:

- a. Guru Sekolah Dasar di Surabaya diwawancarai untuk memahami perkembangan minat anak-anak terhadap cerita rakyat Indonesia dan preferensi gaya ilustrasi yang umum di kalangan mereka.
- b. Anak-anak usia 10-12 tahun yang bersekolah di Sekolah Dasar di Surabaya diwawancarai untuk mengevaluasi minat mereka terhadap gaya ilustrasi dan cerita rakyat Indonesia.
- c. Seorang ilustrator anak diwawancarai untuk mendapatkan pandangannya tentang jenis ilustrasi yang cocok untuk digunakan dalam board game untuk anak usia 10-12 tahun...

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Konsep Pesan

Perancangan karakter dalam cerita rakyat "Legenda Putri Komodo" dan "Darman & Darmin" bertujuan untuk memperkenalkan karakter cerita serta menanamkan nilai-nilai pendidikan karakter kepada anak-anak sekolah dasar usia 10-12 tahun. Dalam proses perancangan ini, karakter-karakter tersebut digambarkan dengan identitas yang tercermin dari ciri fisik dan sifat-sifat yang sesuai dengan deskripsi yang terdapat dalam masing-masing cerita.

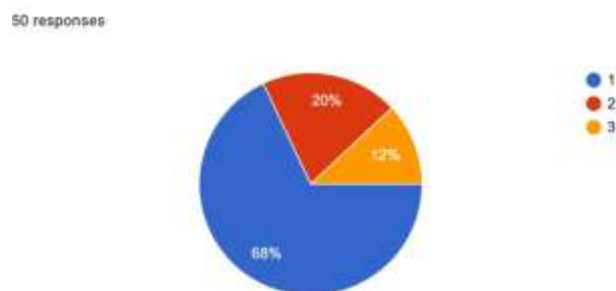
B. Konsep Kreatif

Dalam proses perancangan desain karakter ini, kreativitas yang dihasilkan akan sesuai dengan kebutuhan penciptanya. Namun, penulis membangun desain karakter ini berdasarkan referensi yang ada dalam deskripsi cerita yang bersangkutan. Selain itu, data untuk perancangan ini diperoleh dari hasil wawancara dengan guru sekolah dasar, siswa usia 10-12 tahun, dan seorang ilustrator anak.

C. Hasil Perancangan



Gambar 1 Perancangan Karakter Darmin
(Sumber: Dokumen Pribadi)

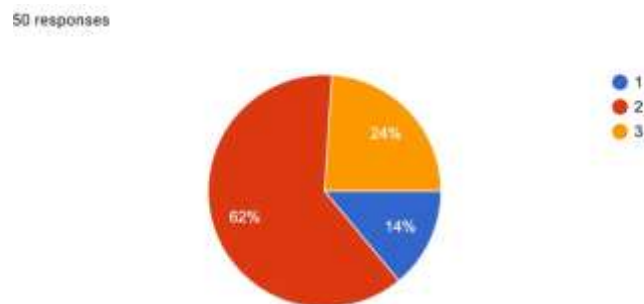


Gambar 2 Hasil Kuesioner Pemilihan Visual Karakter Darmin
(Sumber: Dokumen Pribadi).

Darmin, yang merupakan saudara kembar dari Darman, telah dikenal sejak kecil sebagai seorang yang rajin mengikuti pengajian di sekitar kampungnya. Selain itu, dia juga kerap memberikan bantuan kepada tetangga yang mengalami kesulitan. Di lingkungan sekolah, Darmin dikenal sebagai murid yang cerdas. Karena kecerdasannya itu, dia sering diminta oleh ayahnya untuk membantu dalam pembukuan keuangan.



Gambar 3 Perancangan Karakter Darman
(Sumber: Dokumen Pribadi)

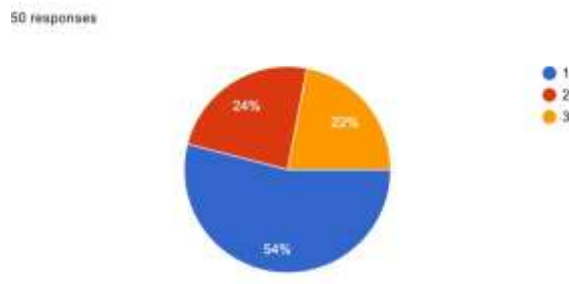


Gambar 4 Hasil Kuesioner Pemilihan Visual Karakter Darman
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Darman, yang merupakan saudara kembar dari Darmin, telah menunjukkan minat yang kuat dalam seni bela diri sejak kecil. Dia gemar bermain silat dan aktif mencari ilmu silat dari berbagai perguruan. Namun, sayangnya, minat dan ilmu yang dimilikinya tidak selalu dimanfaatkan secara positif. Darman sering terlibat dalam perkelahian dengan anak-anak di sekitar kampungnya dan sering membolos sekolah.



Gambar 5 Perancangan Karakter Gerong
(Sumber: Dokumen Pribadi)



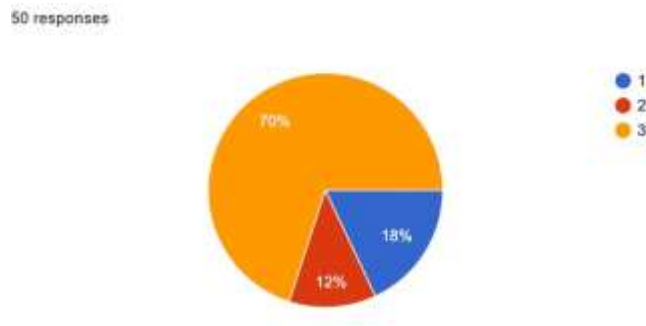
Gambar 6 Hasil Kuesioner Pemilihan Visual Karakter Gerong
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Gerong, kakak dari Orah, telah berkembang menjadi seorang pemburu yang sangat berpengalaman. Tak seorang pun babi hutan atau kijang yang mampu menghindari keahlian memburunya.



Gambar 7 Perancangan Karakter Orah

(Sumber: Dokumen Pribadi).



Gambar 8 Hasil Kuesioner Pemilihan Visual Karakter Orah
(Sumber: Dokumen Pribadi).

Orah, adik dari Gerong, memiliki ciri-ciri fisik yang mencolok. Kulitnya bersisik dan berbintik-bintik, matanya berwarna hitam, dan memiliki ekor yang menyerupai ekor seekor komodo.

SIMPULAN

Pendidikan memegang peran penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa secara menyeluruh. Pendidikan karakter menjadi salah satu aspek yang harus ditekankan pada anak-anak guna memastikan bahwa fondasi pembentukan karakter individu berjalan dengan baik. Salah satu metode pengajaran pendidikan karakter ditemukan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia SD pada Kurikulum Merdeka, di mana cerita-cerita dapat dijadikan sebagai media untuk menyampaikan dan menanamkan nilai-nilai pendidikan karakter, salah satunya yaitu melalui cerita rakyat Indonesia.

Berdasarkan hasil wawancara, cerita rakyat pada Kurikulum Merdeka mulai dikenalkan kepada anak-anak sejak kelas 5 SD. Cerita rakyat yang terdapat di dalam buku Bahasa Indonesia Kurikulum Merdeka kelas 5 yaitu "Darman & Darmin" dan buku Bahasa Indonesia kelas 6 "Legenda Putri Komodo" memiliki potensi besar untuk memengaruhi pembentukan karakter peserta didik.

Cerita rakyat Indonesia terdiri dari berbagai macam budaya yang tersebar di penjuru Nusantara. Masing-masing budaya memiliki watak dan karakter. Karakter yang diciptakan disesuaikan dengan informasi perancangan yang telah ada untuk memastikan komunikasi yang efektif dengan audiens target. Karakter dalam cerita rakyat memiliki peran yang signifikan dalam menyampaikan pesan yang terkandung dalam cerita tersebut. Proses desain karakter melibatkan pembentukan kepribadian karakter dan penciptaan aspek visual yang mencerminkan karakter tersebut. Pembuatan karakter dalam

perancangan board game didasarkan pada data dan referensi yang tersedia. Tujuan dari desain karakter ini adalah untuk memungkinkan audiens mengenali dan memahami identitas serta pesan yang terkandung dalam cerita dengan lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Enggo, R., & Ratih Mahardika. (2022). Perancangan Buku Ilustrasi Cerita Rakyat Pulau Kemaro dari Palembang. *IKRA-ITH Humaniora/IKRA-ITH Humaniora*, 7(1), 82–88. <https://doi.org/10.37817/ikraith-humaniora.v7i1.2273>
- Nur Aula Octavia, Rachman, A., & Rendya Adi Kurniawan. (2023). Mengulik Keteguhan Hati Melawan Budaya Patriarki melalui Perancangan Karakter Animasi 2D Roro Mendut. *Deleted Journal*, 10(2), 219–219. <https://doi.org/10.30998/jd.v10i2.13194>
- Ari Kusmiatun. (2018). CERITA RAKYAT INDONESIA SEBAGAI MATERI PEMBELAJARAN BIPA: MENGUSUNG MASA LALU UNTUK PEMBELAJARAN BIPA MASA DEPAN. *Diksi*, 26(1), 24–28. <https://doi.org/10.21831/diksi.v26i1.25439>
- Kuswara Kuswara, & Yena Sumayana. (2020). Apresiasi Cerita Rakyat sebagai Upaya Memperkuat Karakter Siswa dalam Menghadapi Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 317–326. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.678>
- Sastra, Listerasi, dan Karakter. (2018). [Google.co.id. https://scholar.google.co.id/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=ki-3rPYAAAAJ&citation_for_view=ki-3rPYAAAAJ:LkGwnXOMwfcC](https://scholar.google.co.id/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=ki-3rPYAAAAJ&citation_for_view=ki-3rPYAAAAJ:LkGwnXOMwfcC)
- Utami Maulida. (2022). PENGEMBANGAN MODUL AJAR BERBASIS KURIKULUM MERDEKA. *Tarbawi : Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam*, 5(2), 130–138. <https://doi.org/10.51476/tarbawi.v5i2.392>
- Nilai-Nilai Kearifan Lokal Pada Cerita Rakyat Nusantara. (2017). [Google.com. https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=2h2AgEMA AAAJ&citation_for_view=2h2AgEMAAAAJ:9yKSN-GCB0IC](https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=2h2AgEMA AAAJ&citation_for_view=2h2AgEMAAAAJ:9yKSN-GCB0IC)
- Selvi Meilasari, Damris M Damris M, & Upik Yelianti. (2020). Kajian Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dalam Pembelajaran di Sekolah. *BIOEDUSAINS: Jurnal Pendidikan Biologi Dan Sains*, 3(2), 195–207. <https://doi.org/10.31539/bioedusains.v3i2.1849>