

Perancangan *Board game* Untuk Menumbuhkan Nilai-Nilai Moral Pada Remaja

Daniel Limantara¹, Drs. Heru Dwi Waluyanto.,M.Pd²,
Aznar Zacky.,M.Sn³

^{1 & 3}Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain
Universitas Kristen Petra
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
Email: daniellimantaracobhc@gmail.com

Abstrak

Remaja merupakan masa peralihan dari masa kanak-kanak menuju dewasa. Di masa peralihan ini, remaja seringkali berlaku tidak baik di masyarakat atau mengalami penurunan moral. Keingintahuan remaja akan banyak hal membuat mereka menyerap, mempelajari dan meniru banyak hal, baik yang baik maupun yang tidak baik. Oleh karena itu diperlukan sebuah media informasi yang dapat membimbing remaja agar dapat berperilaku baik. Media *board game* dipilih dikarenakan sifat remaja yang masih suka bermain. Diharapkan dengan *board game* ini, nilai-nilai moral pada remaja dapat tumbuh dan mengalami peningkatan dari waktu ke waktu.

Kata kunci: *Board game*, moral, remaja.

Abstract

Title: *Board game Design to Increase The Moral Value of Teenagers*

Teenager is a period from child to adult. During this period, they usually do something terrible in the society, or we can say there's a degradation of teenager's moral values. Their curiosity of new things make them want to see, learn and imitate many good and bad things. That's why we need an information media that may become a guidance for teenagers to have a better behavior. Board game is a better media because most of them like playing game. Hopefully, this board game may increase the moral value of teenagers day by day.

Keywords: *Board game, moral, teenager*

Pendahuluan

Di era globalisasi ini, terdapat begitu banyak perubahan yang begitu pesat dalam banyak bidang kehidupan masyarakat. Misalnya saja di bidang komunikasi .informasi, ekonomi, dan masih banyak lagi. Yang paling menonjol adalah berkembangnya alat-alat elektronik di bidang komunikasi dan informasi seperti telepon genggam, komputer, internet yang membawa dampak yang besar bagi masyarakat. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) baru-baru ini mengadakan survei pengguna internet di Indonesia. Hasilnya adalah jumlah pengguna aktif internet Indonesia sudah mencapai 63 juta orang, atau sekitar 24% dari total populasi Indonesia. Dilihat dari klasifikasi umur, pengguna terbanyak Internet masih berusia 12-34 tahun, yang mencapai 64 persen dari total pengguna ("Ligame"). Dari data di atas dapat diketahui bahwa media-media tersebut digunakan sejak usia remaja.

Perkembangan zaman ini dapat membawa dampak yang buruk maupun dampak yang baik bagi remaja. Masa remaja yang merupakan peralihan dari masa anak menuju masa dewasa, ditandai dengan mengalami perubahan pada semua aspek/ fungsi (Sri Rumini & Siti Sundari: 53). Dalam perkembangannya, emosi remaja menunjukkan sifat sensitif, reaktif yang kuat, emosi yang bersifat negatif dan temperamental ("Belajarpsikologi"). Hal tersebut mengakibatkan tidak jarang remaja yang hanya bertindak mengikuti emosi saja tanpa berpikir panjang. Karena itu remaja kurang baik dalam menyaring informasi yang mereka terima dari berbagai media. Contoh nyata yang banyak terjadi adalah visualisasi hal buruk yang menyenangkan seperti kekerasan, pornografi, perjudian dari berbagai sumber media memungkinkan untuk mereka contoh. Akibatnya moralitas pada remaja menurun atau mengalami degradasi.

Menurut laporan komnas perlindungan anak, angka percobaan bunuh diri anak yang terjadi di tahun 2012 mencapai 20 kasus dengan rentang usia 13-17 tahun. Di peringkat kasus bunuh diri seluruh dunia, Indonesia menduduki peringkat ke-9, sama dengan Jepang. Angka bunuh diri di Tanah Air diperkirakan mencapai 50 ribu orang dari 220 juta total penduduk Indonesia (“Kyotoreview”). Begitu pula dengan pemerkosaan di kalangan remaja. Pada Januari 2013 ini terjadi lima kasus perkosaan massal, yang tiga di antaranya dilakukan sejumlah pelajar terhadap gadis teman sekolahnya. Sebagian besar korban perkosaan berusia 1-16 tahun sebanyak 23 orang dan usia 17-30 tahun sebanyak 6 orang. Sedangkan pelaku perkosaan berusia 14-39 sebanyak 32 orang dan berusia 40-70 tahun ada 12 orang (“Okezone”).

Beberapa fakta di atas merupakan sedikit contoh penurunan moral pada remaja. Tindakan negatif yang dilakukan remaja tersebut merupakan tindakan yang tidak baik, karena melanggar hukum dan dapat merugikan banyak pihak. Menurut Hadiwardoyo (1990) moral menyangkut kebaikan. Orang yang tidak baik juga disebut orang yang tidak bermoral atau sekurang-kurangnya sebagai orang yang kurang bermoral (h.13-15).

Banyaknya remaja yang moralitasnya menurun merupakan sebuah masalah dan harus diatasi. Permainan menjadi pilihan utama dalam usaha menumbuhkan nilai-nilai moral pada remaja. Media permainan dipilih karena remaja masih sangat lekat dengan dunia bermain. Dari data pengguna internet aktif, diperkirakan pemain game online aktif Indonesia berkisar 6 jutaan, atau sekitar 10% dari jumlah pengguna internet. Untuk pemain *game online* pasif, diperkirakan mencapai sekitar 15 jutaan. Perkiraan ini didapat dari data pengguna Facebook di Indonesia yang telah tembus di atas 30 juta orang, dimana 50% penggunanya pernah memainkan game online yang terdapat di situs jejaring sosial tersebut (“Ligagame”).

Melalui permainan juga, remaja dapat belajar moral dengan menyenangkan dan dapat menikmatinya sehingga apa yang disampaikan dapat diserap lebih maksimal. Pemilihan media *board game* dikarenakan *board game* memiliki banyak keuntungan diantaranya dapat mengedukasi seseorang, mengasah kemampuan berinteraksi secara nyata, tidak seperti interaksi pada *game online* yang bersifat maya (tidak bertemu tatap muka dengan lawan bicara). Usia remaja 15-18 tahun dipilih karena pada rentang usia tersebut remaja pada umumnya masih suka bermain, namun sudah berpikir lebih dewasa dan punya pemikiran tersendiri mengenai sikap yang akan diambil.

Diharapkan perancangan *board game* ini, dapat merubah karakter dari remaja-remaja tersebut dan dapat meningkatkan moralitas mereka. Selain itu juga seperti penjelasan di atas, remaja masih tidak dapat menyaring informasi dengan baik dan masih mudah dipengaruhi. Karena mudah dipengaruhi, maka karakter dari remaja tersebut masih dapat dirubah.

Metode Perancangan

Metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah sebagai berikut :

Metode Pengumpulan Data

a. Wawancara

Wawancara ditujukan kepada remaja usia 12-17 tahun untuk mengetahui ketertarikan mereka pada *board game*

b. Observasi

Observasi dilakukan pada komunitas remaja usia 12-17 tahun, selain itu juga dengan para pemain *board game*.

Selain itu juga observasi terhadap moral remaja

Metode Analisis Data

Metode analisa yang digunakan adalah 5W+1H.

Berikut adalah beberapa pertanyaan beserta hasil analisa yang diajukan pada target perancangan

Analisa data 5W+1H

- Apakah media *board game* efektif untuk meningkatkan moral pada remaja?
- Mengapa media *board game* merupakan media yang efektif untuk menumbuhkan nilai-nilai moral pada remaja?
- Dimana seharusnya media *board game* berada agar efektif dalam menumbuhkan nilai-nilai moral pada remaja?
- Kapan penggunaan media *board game* yang tepat agar dapat menumbuhkan nilai-nilai moral pada remaja?
- Siapa saja target perancangannya?
- Bagaimana peranan sebuah *board game* agar dapat meningkatkan nilai-nilai moral pada remaja?

Pembahasan

Tinjauan *Board game*

Board game adalah permainan yang dilakukan di atas papan. Permainan ini dimainkan lebih dari satu orang dalam satu tempat dan papan yang sama. Karena itu para pemain dapat berinteraksi secara langsung dengan pemain lain.

Hal senada juga diungkapkan oleh forum boardgame Indonesia. *Boardgame* atau yang dalam bahasa Indonesia disebut sebagai permainan papan adalah

suatu permainan non-elektronik yang memakai *board* atau karton tebal (papan) sebagai komponen utamanya, di samping komponen lainnya seperti kartu, token, uang kertas, dan lain sebagainya (“Indoboardgames”, par.1)

Peranan *Board game*

Board game memiliki manfaat dan peran dalam kehidupan sosial. Berikut ini adalah fungsi *board game* (Adieb, par.4):

- a. Peraturan permainan
Setiap permainan *board game* selalu mengandung peraturan. Melalui peraturan ini anak dapat belajar untuk mentaati peraturan yang ada dan belajar kedisiplinan. Peraturan juga merupakan pembentuk alur permainan dan keasikan dalam permainan.
- b. Interaksi Sosial
Board game yang dimainkan di satu tempat dan papan yang sama pasti memicu adanya interaksi sosial antar pemain. Pemain bisa berkomunikasi, bersaing, bermain peran dengan orang di sekitarnya.
- c. Edukasi
Kebanyakan *board game* mengharuskan para pemainnya untuk berpikir, memecahkan masalah, dan mengambil keputusan. Faktor edukasi ini terdapat pada semua permainan tidak terkecuali *digital online game* yang saat ini ramai dimainkan. Namun pengalaman dan pembelajaran yang didapat dari bermain *board game* berbeda dari *digital game online*, Para pemain dapat langsung belajar rekasi setiap pemain dalam bermain, hasil dari keputusan yang diambil dalam permainan dan dampaknya bagi pemain itu sendiri.
- d. Simulasi kehidupan
Simulasi merupakan metode pelatihan yg meragakan sesuatu dl bentuk tiruan yg mirip dng keadaan yg sesungguhnya(“kbbi”). Berdasarkan definisi di atas, maka *board game* merupakan gambaran dari kehidupan nyata. Segala bentuk kecurangan, diplomasi, kerja sama antar pemain, keberuntungan akan menghasilkan hubungan timbal balik langsung antar pemain. Jadi *board game* merupakan permainan yang melatih kehidupan bermasyarakat dengan memberikan simulasi situasi nyata pada pemainnya.
- e. Jejaring Generasi
Tidak semua orang mampu memainkan permainan digital dengan baik, terutama orang tua. Hal itu disebabkan karena dibutuhkan ketangkasan para pemainnya dalam mengoperasikan teknologi yang canggih seperti gadget, mouse, joypad, dan lain-lain. *Board game*

dapat dimainkan baik oleh orang tua maupun anak. Dengan bermain bersama anak, orang tua dapat mendukung anaknya dan mengawasi anak agar terhindar dari permainan yang membawa dampak negatif bagi remaja.

Jenis-Jenis *Board game*

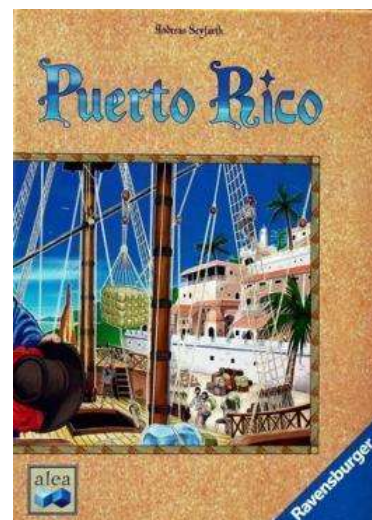
Dalam perkembangannya, *Board game* telah berkembang menjadi banyak jenis. Kebanyakan *board game* mengandalkan strategy, diplomasi dan kreatifitas. Berikut ini adalah beberapa kategori *board game* (Bell 5-23):

- a. *Strategy Board game*
Strategy Board game ini menggunakan strategi dan juga keahlian dari pemainnya untuk memenangkan permainan. Contoh permainan ini adalah catur. Pada permainan ini, setiap bidak memiliki cara bergerak yang berbeda satu sama lain.



Gambar 1. Contoh *strategy board game* (catur)

- b. *German-Style Board game* atau *Eurogames*
Jenis *board game* ini memiliki peraturan yang sederhana, dan mengajak pemainnya untuk lebih mengolah strategi, tidak bergantung pada keberuntungan. *Board game* jenis ini kebanyakan bertemakan tentang ekonomi dan kesederhanaan, bukan tentang perang. Contoh *German-Style Board game* atau *Eurogames* adalah Puerto Rico.



Gambar 2. Contoh Eurogames (Puerto Rico)

c. Race Game

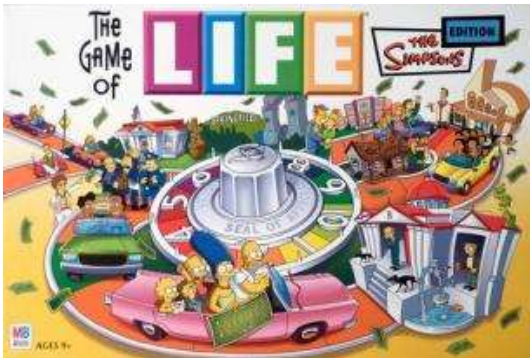
Cara bermain *board game* jenis ini adalah dengan berlomba untuk mencapai akhir permainan dengan cara menggerakkan bidak mereka. Contoh permainan ini adalah *Pachisi* yang pada saat ini lebih dikenal dengan nama ludo.



Gambar 3. Contoh Race Game (pachisi)

d. Roll and Move Game

Permainan jenis ini menggunakan dadu atau media lain untuk menghasilkan jumlah / angka acak. Angka tersebut nantinya digunakan untuk menentukan jumlah langkah yang harus diambil pemain. Permainan jenis ini sangat mengandalkan keberuntungan. Contoh permainan ini adalah *monopoly* dan *game of life*.



Gambar 4. Contoh roll and move game (game of life)

e. Trivia Game

Permainan jenis ini lebih mengandalkan pengetahuan umum pemainnya. Pemain yang dapat menjawab pertanyaan paling banyaklah yang jadi pemenangnya. Contoh permainan jenis ini adalah *trivial pursuit*.



Gambar 5. Contoh Trivia Game (trivial pursuit)

f. Word Game

Permainan jenis ini mengandalkan kepintaran pemainnya untuk mengolah kata-kata dan huruf. Contoh permainan jenis ini adalah *scrabble*, *boggle*, *anagrams*.



Gambar 6. Contoh Word Game (Boggle)

Tujuan dan pentingnya board game ini dirancang

Pentingnya *board game* ini dirancang adalah untuk membantu menumbuhkan nilai-nilai moral pada remaja yang akhir-akhir ini semakin mengalami kemerosotan. Merosotnya moral pada remaja salah satunya disebabkan oleh masuknya pengaruh negatif dari berbagai media komunikasi digital dan elektronik seperti gadget dan komputer. Karena banyaknya pengaruh negatif yang masuk, maka saat remaja mengalami dilemma moral, remaja cenderung bertindak kea rah yang negatif.

Menurut pengamatan penulis, permainan yang akhir-akhir ini sering dimainkan oleh remaja adalah *video game* baik *online* maupun *offline*. Masuknya *video game* yang memvisualisasikan hal-hal yang belum tepat untuk dilihat di usia remaja seperti kekerasan dan pornografi mengakibatkan remaja mencontoh hal-hal buruk yang divisualisasikan tersebut. Hal itu mengakibatkan dampak yang sangat buruk.

Board game merupakan permainan yang dilakukan di papan permainan yang bersifat statis sehingga tidak ada visualisasi hal-hal yang buruk pada permainan *video game*. Pembelajaran dapat tersampaikan pada remaja tanpa harus melihat visualisasi kekerasan dan

hal-hal lain lain yang dapat merusak moral remaja. Bentuk permainannya yang membahas tentang moral melalui pertanyaan tertutup juga jarang beredar di masyarakat. Diharapkan melalui *board game* ini remaja mendapat pengetahuan tentang moral dan sadar akan pentingnya moral dalam kehidupan bermasyarakat.

Tinjauan Moral Secara Umum

Moral merupakan segala hal yang menyangkut bagaimana kita bertindak di sekitar dengan semestinya atau tepat. Menurut Martin (1995) moral berhubungan dengan kita seharusnya mejadi siapa, bagaimana semestinya kita berhubungan dengan orang lain dan bagaimana kita semestinya bertindak. Dengan begitu dapat dikatakan moral juga berhubungan dengan bagaimana kita menghargai orang lain (Martin, 1995, h.6).

Karena moral merupakan kesesuaian seseorang untuk bersikap di masyarakat, maka diperlukan sebuah alat ukur untuk menentukan apakah moral tersebut meningkat atau menurun, benar atau salah, dan sesuai atau tidak sesuai. Alat ukur tersebut juga pasti ada hubungannya dengan manusia itu sendiri. Menurut Hadiwardoyo (1990), hati nurani manusia dan norma merupakan alat ukur moral. Hati nurani menyediakan ukuran subjektif sedang norma menunjuk pada ukuran objektif (h.15).

Tinjauan Norma Secara Umum

Norma menurut Soerjono Soekanto (1989) sebagai aturan yang berlaku di dalam masyarakat yang disertai dengan sanksi bagi individu atau kelompok bila melanggar aturan tersebut. Sanksi bisa berupa teguran, denda, pengucilan, atau hukuman fisik. Individu wajib mematuhi norma yang telah dirumuskan. Definisi tersebut juga diperkuat oleh beberapa definisi dari para ahli pendahulu. Berikut ini adalah pengertian norma menurut para ahli (Saptono dan Suteng S, 2006 h.49-50)

- a. *John J. Macionis, 1997.*
Norma adalah aturan-aturan dan harapan-harapan masyarakat yang memandu perilaku anggota-anggotanya.
- b. *Richard T. Schaefer & Robert P. Lamm, 1998.*
Norma adalah standar perilaku yang mapan yang dipelihara oleh masyarakat.
- c. *Craig Calhoun, 1997*
Norma adalah aturan atau pedoman yang menyatakan tentang bagaimana seseorang seharusnya bertindak dalam situasi tertentu.
- d. *Broom & Selznic*
Norma adalah rancangan ideal perilaku manusia yang memberikan batas-batas bagi anggota masyarakat dalam mencapai tujuan hidupnya.

- e. *Antony Giddens, 1994*
Norma adalah prinsip atau aturan yang konkret, yang seharusnya diperhatikan oleh warga masyarakat.

Di masyarakat, norma juga memiliki fungsi dan peran yang sangat penting. Fungsi dan peran norma di masyarakat menurut Selo Soemardjan, yaitu sebagai berikut:

- a. Merupakan pedoman hidup yang berlaku untuk semua warga masyarakat.
- b. Mengikat setiap anggota masyarakat sehingga berakibat memberikan sanksi terhadap anggota masyarakat yang melanggarnya.

Berdasarkan beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa norma, dapat dijadikan sebagai *standard* moral seseorang. karena melalui peraturan, dapat ditentukan benar salah atau sesuai dan tidak sesuaiinya sebuah tindakan. Di masyarakat, norma digolongkan menjadi beberapa jenis dan setiap jenisnya memiliki isi peraturan yang berbeda-beda. Pada nantinya norma ini juga digunakan sebagai acuan pada *board game* ini. Sebagai contoh norma hukum yang ada di suatu negara berbeda dengan norma di negara lainnya. Norma dapat dibedakan menjadi empat jenis yaitu (“agussiswoyo”,2014):

- a. Norma Agama
Norma agama merupakan peraturan hidup yang berasal dari Tuhan Yang Maha Esa atau wahyu Ilahi. Norma agama yang berasal dari Tuhan ini biasanya tertulis dalam kitab suci masing-masing. Di Indonesia agama yang dianut dan diakui adalah Islam, Kristen, Katolik, Hindu dan Budha. Apabila orang melanggar norma agama ini, hukumannya bisa bersifat tidak langsung. Misalnya apabila tidak menghormati orang tua, maka hukumannya bisa jadi hukum karma dan juga hukuman di akhirat nantinya.
- b. Norma Kesusilaan
Norma kesusilaan adalah peraturan atau petunjuk hidup yang bersumber dari suara hati nurani manusia yang mengatur tentang patut tidaknya perbuatannya atau susila tidaknya perilaku manusia. Norma kesusilaan memberikan petunjuk tentang cara bersikap dan bertingkah laku dalam memutuskan hal-hal yang harus dilakukan, dihindari dan ditentang. Pelanggaran terhadap norma kesusilaan adalah pelanggaran penasarana yang bersifat penyesalan karena telah melakukan pengingkaran terhadap hati nurani. Norma kesusilaan bersumber dari batin hati nurani manusia sehingga norma ini bersifat universal dan ditujukan bagi seluruh umat manusia. Sedangkan tujuan dari norma kesusilaan adalah agar setiap manusia dalam hidup dan kehidupannya mempunyai sifat kesusilaan yang

tinggi sesuai dengan nilai-nilai kemanusiaan sebagai makhluk yang paling sempurna. Sanksi yang diberikan adalah rasa malu dan penyesalan terhadap diri sendiri, sedangkan sanksi dari masyarakat berupa peneguran, peringatan, pengucilan, dan pengusiran.

c. Norma Kesopanan/adat

Norma kesopanan adalah norma yang timbul dan diadakan oleh masyarakat itu sendiri untuk saling hormat-menghormati. Suatu kelompok masyarakat dapat menetapkan peraturan yang berisi hal-hal yang dianggap sopan dan boleh dilakukan dan hal-hal yang dinilai tidak sopan dan harus dihindari. Ukuran norma kesopanan adalah kepantasan, kebiasaan, atau kepatutan yang berlaku dalam sebuah masyarakat. Sehingga setiap masyarakat memiliki ukurannya sendiri-sendiri mengenai apa yang dianggap pantas, bisa dan patut.

Norma kesopanan bersumber pada adat kebiasaan masyarakat. Tujuan dari norma kesopanan adalah agar dalam pergaulan manusia saling menghormati dan menghargai. Norma kesopanan ditujukan pada sikap lahir demi terwujudnya ketertiban dan keharmonisan hidup bermasyarakat. Pelanggaran terhadap norma kesopanan akan mendapat sanksi berupa celaan dan pengucilan oleh masyarakat

d. Norma Hukum

Norma hukum adalah norma yang berisi peraturan-peraturan yang ditetapkan dan diberlakukan oleh negara. Norma hukum dibuat karena ketiga norma yaitu norma agama, norma kesusilaan, dan norma kesopanan belum mampu memberi jaminan untuk menjaga ketertiban dalam masyarakat. Ketiga norma tersebut belum bisa menjamin terciptanya ketertiban dalam masyarakat karena;

- Tidak adanya ancaman hukuman yang cukup dirasakan sebagai paksaan di luar.
- Belum semua tata tertib keputusan manusia dalam masyarakat itu dilindungi oleh ketiga norma tersebut di atas.

Norma hukum bersifat melengkapi norma-norma yang lain yang ada dalam masyarakat. Artinya norma hukum memperkuat sanksi atas pelanggaran norma lainnya. Norma hukum yang mengatur bidang yang belum diatur norma-norma lainnya.

Norma hukum lazim berlaku secara universal di sebuah organisasi atau negara. Norma hukum ditujukan pada sikap lahir manusia atau tindakannya yang bersifat memaksa dimana pelaksanaannya merupakan keharusan bagi setiap individu yang terlibat. Sanksi terhadap

pelanggaran norma hukum diberikan oleh pihak yang berwenang.

Tujuan norma hukum adalah untuk mewujudkan ketertiban dan kedamaian dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara melalui upaya penciptaan kepastian hukum.

Seperti yang sudah diketahui, moral merupakan segala hal yang menyangkut bagaimana kita bertindak di sekitar dengan semestinya atau tepat. Oleh karena itu apabila seseorang tidak bertindak sesuai dengan norma atau peraturan yang ada, maka terjadilah penyimpangan moral.

Tinjauan Umum Tentang Remaja

Remaja merupakan masa transisi dari masa anak-anak menuju masa dewasa awal seseorang. Masa ini merupakan masa peralihan dari anak menuju ke dewasa. Anak mengalami perubahan dalam segala hal baik secara fisik maupun secara psikis. Mereka tidak bisa dikategorikan sebagai anak-anak lagi, namun juga bukan dewasa.

Menurut Santrock (1996) remaja (adolescence) adalah "masa perkembangan transisi antara masa anak dan masa dewasa yang mencakup perubahan biologis, kognitif, dan sosial emosional" (h.26).

Sebagai pedoman umum, remaja Indonesia berada di batasan usia 11-24 tahun. WHO membagi kurun usia dalam 2 bagian yaitu remaja awal 10-14 tahun dan remaja akhir 15-20 tahun. Perserikatan Bangsa-Bangsa sendiri menetapkan batas usia 15-24 tahun sebagai usia pemuda (*youth*).

Menurut Kartono, batasan-batasan remaja dapat dibagi menjadi 3 yaitu:

a. *Remaja Awal (12-15 Tahun)*

Pada masa ini, remaja mengalami perubahan jasmani yang sangat pesat dan perkembangan intelektual yang sangat intensif sehingga minat anak pada dunia luar sangat besar dan pada saat ini remaja tidak mau dianggap kanak-kanak lagi namun sebelum bisa meninggalkan pola kekanak-kanakannya. Selain itu pada masa ini remaja sering merasa sunyi, ragu-ragu, tidak stabil, tidak puas dan merasa kecewa.

b. *Remaja Pertengahan (15-18 tahun)*

Kepribadian remaja pada masa ini masih kekanak-kanakan tetapi pada masa remaja ini timbul unsur baru yaitu kesadaran akan kepribadian dan kehidupan baru di dunianya sendiri. Remaja mulai menentukan nilai-nilai tertentu dan melakukan perenungan terhadap pemikiran filosofis dan etis.

Maka dari perasaan yang penuh keraguan pada masa remaja awal maka pada rentan usia ini mulai timbul kemantapan pada diri sendiri. Rasa percaya diri pada remaja menimbulkan kesanggupan pada dirinya untuk melakukan penilaian terhadap tingkah laku yang

dilakukannya. Selain itu pada masa ini remaja menemukan diri sendiri atau jati dirinya.

c. *Remaja Akhir (18-21 tahun)*

Pada masa ini remaja sudah mantap dan stabil. Remaja sudah mengenal dirinya dan ingin hidup dengan pola hidup yang digariskan sendiri dengan keberanian. Remaja mulai memahami arah hidupnya dan menyadari tujuan hidupnya. Remaja sudah mempunyai pendirian tertentu berdasarkan satu pola yang jelas yang baru ditemukannya.

Tujuan Kreatif Perancangan

Tujuan Kreatif dari perancangan ini adalah remaja dapat berinteraksi dan mengenal sesamanya dengan lebih baik. Dengan berinteraksi dengan sesamanya, maka masing-masing individu dapat saling bersidkusi tentang kekurangan masing-masing. Dengan begitu nilai-nilai moral dapat tumbuh.

Strategi Kreatif

Penyampaian moral yang biasanya dirasa cukup berat dan membosankan bagi para remaja, disajikan dalam bentuk permainan. Remaja dapat belajar tentang moralitas dengan lebih menyenangkan. Bentuk penyajian *board game* ini adalah bentuk verbal dan visual yang di-layout secara menarik. Pada perancangan *board game* ini baik bentuk visual dan bentuk verbal dibuat seimbang. Bentuk verbal berisi tentang pertanyaan-pertanyaan dan keterangan-keterangan pada permainan. Bentuk visual digunakan untuk mewakili beberapa bentuk verbal yang perlu untuk diwakili.

Format dan Desain Board game

Perancangan *board game* berbentuk papan permainan berjumlah 1 buah dengan ukuran kurang lebih 60x40 cm

Konsep Visual

Visualisasi dari *board game* ini menggambarkan sebuah kota yang merupakan rancangan penulis sendiri. Tujuan dari visualisasi sebuah kota adalah sebagai gambaran nyata tentang kehidupan dan masalah moral di kota yang merupakan tempat tinggal dari *target audience*. Gaya penggambarannya menggunakan gaya semi-realis. Bahasa yang digunakan adalah bahasa Indonesia agar lebih mudah dipahami.

Konsep warna yang digunakan adalah warna-warna dingin dan berkesan tidak mencolok. Warna-warna yang digunakan antara lain hijau tua, biru, coklat, abu-abu dan beberapa warna yang lainnya.

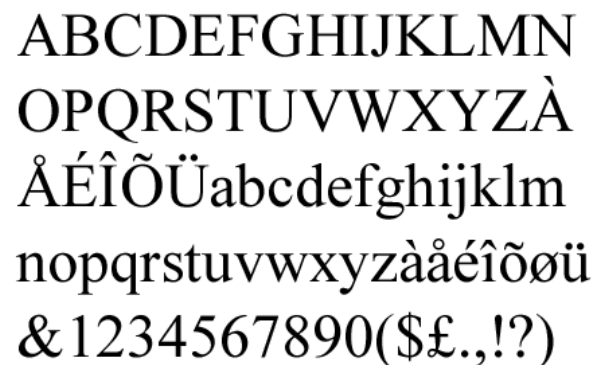
Tipografi

Selain bentuk visual, bentuk verbal juga memegang peranan penting. Hal itu disebabkan karena bentuk verbal berfungsi untuk menyampaikan pesan. Jenis

huruf yang digunakan adalah *Les Mysteres de Paris Regular*.



Sedangkan font yang digunakan untuk menulis informasi dan keterangan adalah *Times New Roman*



Font untuk judul pada katalog menggunakan *badaboom BB*



Hasil Akhir *Board Game*

Berikut ini adalah hasil akhir dari *board game* yang dirancang.



Gambar 7. Cover buku digital



Gambar 8. Kemasan *Board game*



Gambar 9. Logo *Board game*



Gambar 4. Kartu Pertanyaan



Gambar 10. Kartu Pertanyaan



Gambar 11. Kemasan *Board game*



Gambar 12. Kartu Perlengkapan

Simpulan

Penurunan moralitas atau nilai moral pada remaja merupakan suatu hal yang wajar terjadi. Namun apabila dibiarkan terus menerus, maka generasi bangsa akan menjadi rusak. Kebanyakan remaja yang emosinya masi labil dan memiliki rasa penasaran yang besar, terkadang nekat berbuat sesuatu yang dapat berdampak buruk bagi masyarakat dan dirinya sendiri. Oleh karena itu permasalahan ini sudah seharusnya menjadi keprihatinan kita.

Satu-satunya cara agar nilai moral pada remaja meningkat adalah dengan memberikan pengarahan dan bimbingan pada mereka tentang pentingnya nilai-nilai moral. Namun penyampaian informasi yang terkadang bersifat membosankan, membuat remaja enggan mendengarkan informasi tersebut. Maka perlu adanya sebuah media informasi yang dapat menjadi pembimbing bagi para remaja.

Media permainan menjadi salah satu media yang dipilih karena dunia permainan yang masih dekat dengan remaja. Namun permainan remaja saat ini kebanyakan berbasis digital yang membawa dampak buruk lebih banyak dari dampak baiknya. Oleh karena itu, permainan *board game* dipilih karena setelah diamati kembali, permainan *board game* memiliki kelebihan beberapa keunggulan yang tidak dimiliki permainan digital. Informasi tentang nilai-nilai moral dapat tersampaikan dengan baik. Dalam permainan ini, informasi tentang moral disampaikan dalam bentuk pertanyaan atau dilema moral.

Ucapan Terima Kasih

Dalam proses penulisan skripsi ini penulis banyak mendapatkan bantuan baik dalam bentuk saran, kritik, serta bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, sudah sepantasnya penulis menghantarkan ucapan terima kasih kepada :

1. Bapak Drs. Heru Dwi Waluyanto, M.Pd dan Bapak Drs. Aznar Zacky, M.Sn selaku dosen pembimbing yang telah membimbing, mengajar, dan memberi kritik serta saran dalam pembuatan tugas akhir ini.
2. Kedua orang tua yang telah memberi dukungan, saran dan nasihat untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
3. David. G yang telah menemani, membantu dan memberi saran agar tugas akhir ini selesai dengan baik.
4. Teman-teman kelompok bimbingan yang sudah menemani dan memberi informasi yang dibutuhkan.

Pihak-pihak yang sudah membantu penulis dalam proses pembuatan tugas akhir ini, namun tidak dapat disebutkan karena keterbatasan penulis

Pustaka

Ligagame. *Berapa Jumlah Pemain Game Online di Indonesia? Ini Datanya*. 9 Februari 2015. <<http://ligagame.com/index.php/home/1/5228-berapa-jumlah-pemain-game-online-di-indonesia-ini-datanya>>.

Haryanto. (November, 2011). *Perkembangan Psikologis Remaja*. 9 Februari 2015, <<http://belajarpsikologi.com/perkembangan-psikologis-remaja>>

Haryanto (Maret, 2010). *Pengertian Remaja Menurut Para Ahli*. 6 Februari 2015, <<http://belajarpsikologi.com/pengertian-remaja/>>. Hadiwardoyo, Purwa. (1990). *Moral dan Masalahnya*, Yogyakarta: Kanisius.

Angkasa Yudhistira (Januari 2013). *Pemeriksaan Massal Marak di Kalangan Pelajar*. 18 Februari 2015, <<http://news.okezone.com/read/2013/01/28/500/752482/%20pemeriksaan-massal-marak-di-kalangan-pelajar>>

Iqah Zamri II (Oktober, 2013). *Pengertian Permainan Menurut Beberapa Ahli*. 6 Februari 2015, <<http://www.scribd.com/doc/172744204/Pengertian-Permainan-Menurut-Beberapa-Ahli#scribd>>

Dita Rahayu (April, 2014). *Makalah Krisis Moral Remaja pada Era Globalisasi*. 9 Februari 2015, <<http://sosbud.kompasiana.com/2014/04/09/makalah-krisis-moral-remaja-pada-era-globalisasi-645724.html>>

Abdur Rozaki (Oktober, 2012). *Bunuh Diri di Kalangan Anak dan Remaja Indonesia*. 11 Desember 2014. <<http://kyotoreview.org/bahasa-indonesia/bunuh-diri-di-kalangan-anak-dan-remaja-indonesia/>>.

<http://www.thefreedictionary.com/board+game>