

PERANCANGAN BOARD GAME MENGENAI KEDUA BELAS SHIO DAN KARAKTERNYA

Gabrielle Oliviani, Drs. Heru Dwi Waluyanto, M.Pd, Drs Aznar Zacky, M.Sn
1. Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain Universitas Kristen Petra,
Siwalan Kerto 121-131, Surabaya 60236, email : gabylivia@hotmail.com

Abstrak

Shio merupakan salah satu bagian dari filsafat kuno di China dan merupakan tradisi yang sudah dianut oleh masyarakat China sejak berabad-abad tahun yang lalu. Perancangan ini dilakukan untuk mengajak remaja di Indonesia untuk mengapresiasi Shio sebagai bagian dari kebudayaan di Indonesia dengan board game sebagai medianya. Informasi yang terdapat dalam board game mengenai shio membantu pemain untuk mengetahui shio lebih dalam sehingga pemain dapat mempelajari shio dan karakter masing-masing binatang yang terdapat pada shio tersebut.

Kata kunci: Board Game, Shio, Masyarakat Tionghoa

Abstract

Designing Board Game About The Twelve Chinese Zodiacs and Their Characters

Chinese zodiac is one of the part from ancient Chinese's philosophy and has been followed by Chinese people since million centuries ago. This planning is used for persuading young people in Indonesia to appreciate chinese zodiac as one of some Indonesian culture with board game as the media. The chinese zodiac's information inside board game help player to learn about chinese zodiac and the character of each animals from the shios.

Keywords: Board Game, Chinese Zodiac, Chinese People

Pendahuluan

Semakin berkembangnya teknologi dan jaman, semakin pudar nilai tradisi atau budaya yang dianut suatu masyarakat. Kebudayaan, menurut Jenks, (2013 : 20) adalah sebuah proses yang tidak berwujud nyata tetapi riil konsekuensi-konsekuensinya, memiliki tujuan dan cita-cita, yang harus dijaga, dilestarikan, dan dijadikan pedoman dalam kehidupan manusia. Kebudayaan bersifat dinamis, yaitu dapat berubah sesuai zamannya. Dalam hal ini kebudayaan dapat mengalami perubahan seiring dengan perkembangan zaman dan kondisi yang ada. Kebudayaan juga merupakan sebuah warisan atau sebuah tradisi sosial yang harus dipelajari dan dimiliki bersama. (Jenks 2013 : 84).

Dalam hal ini, shio yang merupakan tradisi yang sudah dianut selama berabad-abad tahun oleh masyarakat ber-etnis Tionghoa adalah salah satu bagian dari budaya di Indonesia dan telah menjadi tradisi yang telah dipercaya secara turun temurun

hingga sekarang. Astrologi Cina memiliki hubungan erat dengan filsafat Cina, yaitu teori tentang tiga harmoni yaitu bumi, air, dan langit. Menurut astrologi Cina, takdir seseorang dapat ditentukan dari posisi planet besar pada saat kelahiran seseorang berkaitan dengan posisi matahari, bulan dan planet serta zodiac yang mengelilinginya. Sistem siklus 12 tahun dengan lambang binatang tersebut dibangun dari pengamatan orbit planet Jupiter. Setelah orbit Jupiter mengelilingi matahari, astronom Cina membagi lingkaran langit menjadi 12 bagian. Penemuan ini diberitakan pada masa pemerintahan Dinasti Hsia pada 2205 SM, lalu disebarkan dan berkembang pesat pada saat pemerintahan Dinasti Han (abad ke-2 SM dan abad ke-2 M). Diperkirakan pada saat itulah shio menjadi simbol binatang yang mewakili tahun-tahun pada kalender Cina. Ada dua belas binatang dalam shio, yaitu Tikus, Kerbau, Macan, Kelinci, Naga, Ular, Kuda, Kambing, Monyet, Ayam, Anjing, dan Babi. Kedua belas simbol binatang ini terus berputar membentuk siklus 12 tahunan, karena itu setiap 12

tahun sekali, di tahun yang ketiga belas, simbol binatang yang sama akan muncul kembali. Astrologi Cina ini adalah bagian dari filsafat yang berhubungan dengan studi dan keselarasan elemen dan lingkungan. Sistem yang dikembangkan dan diwariskan generasi merupakan bagian dari tradisi kuno Cina. Semua orang yang lahir jika menurut kalender Cina, memiliki shio yang didapat dari tahun lahir orang tersebut. Ramalan shio tidak hanya ditetapkan berdasarkan tahun lahir saja, tetapi berdasarkan kekuatan apa yang mengontrol (*Yin* atau *Yang*), elemen apa saja yang mempengaruhi (Logam, Air, Kayu, Api, Tanah), dan jam berapa seseorang dilahirkan. Shio menuntun langkah-langkah kehidupan dari hal-hal yang kecil hingga langkah-langkah yang lebih besar. Masyarakat ber-etnis Tionghoa begitu mempercayai dan berpedoman kepada shio. Berbagai rahasia kehidupan, seperti sifat dan karakter, kesehatan, karir, rezeki, dan jodoh seseorang dapat diungkapkan melalui shio. Bahkan shio dianggap oleh masyarakat China dapat memprediksi apa yang seharusnya dilakukan atau tidak dilakukan oleh seseorang untuk mencapai kesuksesan. (Wijaya 2014 : 9). Oleh karena itu, shio sebagai tradisi masyarakat etnis Tionghoa ini perlu dilestarikan agar dapat melengkapi kekayaan budaya Indonesia, dengan memberikan pengetahuan tentang shio kepada generasi muda melalui sebuah media permainan, yaitu *board game*.

Metode Penelitian

Dalam tugas akhir perancangan Board Game mengenai kedua belas shio dan karakternya ini peneliti menggunakan beberapa metode perancangan sebagai berikut :

Metode Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan berasal dari data primer dan data sekunder. Data primer adalah data utama yang digunakan untuk meneliti segala pengertian yang berkaitan dengan shio, seperti asal-usul atau sejarah, sifat dan karakter 12 hewan yang merupakan lembang shio. Data primer ini didapatkan dari buku- buku yang berkaitan dengan shio. Data primer ini juga didapatkan dari majalah dan internet, dan hasil wawancara kepada *target audience* dan pemberian angket. Sedangkan data sekunder didapatkan dari internet dan buku-buku, yaitu mengenai pembuatan board game yang menarik minat remaja untuk memainkannya, lalu permainan apa yang sedang disukai dan sedang menjadi tren bagi para remaja . Metode pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan sumber tertulis yaitu buku mengenai shio dan board game yang telah dipublikasikan. Pengumpulan data ini penting dalam membantu proses perancangan board game ini. Metode pengumpulan data dengan mengisi angket juga diperlukan untuk mengetahui apa yang menarik minat remaja saat memainkan sebuah permainan.

Metode Analisis Data

Pengumpulan data dilakukan secara kualitatif, yaitu dengan menganalisis hasil-hasil yang telah didapat dari sumber tertulis maupun melalui wawancara dan angket. Tujuan menggunakan metode kualitatif adalah untuk melakukan penelitian yang obyektif agar hasil penelitian dapat lebih akurat, efektif, dan dapat menganalisa faktor apa sajakah yang mempengaruhi, dan cara yang digunakan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Pada perancangan ini juga digunakan metode analisa 5W+1H.

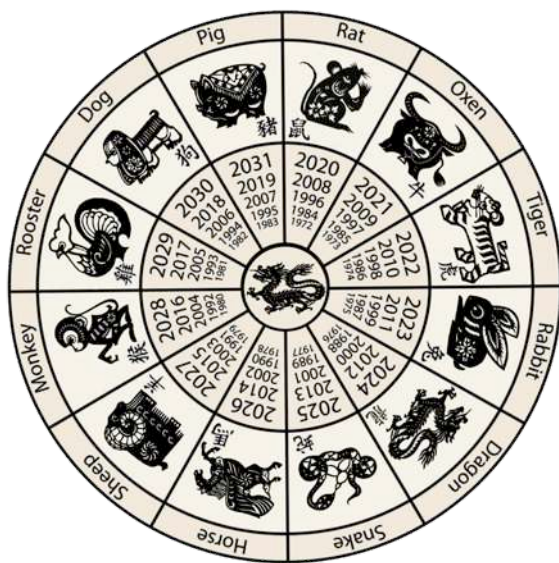
- a. What : Objek yang dibahas pada perancangan ini adalah shio.
- b. Who : Sasaran perancangan ini berusia 13-18 tahun
- c. Why : Perancangan ini dilakukan akan shio dapat diapresiasi oleh masyarakat Indonesia sebagai bagian dari budaya di Indonesia.
- d. When : Akhir bulan Februari hingga bulan Maret tahun 2015 akan mulai dilakukan penelitian ini.
- e. Where : Perancangan board game tentang shio ini mencakup semua wilayah di Surabaya.
- f. How : *Board game* ini akan menginformasikan tentang sifat dan karakter masing-masing shio melalui sebuah permainan yang mudah dimengerti dan menarik untuk dimainkan.

Tinjauan Board Game di Lapangan

Menurut hasil wawancara dengan Ibu Jola dari Akimbo *Board Game shop*, salah satu toko di Indonesia yang menjual bermacam-macam *card game* dan *board game* di Jakarta, *board game* mulai diminati di Indonesia, hal ini dapat dilihat dari komunitas *board game* yang terus berkembang dari tahun 2008, meskipun harus diakuinya masih banyak orang yang belum terlalu familiar dengan *board game*, hal ini dapat dibuktikan dari orang-orang yang hanya mengasosiasikan permainan *board game* dengan monopoli, catur, dan ular tangga saja. Padahal, *board game* mempunyai range yang jauh lebih luas daripada permainan-permainan yang disebutkan di atas. Untuk kelebihan *board game* dibandingkan *game* digital sendiri, Ibu Jola berpendapat bahwa human interaction merupakan salah satu kelebihannya, dimana pemain dapat berinteraksi dan berdiskusi dengan pemain lainnya, bahkan *board game* bisa dimainkan sampai tiga puluh orang lebih dengan menggunakan *expansion*. Selain untuk melatih anak agar dapat mengembangkan kemampuan untuk berkomunikasi atau bersosialisasi dengan sesamanya, *board game* juga berguna untuk merangsang gerakan motorik anak. *Board game* juga dapat dimainkan oleh siapa saja, termasuk oleh orang tua. Hal ini akan dapat meningkatkan keharmonisan keluarga sang anak tersebut. Ibu Jola sangat mengharapkan bahwa masyarakat lebih banyak mengenal *board game* dan dapat menjadikan kegiatan ini sebagai *hobby* yang mempunyai banyak manfaat apabila sering dilakukan bersama-sama.

Tinjauan Shio

Meskipun popularitasnya di Indonesia belum menyamai zodiak Yunani, sudah terdapat beberapa situs yang mengupas tentang ramalan shio dan membahas lebih dalam masing-masing shio, diantaranya adalah gemintang.com, astroshlopedia.blogspot.com, dan terdapat beberapa situs majalah online yang memposting ramalan-ramalan shio yang berhubungan dengan kecocokan pasangan, karier, kesehatan, keberuntungan pada setiap tahunnya seperti vemale.com, yaitu situs majalah wanita online, simomot.com yang merupakan situs referensi gaya hidup keluarga Indonesia, bahkan pada situs seperti primbon.com pun menyertakan shio di dalamnya. Hal ini membuktikan bahwa shio diminati oleh masyarakat Indonesia.



Gambar 1. Kalender Tahunan Shio

Sumber :

<https://moonlightenedshelves.files.wordpress.com/2012/01/chinese-zodiac-calendar.png>

Setiap tahunnya, buku ramalan tahunan mengenai shio selalu terbit dan bersaing satu sama lain, walaupun isinya kurang lebih sama, namun setiap buku mempunyai sedikit perbedaan di dalam meramal hari baik maupun hari naas setiap shio. Buku yang terbit tersebut selalu berisi ramalan mengenai keberuntungan dan kenaaan setiap shio pada setiap tahunnya, sehingga menghimbau masyarakat Tionghoa untuk lebih dapat waspada di dalam menghadapi kehidupan sehari-hari. Buku yang selalu terbit setiap tahunnya ini menandakan bahwa ramalan mengenai shio masih diminati dan diperhatikan oleh masyarakat Indonesia.

Setelah melakukan wawancara singkat secara personal kepada beberapa remaja berusia 13-18 tahun, dapat disimpulkan bahwa mereka belum mengetahui shio secara lebih mendalam, mereka hanya mengetahui lambang setiap shio dan tahun

kelahirannya, tetapi tidak begitu mengetahui perwatakan yang terdapat dalam setiap binatang tersebut. Mereka juga tidak mengetahui elemen dan Yin Yang, jam kelahiran, hari kelahiran yang merupakan bagian penting di dalam menentukan karakter setiap orang berdasarkan shionya. Mereka hanya melihat ramalan shio pada awal tahun baru yang sering mereka lihat pada situs online atau majalah. Mereka juga masih lebih familiar dengan zodiak Yunani karena zodiak Yunani dianggap lebih fun, akurat, dan lebih detail di dalam memaparkan karakter setiap orang, seperti warna apa yang disukai, tipe orang yang disukai, bagaimana cara menghadapi seseorang melalui zodiak, dan lain-lain. Untuk itu, pada perancangan board game ini perlu lebih dipaparkan secara mendalam mengenai perwatakan kedua belas shio tersebut dengan cara yang menarik dan penjelasan yang mendetail yang berhubungan dengan kehidupan remaja sehingga remaja dapat mengaitkannya ke dalam kehidupan sehari-hari mereka.

Is She/He Compatible with You?

	Rat	Ox	Tiger	Rabbit	Dragon	Snake	Horse	Goat	Monkey	Rooster	Dog	Pig
Rat	😊	❤️	😊	❤️	❤️	👍	⊗	👍	👍	⊗	👍	👍
Ox	❤️	😊	⊗	👍	⊗	👍	⊗	⊗	❤️	❤️	😊	👍
Tiger	😊	⊗	⊗	😊	❤️	👍	❤️	👍	⊗	👍	👍	❤️
Rabbit	❤️	👍	😊	😊	😊	⊗	😊	❤️	❤️	⊗	❤️	❤️
Dragon	❤️	⊗	❤️	😊	👍	❤️	😊	⊗	👍	👍	⊗	👍
Snake	👍	👍	⊗	⊗	❤️	😊	👍	👍	❤️	😊	⊗	⊗
Horse	⊗	⊗	❤️	😊	😊	👍	⊗	❤️	😊	⊗	⊗	👍
Goat	👍	⊗	👍	❤️	⊗	⊗	❤️	👍	👍	😊	⊗	❤️
Monkey	👍	❤️	⊗	❤️	👍	😊	😊	👍	👍	😊	👍	⊗
Rooster	⊗	❤️	👍	👍	❤️	😊	😊	😊	😊	😊	⊗	😊
Dog	👍	😊	👍	❤️	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊
Pig	👍	👍	❤️	❤️	👍	👍	👍	❤️	⊗	😊	😊	👍

❤️ Usually best compatibility 👍 Complementary 🤝 Good friend
😊 Average ⊗ Worst 🤝 Possibly a perfect match; most likely an enemy

Gambar 2. Kecocokan antar Shio

Sumber :

<http://data.chinahighlights.com/image/travelguide/culture/zodiac/12-zodiac-compatibility.jpg>

Gambar zodiak China ini mengalami perubahan dari generasi ke generasi. Pada jaman dahulu, shio digambarkan secara realis, yaitu menyerupai gambar aslinya. Sedangkan pada generasi sekarang, dapat ditemukan gambar shio yang sudah mengalami pembaharuan, hal ini dapat dilihat seperti pada gambar di bawah ini :



Gambar 3. Ilustrasi Shio yang Mengalami Perkembangan
Sumber : gettyimages.com

Tinjauan Perkembangan Remaja

Dari hasil wawancara secara personal dengan Bapak Paulus yang merupakan seorang konselor, beliau memaparkan bahwa masa remaja merupakan masa topan badai, yaitu masa dimana mereka mulai merasa ingin tahu terhadap segala hal yang terjadi di dalam kehidupan mereka, seperti hal-hal yang berhubungan dengan karir, jodoh, berkat, kesehatan. Rasa penasaran remaja terhadap hal-hal yang menyangkut kehidupan mereka untuk mencapai suatu tujuan dalam hidup mereka dalam bidang tersebut dapat diberikan dengan pemberian arahan mengenai hal-hal tersebut, agar remaja merasa termotivasi untuk mengetahui hal-hal yang berkaitan dengan kehidupan mereka. Jadi, dapat disimpulkan bahwa remaja membutuhkan arahan yang tidak bersifat menggurui untuk membantu mereka mengetahui berbagai aspek dalam kehidupan mereka.

Perkembangan Remaja Usia 13-18 tahun

Perkembangan remaja dibagi menjadi beberapa aspek perkembangan, yaitu :

1. Perkembangan Fisik

Pada remaja berusia 13-18 tahun, perkembangan fisik ditandai dengan perkembangan tinggi badan, perubahan pada wajah dan bentuk tubuh remaja, dan perkembangan reproduksi mereka. Pada usia inilah mereka mengawali kehidupan mereka sebagai orang dewasa, baik dari segi fisik maupun emosional mereka. Di usia inilah remaja akan mengalami masa pubertas, masa di mana remaja mulai mencari jati diri

mereka dan mulai merasakan apa yang menjadi kekurangan atau kelebihan mereka dimana mereka akan menjadi diri mereka sendiri setelah mengetahui karakter mereka masing-masing.

2. Perkembangan Emosi

Emosi memiliki peranan yang sangat penting dalam perkembangan anak. Pada tahap ini perkembangan emosi seperti kemampuan anak untuk senang, takut, marah, dan sedih sangat dipengaruhi oleh interaksi dengan orang tua dan orang-orang disekitarnya seperti teman sekolah, guru, dan lingkungannya. Pada masa ini remaja akan mengalami perubahan keadaan emosi yang tinggi seperti bingung, mudah marah, menjadi pemalas, tidak mau mengalah, dan membentuk pertahanan diri. Ciri-ciri emosional lainnya adalah remaja menjadi tidak bisa ditebak, menjadi pemurung, menyukai lawan jenis, dan mengalami pemberontakan. Untuk itu diperlukan pola pengendalian terhadap emosi mereka, agar dapat membuang emosi negatif dan mengembangkan emosi yang positif terhadap remaja ("Perkembangan Emosi Remaja par. 2), yaitu :

1. Remaja harus belajar berpikir positif dalam melihat suatu kejadian
2. Remaja harus belajar untuk memahami karakteristik orang lain, memahami bahwa setiap orang memiliki karakter dan pandangan yang berbeda sehingga remaja tidak memaksa orang lain untuk berbuah seperti apa yang diinginkannya.
3. Remaja belajar menghargai pendapat dan menerima kelebihan orang lain, sehingga mereka dapat mendengarkan pendapat seseorang dan mau menerima kelebihan seseorang.
4. Remaja melakukan intropeksi diri apabila ada kesalahan sama yang ia lakukan secara terus-menerus, sehingga remaja menjadi peka terhadap dirinya sendiri.
5. Orang tua dapat memberikan perhatian dan kasih sayang, siap menerima keluhan dan memberi jalan keluar kepada anaknya, dan memberi kedisiplinan kepada anaknya dengan bijaksana.
6. Sekolah, tempat dimana remaja dapat menyalurkan aktifitasnya. Guru diharapkan dapat menjadai orang tua kedua bagi remaja di sekolah.

3. Perkembangan Kognitif

Pada perkembangan kognitif remaja, seorang anak sudah bisa berpikir secara abstrak tanpa melihat situasi konkret. Anak juga mampu menghadapi persoalan-persoalan yang sifatnya hipotesis. Ia juga sudah dapat membuat dugaan-dugaan penyebab suatu kejadian (Dr. Sumanto, 36). Remaja pada fase ini mulai dapat berpikir secara logis dan bisa menciptakan bayangan situasi ideal yang diinginkannya.

Dari paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa masa remaja adalah masa peralihan menuju masa dewasa dimana remaja membutuhkan pengetahuan, kasih sayang, pendidikan emosi yang akan memberikan pengaruh positif terhadap

perkembangan remaja itu sendiri. Untuk itu, arahan yang tepat tetapi tidak terkesan menggurui perlu dilakukan untuk remaja agar remaja dapat mengetahui apa yang harus dikerjakan pada saat ia mencapai fase kehidupan berikutnya dan dapat menyesuaikan diri pada situasi tertentu di lingkungan masyarakat. Arahan yang tidak bersifat menggurui bisa dilakukan dengan melalui sebuah permainan, sehingga remaja dapat mengeksplorasi sendiri, bermain sambil belajar dan berusaha untuk memahami dan menganalisa karakter diri sendiri dan orang lain dengan lebih mudah dan tidak membosankan.

Konsep Perancangan

Konsep perancangan board game ini diambil dari cerita mitos legenda asal muasal terjadinya shio di dalam kehidupan masyarakat China, yaitu pada saat masyarakat China belum tahu bagaimana caranya menentukan tanggal, bulan, dan hari, lalu mereka berdoa setiap hari dan memohon kepada kaisar untuk mengajarkan cara perhitungannya. Kaisar yang mendengar doa tersebut berpikir bahwa binatang dan manusia mempunyai hubungan yang sangat dekat, sehingga ia memutuskan untuk menggunakan nama binatang sebagai nama tahun, supaya manusia mudah untuk mengingatkan. Maka untuk memilih binatang yang jenisnya ada banyak di dunia ini, kaisar menyeleksi binatang-binatang tersebut yang akan diambil 12, dengan sebuah sayembara. Lomba yang dilakukan yaitu lomba penyeberangan sungai pada hari ulang tahunnya. Kedua belas binatang yang berhasil sampai sungai pertama kali, akan ditetapkan sebagai panggilan nama tahun, dan akhirnya ditetapkan kedua belas binatang tersebut dimulai dari yang pertama sampai, yaitu Tikus, Kerbau, Macan, Kelinci, Naga, Ular, Kuda, Kambing, Monyet, Ayam, Anjing, dan Babi. *Board game* yang dibuat berjenis *race game*, dan bisa dikategorikan juga ke dalam *roll and move game* dan *cooperative game*. Board game dapat dimainkan secara menyenangkan dan dengan suasana yang nyaman sehingga pemain dapat bermain sambil belajar mengenai shio. Pemain akan berlomba untuk mengumpulkan kartu karakter shio yang akan dibagi sesuai elemennya, yaitu api, air, logam, tanah, dan kayu. Pemain yang berhasil mengumpulkan kartu sesuai peraturanlah yang akan memenangkan permainan ini. Tujuan dari mengumpulkan kartu karakter shio sesuai peraturan yang telah ditentukan yaitu dengan berusaha untuk mengumpulkan semua karakter, pemain dapat mengerti setiap shio yang terdapat dalam kartu dan dapat membaca seperti apa karakter dan sifat dari shio tersebut. Contohnya, pemain kekurangan satu kartu shio kuda, maka pemain akan berusaha mendapatkan kartu shio kuda tersebut. Pada kartu shio kuda tersebut, akan diberikan informasi mengenai shio kuda yang mempunyai hubungan dengan permainan, sehingga mau tidak mau pemain harus membaca kartu shio kuda itu terlebih dahulu. Diharapkan pemain dapat

lebih memahami seperti apa sifat dan karakter yang terdapat pada setiap shio.

Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran :

Dalam perancangan ini, remaja akan diperkenalkan dengan kedua belas shio dan karakteristiknya. Mereka dapat melihat perbedaan setiap karakter dari shio seperti kelemahan dan kelebihan serta mereka dapat melihat hal-hal di dalam kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan shio mereka.

Analisis Kelebihan Media Pembelajaran Interaktif

Kelebihan dari media perancangan board game yang akan dibuat adalah :

- Pembelajaran tentang karakteristik shio akan dilakukan dalam bentuk permainan sehingga untuk remaja menjadi lebih mudah tertarik untuk memainkannya daripada harus membaca buku tentang shio. Di dalam permainan tersebut terdapat edukasi yang diberikan kepada anak-anak mengenai shio sebagai filsafat kehidupan China secara lebih mendetail.
- Permainan dapat dilakukan lebih dari dua orang, sehingga remaja dapat saling berdiskusi akan shio yang dimainkannya.
- Dari segi ide cerita, remaja akan dijelaskan mengenai legenda beraslanya shio lewat jalannya permainan tersebut, sehingga dengan menjalankan permainan, remaja sudah bisa mengetahui dari mana asal shio tersebut.
- Permainan ini dapat melatih gerak motorik remaja, membantu mereka berpikir lebih cepat untuk memutuskan sesuatu, mengembangkan emosi dan perasaan mereka di dalam permainan ini, dan juga dapat membantu mereka untuk dapat mengenal diri mereka sendiri dan orang lain.

Simpulan

Berdasarkan teori-teori yang telah dibahas, dapat diambil kesimpulan bahwa remaja membutuhkan arahan untuk dapat mengenal diri sendiri dan orang lain yang tidak bersifat menggurui, namun lebih bersifat santai dan menyenangkan, dan hal ini dapat dilakukan melalui permainan board game yang akan mempelajari tentang shio, dimana shio disini, merupakan tradisi yang dipakai oleh masyarakat China sejak dulu untuk melakukan berbagai kegiatan sehari-hari seperti dalam bersosialisasi, mencari jodoh, karir, peruntungan nasib, dan lain-lain. Jadi dengan mempelajari setiap karakter binatang yang merupakan lambang shio, remaja dapat mengetahui karakter mereka dilihat dari sudut pandang shio dan dapat mengenali karakter orang lain yang akan membantu mereka untuk mengembangkan kemampuan bersosialisasi mereka dan mengembangkan emosi positif mereka di dalam

lingkungannya. Jadi, *board game* ini dapat mempermudah remaja untuk dapat belajar mengenai shio.

Usulan Pemecahan Masalah

Usulan pemecahan masalah di atas adalah membuat media pembelajaran yang dapat memperkenalkan shio sebagai intisari filsafat kehidupan China secara menghibur dan menyenangkan melalui bentuk permainan kepada remaja yang akan bermanfaat untuk mereka di dalam mengenali karakter diri sendiri dan orang lain. Media yang digunakan adalah *board game* yang merupakan media pembelajaran interaktif untuk dimainkan oleh beberapa orang sehingga memungkinkan untuk belajar mengenai shio sambil berdiskusi dan berinteraksi dengan pemain lainnya. Hal-hal yang dapat dipelajari oleh remaja yang berkaitan dengan shio adalah hal-hal yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari yaitu belajar untuk mengerti karakter lawan bicara dan diri sendiri, juga arahan-arahan yang lain seperti karir, sosialisasi, asmara, yang akan dapat memberi arahan yang bersifat *fun* dan tidak menggurui untuk remaja di dalam melaksanakan kehidupan mereka sehari-hari sehingga mereka bisa mengambil keputusan yang tepat.

Pembahasan

Tujuan Kreatif

Perancangan board game ini bertujuan untuk mengajak remaja mengapresiasi shio sebagai tradisi masyarakat China yang merupakan filsafat kehidupan di China yang masih berlangsung hingga saat ini dengan mengajak remaja berumur 13-18 tahun untuk bermain *board game* mengenai shio yang interaktif dan menarik sehingga mereka tertarik untuk mempelajari tentang shio lebih lanjut dan dapat memperoleh manfaat dari mempelajari informasi tentang karakter setiap orang menurut tahun kelahirannya, peruntungan kehidupan yang dapat digunakan untuk memotivasi remaja di dalam mengenal jati diri dan hal hal di sekitar remaja tersebut.

Strategi Kreatif

Untuk memperkenalkan setiap karakter di dalam shio, media interaktif yang digunakan dalam perancangan ini adalah permainan papan. Remaja dapat memainkan karakter sesuai tahun kelahirannya untuk dapat memahami seperti apa karakter yang dimilikinya, bahkan remaja juga dapat mengerti karakter pemain lain, serta kelebihan dan kekurangan setiap karakter yang terdapat pada board game ini.

Topik dan Tema Pembahasan

Topik yang diangkat untuk dipelajari adalah budaya dengan tema mengenal shio sebagai salah satu tradisi masyarakat China yang masih di anut hingga saat ini. Objeknya adalah kedua belas shio yaitu shio

tikus, kerbau, macan, kelinci, naga, ular, kuda, kambing, monyet, ayam, anjing, dan babi yang mempunyai intisari masing-masing.

Sub Pokok Bahasan

Bahasan lain yang akan dipaparkan pada board game bertema shio ini adalah edukasi mengenai objek perancangan yang akan dimasukkan dalam permainan meliputi nama shio, penampilan shio (bentuk dan warnanya), karakteristik setiap shio, keunikan shio tersebut, seperti kelebihan dan kekurangan, atau kemampuan khusus setiap karakter, serta peruntungannya.

Karakteristik Target Audience

Berikut adalah karakteristik sasaran perancangan *board game* ini :

- Demografis : Remaja usia 13-18 tahun, SES A dan B (Menengah ke atas)
- Geografis : Kota Surabaya
- Psikografis : Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi mengenai budaya dan karakter manusia.
- Behavioristis : Suka bermain, menyukai mempelajari hal yang baru atau pengetahuan yang baru.

Metode Pembelajaran dan Penyajian Konten

Metode pembelajaran yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode memusatkan pembelajaran pada setiap individu dengan cara yang menyenangkan. Metode ini disebut *Edutainment*. Edutainment memiliki konsep belajar dengan suasana yang nyaman dan menyenangkan, pemanfaat interaksi antar pemain untuk memaksimalkan penyerapan informasi, pemanfaatan berbagai indera setiap pemain, serta penyajian informasi dengan cara yang unik dan tidak biasa. Dengan menggunakan metode ini, diharapkan target audiens dapat mengenal setiap karakter pada shio dan dapat mengapresiasi shio yang merupakan bagian dari filsafat kehidupan di China sebagai salah satu budaya Indonesia. Board game ini akan mengandung beberapa *content*, antara lain jenis shio yang akan ditampilkan melalui gambar, informasi mengenai shio seperti elemen, tahun kelahiran, kelebihan dan kekurangannya.

Indikator Keberhasilan Pembelajaran

Pemain dikatakan berhasil mencapai tujuan pembelajaran apabila ia telah mengenali karakter dan sifat dari beberapa shio.

Judul Permainan

Judul yang digunakan untuk board game ini adalah “Shiopedia” yang berasal dari kata Shio dan Ensiklopedia, yang berarti belajar tentang shio. Penamaan board game ini ditujukan untuk mengajak target audiens mempelajari tentang shio lebih lanjut melalui permainan ini.

Background Story

Bertepatan pada hari ulang tahun Kaisar langit, yaitu Kaisar Giok, diadakan sebuah sayembara bagi binatang-binatang di bumi, yaitu sayembara untuk menjadikan binatang-binatang itu menjadi lambang bagi kalendar tahunan di China. Tantangan yang harus dilewati binatang itu yaitu melewati berbagai tempat yang berorientasi pada elemen kayu, tanah, api, logam, dan air. Tugas pemain adalah sebagai manusia yang harus mengumpulkan kedua belas kartu shio dari elemen apapun untuk membantu mereka menyelesaikan sayembara kaisar supaya terciptalah legenda *Chinese Zodiac*. Dengan pola permainan seperti ini pemain dapat memahami bagaimana cerita legenda shio dapat terbentuk.

Gameplay

Dengan berlomba mengumpulkan token shio, pemain dapat mengingat binatang apa saja yang terdapat pada shio melalui kartu karakter yang harus dikumpulkan untuk mendapatkan token shio dan dapat memahami setiap karakternya, juga memahami pentingnya keberadaan mereka di mata masyarakat China. Kecepatan pemain dalam berpikir dan daya ingat mereka akan diuji, karena pemain harus memahami dan sedikit mengingat hubungan antar shio yang akan berpengaruh pada jalannya permainan ini.

Komponen Permainan

“Shiopedia” memiliki beberapa komponen untuk mendukung jalannya permainan, yaitu :

- Sebuah papan utama dan tempat kartu
- Enam puluh lembar kartu karakter binatang yang dibagi berdasarkan 5 elemen yaitu api, air, kayu, logam, dan tanah.
- Dua buah dadu
- Warning card*, dapat berupa hambatan atau keberuntungan
- Token Karakter shio berjumlah dua belas
- Sebuah buku panduan untuk bermain
- Pion Pemain berjumlah empat buah
- Buku mini sekilas tentang shio

Penjelasan Komponen Permainan

a. Papan Permainan dan Tempat Kartu

Papan ini berfungsi sebagai tempat jalannya pemain dan berisi sebuah map yang dapat mengantarkan pemain sampai ke tempat tujuan melalui instruksi-instruksi yang terdapat pada kartu-kartu yang ada dalam permainan. Tempat kartu digunakan untuk meletakkan kartu karakter.

b. Kartu Karakter Binatang

Kartu ini berjumlah 60, setiap binatang mempunyai lima elemen. Kartu ini merupakan item yang harus dikumpulkan oleh pemain sehingga pemain dapat memenuhi syarat untuk dapat memenangkan permainan.

c. *Warning Card*

Kartu ini dapat diambil pemain ketika pemain sampai pada tempat yang bertanda seru. Kartu ini dapat digunakan oleh pemain sebagai aset untuk

menguntungkan pemain dalam mengagalkan rencana lawannya atau dapat juga memperlambat gerak pemain yang akan membuat pemain itu gagal mempertahankan kartu karakternya. Jadi, kartu ini bisa membuat pemain menang atau kalah.

d. Token Karakter Shio

Token ini berjumlah dua belas dan merupakan bukti bahwa pemain sudah berhasil menguasai satu wilayah yang berisi satu hewan dengan lima elemen. Misalnya, pemain sudah mendapatkan kelima kartu shio naga yang berelemen, maka pemain mendapatkan token shio naga sebagai bukti bahwa ia telah menyelesaikan misi.

e. Buku Panduan

Buku ini berisi tentang peraturan permainan, komponen permainan, instruksi permainan yang harus diikuti pemain.

f. Buku Mini Sekilas tentang Shio

Buku ini berisi sekilas tentang legenda shio dan apa saja kekuatan yang menguasai shio yang diyakini oleh masyarakat China sejak dulu seperti Yin Yang dan elemen dalam shio. Buku ini ditujukan untuk setelah pemain menyelesaikan permainan dan menginginkan untuk mengetahui tentang shio secara lebih detail.

Colour Tone

Pada “Shiopedia”, warna yang akan mendominasi desain adalah merah, merah tua, dan hitam. Warna-warna ini berkaitan dengan kebudayaan China yang mempunyai warna merah sebagai warna dominasi. Warna merah tua dan hitam akan menambah kesan elegan pada desain permainan ini.

Tipografi

Tipografi yang digunakan berjenis sans serif, salah satunya bernama Bonzai dan Made in CHINA. Tipografi yang digunakan menampilkan kesan seperti hanzi, huruf China agar dapat menunjukkan bahwa shio merupakan salah satu tradisi kuno China.

Chinese Zodiac

Gambar 4. Bonzai Typeface

CHINESE ZODIAC

Gambar 5. Made in China Typeface

Design Style

Desain visual pada ilustrasi permainan ini menggunakan unsur seni tradisional Tiongkok untuk menunjukkan bahwa shio merupakan tradisi masyarakat Tionghoa yang sudah sangat lampau, tetapi terdapat kesan modern pada visualnya untuk menunjukkan bahwa shio masih dikenal dan diikuti

oleh masyarakatnya hingga saat ini. Unsur seni tradisional Tiongkok seperti *pattern* atau ukiran Tiongkok juga digunakan pada desain papan dan kartu permainan.

Illustration Visual Style

Berdasarkan wawancara kepada target yang berusia 13-18 tahun, mereka menyukai visual yang lucu-lucu, mempunyai warna dan visual yang cukup mendetail dan dapat menarik perhatian. Untuk visual karakter yang mereka sukai, penggambaran berbagai macam ekspresi lucu dan gaya yang menarik pada karakter sangat disukai oleh mereka, sebagai contoh visual-visual yang terdapat pada stiker sosial media seperti Line dan Kakao Talk, dan Facebook. Maka dari itu, teknik penggambaran yang digunakan adalah kartun dekoratif. Teknik penggambaran kartun dilakukan untuk menyederhanakan sosok binatang. Sedangkan teknik penggambaran dekoratif diberi gaya yang mempunyai hubungan dengan kebudayaan China.

Software yang Digunakan

Untuk menggambar kartun dekoratif, maka dipilihlah teknik penggambaran vektor dengan menggunakan adobe illustrator.

Penjaringan Ide

Penjaringan ide berasal dari cerita legenda mengenai bagaimana kedua belas shio menjadi kalendar tahun di China dan masih diikuti oleh masyarakat China hingga sekarang. Dari ide cerita tersebut, dibuat sebuah *gameplay* yang cerita awalnya menggunakan cerita legenda tersebut, tetapi dikembangkan dan dimodifikasi dengan pola permainan yang lain. Pemain akan berusaha mengumpulkan kartu dan saling mengambil alih aset kartu mereka satu sama lain sehingga mereka menyadari bahwa kartu shio yang digunakan sebagai aset untuk memenangkan permainan sangat penting.

Elemen-Elemen dalam Board Game

-Logo

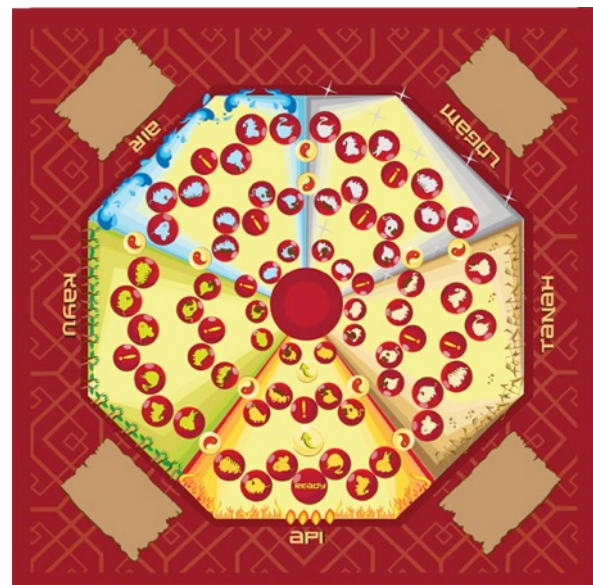
Logo merupakan salah satu elemen penting di dalam sebuah karya desain, sehingga pada permainan ini dibuatlah sebuah logo yang bertujuan untuk membuat pemain dapat mengingat game ini. Logo juga dapat digunakan untuk memperkenalkan gambaran secara besar permainan ini kepada target audiens yang akan membeli permainan ini. Logo Shiopedia didominasi oleh warna merah yang menunjukkan warna ciri khas China. Di atas tulisan terdapat siluet naga yang merupakan shio yang paling dikagumi oleh masyarakat China dan merupakan shio yang dianggap sebagai pembawa keberuntungan. Logo berubah menjadi warna kuning apabila desain berlatar belakang merah.



Gambar 6. Logo Shiopedia

-Papan Board Game

Papan *board game* disini berbentuk persegi panjang yang di dalamnya terdapat segi delapan yang merupakan pagoda. Pagoda tersebut dibagi 5 wilayah berdasarkan elemennya yaitu api, air, tanah, kayu, dan logam. Alur permainan pada *board game* ini adalah pemain bergerak searah dengan jarum jam dan ketika sudah sampai di puncak, pemain kembali lagi berlawanan dengan jarum jam ke titik awal permainan. Ide alur permainan ini berasal dari Yin Yang, yaitu Yang yang maju dan Yin yang mundur.



Gambar 7. Desain Final Papan Board Game

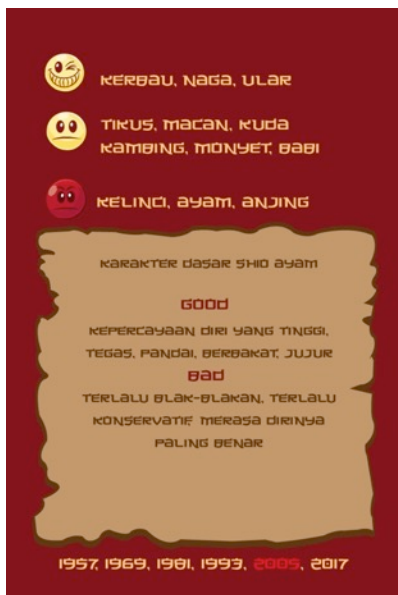
-Kartu Karakter

Kartu game pada permainan ini terdiri dari enam puluh buah kartu yang dibagi menjadi lima elemen api, air, kayu, tanah, dan logam sehingga satu elemen berjumlah 12 kartu yang diletakkan di *deck* kartu yang sudah disediakan. Setiap shio berjumlah lima kartu. *Cover* depan kartu adalah gambar binatang shio dan *cover* belakangnya adalah informasi mengenai shio tersebut dan hubungan antar shio yang akan mempengaruhi jalannya permainan. Sebagai contoh, pada kartu shio ayam terdapat *icon smile*, *neutral*, dan *enemy*. *Smile* pada shio ayam menggambarkan teman baik shio ayam yang merupakan shio ular, naga, dan kerbau. Pemain dapat mengambil alih dengan mudah jika pemain mempunyai kartu shio ayam disaat pemain menginjak

tempat shio kerbau, naga atau ular. Hal itu berlaku sebaliknya jika pemain menginjak shio yang merupakan musuh shio ayam. Jadi hubungan antar shio harus dibaca dengan seksama. Layout pada kartu karakter ini menggunakan *pattern* China untuk *cover* depannya sehingga menampilkan warna ciri khas masyarakat Tionghoa.



Gambar 8. Desain Final Kartu Shio



Gambar 9. Desain Final Kartu Shio Belakang

-Kartu Peringatan

Warning card disini berfungsi untuk membantu pemain memenangkan permainan. Pemain dapat menggunakan kartu ini sebagai strategi untuk mengambil alih kartu lawan dan menguasai jalannya permainan, tetapi kartuini bisa juga memberi kesialan bagi pemain jika pemain mendapatkan kartu yang tidak beruntung. Ide kartu ini berasal dari ramalan

masyarakat Tionghoa tentang shio dimana setiap shio mempunyai keberuntungannya sendiri, sehingga dibuatlah dua puluh empat kartu yang setiap dua buah kartu berisi satu kartu shio yang beruntung dan satu kartu shio yang tidak beruntung.



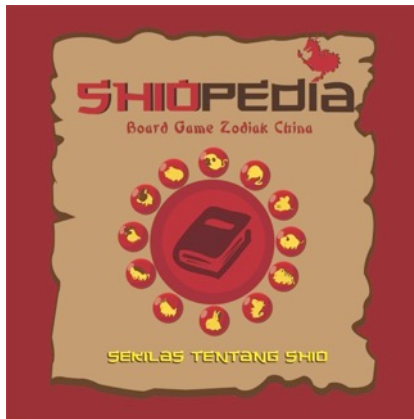
Gambar 10. Desain Final Kartu Peringatan

- Buku panduan berfungsi untuk membantu pemain mengerti bagaimana cara memainkan permainan ini. Buku ini berisi panduan tentang alur permainan, bagaimana cara membaca kartu karakter permainan, bagaimana cara mengambil alih dan mengumpulkan kartu, bagaimana cara menggunakan warning card dan bagaimana cara pemain memenangkan permainan ini.



Gambar 11. Buku Petunjuk Permainan

- Katalog berukuran kecil ini berisi tentang karakter dan sifat shio yang dijelaskan secara detail, yang tidak terdapat pada kartu permainan sehingga pemain yang berminat bisa membaca katalog ini untuk mengetahui tentang shio lebih dalam.



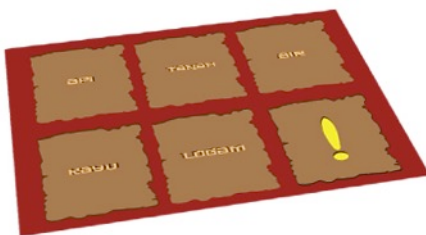
Gambar 12. Buku Mini Shio

-Kemasan Board Game

Kemasan board Game berbentuk persegi panjang mengikuti bentuk papan game Shiopedia yang persegi panjang.

-Tempat Kartu

Tempat kartu ini berfungsi untuk meletakkan enam puluh kartu karakter shio dan dua puluh empat kartu peringatan pada awal permainan sehingga mempermudah pemain untuk mengambilnya karena dijadikan satu.



Gambar 13. Tempat Kartu

Peraturan dan Fase Permainan

a. Fase Persiapan

Pemain mempersiapkan papan permainan, meletakkan kartu karakter yang berjumlah enam puluh buah dan kartu peringatan yang berjumlah dua puluh empat buah pada tempat kartu. Pemain meletakkan kartu karakter pada tempat kartu sesuai elemen masing-masing kartu. Pemain harus mengocok kartu peringatan sebelum meletakkan kartu pada tempat kartu. Pion berjumlah empat buah dan dadu berjumlah dua buah dipersiapkan.

b. Permainan dimulai

Pada awal permainan, pemain tidak mendapatkan kartu apapun. Pemain bebas menentukan pion dan menentukan giliran pertama secara bebas, lalu pemain pertama mulai mengocok dadu. Pemain pertama akan jatuh pada tempat tertentu, misalnya dadu pemain A adalah angka 6, maka pemain A akan mendapat kartu shio Naga Kayu, karena pemain A berhenti pada wilayah shio Naga Kayu. Pemain langsung dapat menyimpan kartu

shio Naga Kayu untuk dikumpulkan. Setelah pemain mengumpulkan beberapa kartu, jika pada kocokan dadu berikutnya pemain B menginjak wilayah shio milik pemain A, maka kedua pemain akan memasuki fase pengambilan alih kartu.

c. Fase Pengambilan Alih Kartu

Pada fase ini, pemain B mempunyai kartu Ayam Api sehingga pemain B berhenti pada shio milik pemain A, yaitu Naga Kayu. Pemain B harus melihat status kartu karakter Ayam Kayu yang dimilikinya. Kartu inilah yang akan digunakan oleh pemain B jika pemain B ingin mengambil alih kartu Naga Kayu milik pemain A. Pemain B dapat melihat pada status kartu yang dimilikinya, di kartu tersebut terdapat tiga ikon ekspresi, yaitu tersenyum, tanpa ekspresi, dan marah. Ikon tersenyum mempunyai status berteman baik, sehingga pemain B diijinkan mengambil alih kartu Naga Kayu milik pemain A. Ikon tanpa ekspresi melambangkan status netral dimana pemain B hanya diijinkan mengambil kartu jika pemain lawan memperbolehkan. Sedangkan pada ikon marah, pemain B tidak diijinkan mengambil alih kartu Naga Kayu milik pemain A dan harus menyerahkan kartu miliknya kepada pemain A. Setiap pemain hanya dapat memiliki lima belas kartu, sehingga pemain harus mempertimbangkan kartu mana yang penting untuk disimpan dan yang harus dikembalikan ke tempat kartu. Permainan berjalan searah dengan jarum jam. Setelah sampai di puncak, pemain berjalan berlawanan dengan jarum jam.

d. Fase Kemenangan

Pemain yang berhasil memenangkan permainan adalah pemain yang paling banyak mengumpulkan token shio. Token shio di dapat dari mengumpulkan kartu karakter shio, misalnya pemain berhasil mengumpulkan 5 buah kartu shio kelinci dari elemen yang berbeda, maka pemain akan mendapatkan satu buah token kartu.

Kesimpulan

Perancangan tugas akhir ini ditujukan untuk remaja berusia 13 hingga 18 tahun untuk mengajak mereka mengapresiasi salah satu tradisi kuno masyarakat China yang sampai sekarang masih diikuti yaitu shio sebagai kalender tahunan di China. Bukan hanya sebagai kalender, setiap shio dan tahunnya mempunyai makna dan karakter masing-masing yang digunakan oleh masyarakat Tionghoa untuk melihat sifat dan karakter diri sendiri dan orang lain, dimana karakter binatang yang terdapat di shio tersebut menggambarkan karakter seseorang. Peruntungan karir, rejeki, jodoh juga dapat dilihat dari shio seseorang, sehingga disini shio berfungsi sebagai petunjuk atau pedoman masyarakat Tionghoa untuk melihat kehidupan mereka secara lebih spesifik. Sedangkan pada perancangan ini, hal yang perlu diperhatikan adalah bagaimana dapat manajemen waktu dengan baik, karena sangat penting untuk mengatur mana yang menjadi prioritas untuk

dikerjakan terlebih dahulu dan tidak menunda-nunda pekerjaan sehingga tugas perancangan akhir ini dapat selesai dengan cukup baik. Setelah itu, memilih material yang sesuai untuk *board game* juga perlu diperhatikan sehingga tidak mengalami kesalahan ukuran saat cetak. Pembuatan kemasan untuk *board game* juga menyesuaikan ukuran papan sehingga ukuran papan harus dipertimbangkan secara matang agar papan tidak terlalu besar dan kemasan menjadi mudah untuk dibawa oleh orang yang akan memainkannya. Pada akhirnya perancangan *board game* ini diharapkan dapat mengajak target audiens untuk lebih mengapresiasi dan melihat shio sebagai unsur budaya dari kehidupan masyarakat China yang sudah kuno tetapi masih diikuti sampai sekarang karena dianggap penting dengan mengetahui bahwa shio tidak hanya terkait oleh ramalan juga, tetapi shio berkaitan dengan filsafat kehidupan di China dimana shio mempunyai peran sebagai kalender tahunan China yang masih dipakai oleh masyarakat China hingga saat ini. Dengan mengetahui setiap karakter pada binatang yang terdapat dalam kartu karakter shio, diharapkan target audiens dapat menilai dan mengetahui apa saja potensi yang terdapat dalam dirinya, juga mengenal orang lain dengan mudah.

Saran

Pada perancangan *board game*, desain memegang peranan yang sangat penting. Desain yang sesuai dengan usia target audiens dapat menarik minat target audiens untuk membeli dan mencoba memainkannya. Desain logo dan judul permainan juga harus dipikirkan secara matang karena judul permainanlah yang membuat orang tertarik untuk mencobanya. Selain itu, bahan dalam membuat papan untuk *board game* juga penting untuk dipertimbangkan sesuai dengan biayanya. Untuk isi dari *board game*, *gameplay* yang menarik dan menantang harus diterapkan agar remaja tertarik untuk memainkannya. Pada perancangan selanjutnya dengan tema dapat dipertimbangkan untuk lebih membedakan masalah, sasaran perancangan, dan media yang akan dirancang. Terakhir, pesan apa yang ingin disampaikan oleh *board game* tersebut harus sampai kepada pemain yang mencobanya sehingga tujuan pembuatan *board game* ini tercapai.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan syukur dan terimakasih penulis panjatkan kepada Tuhan Yesus yang dengan rahmat dan karunia-Nya selalui menyertai penulis dalam menyelesaikan skripsi dengan judul “Perancangan Board Game Mengenai Kedua Belas Shio dan Karakternya” sebagai salah satu syarat kelulusan dari Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra, Surabaya.

Terselesainya penyusunan skripsi ini tidak lepas dari dukungan dan bantuan yang diterima oleh penulis dari banyak pihak, dan penulis menyadari

bahwa tanpa adanya dukungan dan bantuan dari banyak pihak tersebut, maka skripsi ini tidak dapat terselesaikan dengan baik.

Untuk itulah penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Aznar Zacky, M.Sn dan Bapak Heru Dwi Waluyanto, M.Pd selaku dosen pembimbing skripsi yang telah banyak meluangkan waktu, tenaga, serta pikiran dengan memberikan saran-saran dan bantuan yang sangat berguna bagi penulis di dalam membuat laporan skripsi dan merancang desain *board game* dengan sabar menghadapi penulis.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Ibu Maria Nala Damayanti, S.Sn selaku Kepala bidang studi mata kuliah Tugas Akhir, Bapak Aristarchus Pranayama selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Kristen Petra, Bapak Hen Dian Yudani, ST., M.Ds dan Bapak Ryan Pratama S., S.Sn., M.Med.Kom yang telah memberikan banyak pengarahan, informasi, dan perbaikan berkaitan dengan pelaksanaan tugas skripsi dan tugas akhir.

Rasa terima kasih juga tidak lupa penulis ucapkan kepada segenap staff dan dosen di Universitas Kristen Petra yang telah memberikan banyak ilmu yang berguna dan membantu dalam penyusunan skripsi, juga kepada orang tua, keluarga, teman-teman, dan juga pihak-pihak lain yang selalu memberikan dukungan dan bantuan yang dibutuhkan oleh penulis, baik bantuan secara langsung maupun tidak langsung sehingga proses penulisan dan perancangan tugas akhir yang penulis lakukan hingga penulis dapat melewati hambatan-hambatan saat mengerjakan tugas akhir ini dengan baik.

Akhir kata, penulis berharap adanya skripsi ini dapat membantu banyak orang, terutama dalam membagi pengetahuan mengenai shio yang merupakan tradisi kuno yang masih diikuti oleh masyarakat Tionghoa kepada remaja sehingga remaja dapat mengapresiasi shio sebagai bagian dari budaya di Indonesia dan dapat mengambil manfaatnya sebagai sebuah pedoman untuk remaja berinteraksi dengan orang lain.

Daftar Pustaka

- Anderson, J.R. Language, Memory, and Thought. Hillsdale, NJ : Evlbaum
- Aqib, Zainal. Profesionalisme Guru dalam Pembelajaran. Surabaya : Insan Cendekia, 2012
- Brinzendine, Louann. *The Female Brain*. Jakarta : Ufuk Press, 2006 Cambridge : Harper & Row Publishers, New York.
- Daryanto. Media Pembelajaran. Bandung : PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, 2011
- Endonesa. “Media Interaktif”. Tanpa Tahun. Diakses 26 Februari 2015.

<<https://endonesa.wordpress.com/ajaran-pembelajaran/media-interaktif/>>
 Gemintang. "12 Shio-Karakter berdasarkan Zodiak Binatang Cina". 18 September
 2006. Diakses tanggal 8 oktober 2014
 <<http://www.gemintang.com/ramalan-nasib-jodoh-masa-depan/shio-cina/>>
 Hakim, Thursam. Tanpa Tahun. *Belajar Secara Efektif*. Jakarta : Puspa Swara
 Jenks, Chris. (2013), *Culture Studi Kebudayaan*, Pustaka Belajar, Yogyakarta
 Kamisa. 1997. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Surabaya : Penerbit Kartika
 Kemp, J.E. and Dayton, D.K.1985. *Planning and Producing Instructional Media*.
 Cambridge : Harper & Row Publishers, New York
 Levie, W.H and Lentz, R. 1982. Effect of Text Illustrations : a review of research.
 Educational Communication and Technology Journal
 Prayudi. "Definisi Computer Game" Computer Games Research Group. 2 Maret
 2008. Diakses tanggal 5 Januari 2015.
 <<http://egrg.wordpress.com/2008/03/12/definisi-computer-game/>>
 Provenzo, Austerie Baker., and Provenzo, Eugene F., Jr. Play it Again. New
 Jersey : Prentice Hall, Inc., 1981.
 Scorsiano, Mike. "Sejarah Board Game". 18 Maret 2010. Diakses tanggal 26
 Februari 2015.
 <<http://www.tnol.co.id/games-jackmilyarder/board-game-history.html>>
 Suhu Bingo. 2014. *Tahun Kambing Kayu 2015 : Tahun Kambing Kayu Negatif
 dengan Elemen Tetap Api*. Surabaya : Bingo Publisher
 Tai, Sherman. 1997. *Keberuntungan 12 Shio*. Jakarta : PT Elex Media
 Komputindo
 Thorn. 2006. Points to Consider when Evaluating Interactive Multimedia.
 <<http://heslj.org/Articles/Thorn.EvaluateConsider.html>>
 Diakses tanggal 6 Maret 2015
 Wijaya, Budi. 2014. *Mengungkap Rahasia Karakter dan Keberuntungan
 Hidup dengan Shio Astrologi Cina*. Yogyakarta : Notebook
 Wisana, Nelson Gustav. "Mengapa Board Game?". 2011. Diakses 26 Februari
 2015.
 <
<http://arulingame.blogspot.com/p/mengapa-board-game.html>>