

Perancangan *Board Game* Sebagai Media Pengenalan Etika Kristen Untuk Anak-Anak Kristen Usia 12-14 Tahun

Felix Tanzil¹, Margana², Anang Tri Wahyudi³

1. Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Kristen Petra
Jalan Siwalankerto 121-131, Surabaya 60236
Email: felixanzil93@gmail.com

Abstrak

Etika merupakan pembelajaran mengenai pola pikir dan perilaku akan suatu hal yang benar dan salah. Etika Kristen sendiri menjadi pandangan etika yang unik yang membedakannya dari pandangan-pandangan lain mengenai etika. Etika Kristen sangat penting untuk diperkenalkan kepada anak-anak karena akan membentuk karakter mereka di masa depan. Permasalahan yang terjadi pembelajaran mengenai etika Kristen selama ini hanya berupa buku bacaan yang terlalu sulit untuk dibaca anak-anak. Pengajaran sekolah minggu hanya mengajarkan pengenalan tokoh Alkitab yang bersifat satu arah. Sehingga, dibutuhkan sebuah media interaktif berupa *board game* yang menyenangkan sekaligus mengenalkan etika Kristen kepada anak-anak Kristen.

Kata kunci: *Board Game*, Etika Kristen, Media Interaktif

Abstract

Title: *Board Game Design As Media of Christian Ethics Introduction for Christian Children by Age 12-14 Years Old*

Ethics is a learning subject about paradigm and behavior between true and false. Christian ethics itself has been an unique paradigm of ethics that makes it different among other paradigms about ethics. Christian ethics is very important to be introduced to children because it will shape their characters in the future. Problem that happened all this time is a media for learning Christian ethics is available only on handbooks which are too difficult to be read by children. Furthermore, Sunday school teaching is just around Bible characters introduction with dictation teaching method. Thus, a design of fun interactive media through board game is needed that can also introduce Christian ethics to Christian children.

Keywords: *Board Game, Christian Ethics, Interactive Media*

Pendahuluan

Etika merupakan sebuah isu yang selalu tidak pernah berhenti dipermasalahakan dalam setiap zaman. Etika berkaitan dengan apa yang secara moral benar dan salah. Bukan hal yang baru jika ternyata terdapat begitu banyak pandangan mengenai etika. Seperti filsuf Yunani kuno Thrasymachus menganggap bahwa yang kuat dan yang berkuasa adalah yang benar, pandangan lainnya seperti yang diutarakan oleh filsuf terkenal Aristoteles yang menganggap bahwa kebenaran dalam moralitas tercipta melalui keseimbangan atau tindakan yang tidak mengarah kepada sifat ekstrim, dan masih banyak pandangan-pandangan lain mengenai etika dan moralitas. Pada era postmodernisme seperti saat ini, kebenaran dalam hal etika dan moral menjadi suatu hal yang bersifat

relatif karena setiap orang menganggap bahwa kebenaran tidak dapat ditentukan dan tidak ada seorangpun yang dapat menentukan hal itu baik atau tidak dan benar atau salah. Pandangan yang kontras dengan pandangan seorang Kristen mengenai etika yang menganggap bahwa etika dan kebenaran adalah suatu yang bersifat mutlak.

Etika Kristen merupakan ketentuan dari apa yang diajarkan oleh Alkitab, ketentuan yang sesuai dengan karakter moral Allah yang kudus yang didasarkan pada kehendak Allah dan Allah juga tidak pernah menghendaki hal-hal yang bertentangan dengan karakter moral-Nya yang tidak pernah berubah. (Geisler 2002:24)

Pada zaman di mana nilai-nilai dunia mulai menggerus pemahaman etika Kristen, pengenalan

etika Kristen perlu dilakukan sejak dini kepada anak-anak Kristen. Pengenalan etika sejak dini penting dilakukan karena di “masa emas” inilah mereka mudah untuk mengenal suatu yang benar.

Dampak dari etika yang buruk bersifat jangka panjang. Masalah yang muncul seringkali anak-anak Kristen tidak menyadari bahwa ketidaktahuan akan etika Kristen akan berdampak pada jangka panjang kehidupan anak-anak Kristen di masa mendatang. Pembentukan kebiasaan sejak kecil itulah yang akan membentuk karakter para remaja dan orang-orang dewasa. Jika anak-anak Kristen tidak mengenal etika Kristen sejak dini maka hal yang sangat mungkin bagi anak-anak Kristen untuk memiliki pemahaman dan pengenalan etika yang salah akan kebenaran dan moralitas.

Pengenalan etika Kristen dalam sekolah-sekolah minggu merupakan pengenalan etika yang bersifat umum. Perlu untuk diketahui bahwa etika Kristen memiliki cabang yang luas. Etika Kristen bersifat umum yang diajarkan dalam pendidikan sekolah minggu berpusat pada nilai-nilai dalam kehidupan “spiritualitas” seperti doa, mengucap syukur, membaca Alkitab, berkata jujur, dan sebagainya. Selain itu, sekolah minggu menggunakan tokoh-tokoh Alkitab sebagai figur model dan teladan bagi anak-anak Kristen. Akan tetapi pengenalan etika Kristen kepada anak-anak dalam hal bersosialisasi dan peran mereka sebagai seorang anak dan pelajar dalam kehidupan mereka sehari-hari. Seringkali, pengajaran sekolah minggu kurang dikondisikan dalam aplikasi praktis kehidupan mereka dan dalam konteks kekinian yang sesuai dengan kehidupan anak-anak Kristen.

Persoalan lain yang muncul adalah pesan penyampaian dalam pengenalan etika Kristen. Selama ini, anak-anak Kristen hanya diajarkan untuk melakukannya (*how to do it?*) tetapi tidak pernah mengenalkan mengapa anak harus melakukan tindakan yang sesuai dengan etika Kristen (*why do I do it?*). Sehingga, pengenalan etika Kristen tidak pernah terjadi secara konsep namun secara permukaan. Masalah lainnya, media komunikasi dalam pengenalan etika Kristen selama ini hanya menggunakan media-media buku yang diajarkan oleh guru-guru sekolah minggu mereka. Hasil pengajaran tidak pernah membiarkan anak-anak untuk berimajinasi dan memikirkan tentang dampak dan setiap pengaruh dari tindakan yang dilakukan saat ini akan berdampak panjang pada kehidupan anak. Anak-anak Kristen belum memiliki sebuah media di mana mereka bisa belajar tentang etika Kristen secara khusus dalam hal bersosialisasi dan pergaulan mereka di sekolah. Sehingga, dibutuhkan perancangan media yang baru dan efektif untuk mengenalkan etika Kristen untuk anak-anak usia dua belas sampai dengan empat belas tahun melalui media *board game*. *Board Game* adalah media yang sesuai dan ditujukan bagi mereka yang tidak suka membaca buku dan suka bermain, sangat sesuai untuk anak-anak usia dua belas

sampai dengan empat belas tahun yang suka untuk bermain dan mampu memahami peraturan permainan dalam *board game*.

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian tinjauan pustaka dan tinjauan lapangan (observasi).

Tinjauan Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sebuah saluran komunikasi fisik yang berinteraksi dan memberikan rangsangan bagi peserta didik untuk mengembangkan pengetahuan yang baru, kemampuan dan tingkah laku.

Media pembelajaran memiliki berbagai peran dalam proses pembelajaran. Media atau instruksi bergantung kehadiran pengajar (jika pengajar dibutuhkan). Dalam situasi ini media mungkin sulit digunakan oleh para pengajar. Di sisi lain, instruksi mungkin tidak membutuhkan seorang pengajar. Siswa yang diarahkan oleh sebuah instruksi disebut sebagai “mandiri (*self-instructed*)” meskipun pada faktanya diarahkan oleh siapapun yang mendesain media tersebut (Heinich 2002:11).

Sehingga, media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam pembelajaran dan membantu proses pembelajaran untuk menyampaikan pesan kepada orang-orang yang belajar dengan lebih efektif dan efisien. Kelebihan media pembelajaran juga didukung melalui berbagai perspektif akan fitur-fitur yang disediakan oleh media dalam proses pembelajaran.

Permainan (*gaming*) merupakan media pembelajaran menyediakan suasana bermain yang mana para pelajar mengikuti aturan-aturan yang telah ditetapkan sementara mereka berjuang untuk mencapai tujuan yang penuh tantangan. Permainan merupakan teknik yang sangat baik memotivasi khususnya untuk materi yang bersifat membosankan dan pengulangan. Permainan cenderung mengharuskan pelajar untuk menggunakan kemampuan *problem-solving* atau mendemonstrasikan kemampuan dari sebuah materi dengan akurasi dan efisiensi yang tinggi.

Tinjauan Media Interaktif

Media interaktif dapat didefinisikan sebagai sebuah media yang didesain sedemikian rupa untuk menciptakan interaksi seseorang dengan orang yang lain atau benda tertentu yang mempengaruhi langkah atau urutan dalam media tersebut untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.

Tinjauan Board Game

Board game adalah sebuah permainan dengan sejumlah peraturan, langkah-langkah, dan pion pada suatu bidang atau permukaan yang datar.

Tinjauan Etika Kristen

Etika Kristen adalah sebuah pandangan yang memandang baik dan buruk yang berasal dari ketetapan Allah yang terdiri dari dua bagian, yaitu etika teoritis dan etika terapan.

Karakteristik atau ciri-ciri etika Kristen antara lain etika Kristen berdasarkan kehendak Allah, bersifat mutlak, berdasarkan wahyu Allah, bersifat mutlak, dan deontologis (Geisler 2002:24-28).

Etika Kristen sendiri yang bersifat mutlak/absolut, memiliki berbagai bentuk absolutisme antara lain absolutisme total, absolutisme konflik, dan absolutisme bertingkat (Geisler 2002:105-145).

Dalam menentukan sebuah keputusan etis, Kekristenan memiliki tiga motif untuk menentukan keputusan tersebut. Ketiga motif tersebut antara lain:

Motif Deliberatif (The Deliberative Motif)

Motif deliberatif memandang akal budi atau rasio sebagai hal yang mirip dengan wahyu ilahi atau sebuah suplemen bagi wahyu untuk sebuah tugas dalam membuat keputusan etis. Motif deliberatif berasumsi bahwa rasio dapat digunakan sebagai sebuah panduan moral karena Allah telah menetapkan hukum moral dalam kesadaran manusia yang semua orang dapat mengerti. Hal ini disebabkan karena hukum ini berbicara kepada semua orang, tidak hanya orang Kristen yang menerima wahyu Ilahi. Sehingga, memiliki potensi untuk memperluas etika Kristen melebihi batas gereja dan mereka yang menerima Injil. Kedua, baik Alkitab dan Yesus tidak menyediakan segala sesuatu yang kita butuhkan untuk membuat keputusan etis di dunia modern sehingga membutuhkan tambahan akal budi atau rasio. Ketiga, merupakan hal yang menarik untuk memutuskan keputusan etis secara alami dalam dunia dan natur manusia. Penganut motif deliberatif mengakui keberdosaan natur manusia tetapi kehendak Allah untuk kehidupan manusia tidak berjalan berlawanan dengan esensi kemanusiaan dan maupun esensi alam dari dunia yang diciptakan (Hollinger 128-129).

Motif Preskriptif (The Prescriptive Motif)

Melalui pendekatan motif preskriptif dalam keputusan etis, yang satu melihat kepada peraturan-peraturan eksplisit, prinsip-prinsip atau aksi moral yang berasal dari wahyu Ilahi. Satu yang lain menarik pernyataan Alkitab atau kehidupan dan ajaran Yesus sebagai petunjuk konkrit dalam menentukan perilaku etis. Menurut Long, ada dua bentuk pendekatan motif preskriptif: ketaatan kepada prinsip, seperti "mengasihi sesamamu seperti mengasihi dirimu sendiri" dan ketaatan kepada instruksi atau kode seperti "Berikan secangkir air dingin kepada siapa saja yang memintanya." Pendekatan prinsip telah menjadi ekspresi utama dari motif ini sepanjang sejarah gereja, tetapi sekarang telah hasrat untuk membuat system hukum bagi perilaku moral atau

setidaknya mengikut sertakan dalam cara yang tidak masuk akal – sebuah pendekatan "jika...maka" kepada etika Kristen (Hollinger 135-136).

Motif Relasional (The Relational Motif)

Penggunaan motif relasional, keputusan etis dibuat sebagai respon langsung terhadap pimpinan Allah dan seperti sebuah gaya yang spontan. Dalam motif relasional, Alkitab tidak menawarkan petunjuk spesifik tetapi orientasi umum kepada kehidupan moral. Perintah dalam Alkitab dan prinsip yang ada di dalamnya adalah ilustrasi yang secara esensial menggambarkan bagaimana Allah memimpin di masa lalu dan bagaimana Allah menginginkannya untuk diterapkan pada masa sekarang. Teks-teks Alkitab seperti Sepuluh Perintah Allah, Khotbah di Bukit, ataupun nasihat-nasihat Paulus bukanlah instruksi komprehensif melainkan sebuah petunjuk yang patut dicontoh. Alkitab bukan sebuah deposit moral yang kaku untuk sebuah komunitas seperti sebuah catatan komunitas yang berharga untuk mencoba menjadi Israel atau mencoba menjadi orang-orang Kristen milik Allah. Jadi, Alkitab berperan sebagai pembentuk identitas Kristen bukan sebuah petunjuk eksplisit (Hollinger 141).

Setiap motif dalam pengambilan keputusan etis memiliki berbagai keunikan dan kekurangannya masing-masing. Sehingga, dapat dikatakan bahwa setiap motif dapat digunakan sesuai dengan konteks dan isu yang terjadi. Meski begitu setiap motif memiliki dasar yang sama yakni kebenaran moralitas dari Allah yang bersifat mutlak dan benar.

Tinjauan Fakta Lapangan

Anak-anak pada usia 12-14 tahun merupakan masa di mana mereka mampu untuk diajak berpikir kritis. Melalui observasi yang dilakukan pada sekolah minggu di GKRI Exodus Surabaya, hasil pengamatan menunjukkan beberapa fakta dalam sekolah minggu yang sering juga terdapat dalam sekolah minggu pada umumnya. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa materi yang dibawakan dalam sekolah minggu memiliki kecenderungan untuk mengenalkan tokoh-tokoh Alkitab dan peserta diharapkan dapat meneladani karakter dari tokoh-tokoh Alkitab tersebut.

Kegiatan sekolah minggu dimulai dengan kebaktian dengan menyanyi bersama, di mana anak-anak dikumpulkan menjadi satu untuk memuji Tuhan bersama.



Gambar 1.1. Menyanyi bersama di kebhaktian sekolah minggu

Setelah selesai menyanyi anak-anak mulai melakukan pembelajaran materi di kelas masing-masing. Pada saat inilah siswa-siswa mulai dipisahkan berdasarkan kelas dan usia mereka masing-masing. Melalui hasil observasi ditemukan bahwa anak-anak usia 12-14 tahun memiliki bentuk pembelajaran yang bersifat satu arah.

Peserta dalam kelas juga tersebut terlihat kurang begitu antusias dan tidak melakukan banyak interaksi satu sama lain. Namun, peserta juga tetap memberikan respon tertentu ketika ditanya oleh pengajar.



Gambar 1.2. Suasana kelas sekolah minggu usia 12-14 tahun

Dari hasil pengamatan juga ditemukan bahwa tidak ada media fisik lain yang digunakan dalam proses pengajaran tersebut. Peserta hanya menggunakan Alkitab dalam proses pembelajaran tersebut. Proses pembelajaran bersifat langsung dari pengajar dan bergantung kepada pengajar yang memberikan materi tersebut.

Berbeda dengan sekolah minggu pada anak-anak usia 6-8 tahun. Pada kelas ini terlihat anak-anak lebih banyak melakukan aktivitas dan interaksi satu sama lain. Peserta diminta untuk membuat sebuah prakarya tentang salah satu kisah di dalam Alkitab. Peserta

melakukan banyak interaksi dan aktivitas. Di samping itu, mereka belajar membuat prakarya melalui meniru karya yang sudah jadi atau telah dibuat sebelumnya. Jika dibandingkan dengan kelas anak-anak usia 12-14 tahun, anak-anak di usia 6-8 tahun lebih terlihat antusias dalam kelas karena melibatkan aktivitas dan interaksi.



Gambar 1.3. Suasana kelas sekolah minggu usia 6-8 tahun

Anak-anak usia 12-14 tahun memang tidak melakukan banyak permainan melainkan selama ini hanya penyampaian materi dari tokoh-tokoh Alkitab seperti sebuah kelas pada umumnya. Hal yang sama dari kedua kelas tersebut adalah pada materi yang mengenalkan tentang kisah tokoh-tokoh Alkitab dalam pembelajarannya. Belum ada selama ini aktivitas yang melibatkan sebuah permainan dalam aktivitas sekolah minggu mereka karena belum ada sebuah media permainan yang didesain untuk pendidikan nilai-nilai moral Kristen yang dapat digunakan.

Analisis Pembelajaran Interaktif

beberapa media interaktif yang sudah pernah dilakukan dalam sekolah minggu antara lain:

Aktivitas (Prakarya)

Dalam kegiatan ini peserta diminta untuk membuat prakarya-prakarya dan diajak bermain dalam sebuah aktivitas. Peserta meniru dari sebuah karya yang telah jadi dan membuatnya hingga sama seperti yang dicontohkan. Proses pembuatan diarahkan oleh pengajar dan diikuti oleh peserta. Proses pembelajaran dengan aktivitas membuat prakarya ini bersifat interaktif dan membuat anak-anak menjadi antusias dalam pembelajaran di sekolah minggu. Selain itu, prakarya yang telah jadi dapat disimpan oleh anak-anak sehingga prakarya mampu menjadi pengingat bagi para peserta tentang materi yang diajarkan pada waktu itu. Akan tetapi kelemahan dari pembelajaran menggunakan aktivitas ini adalah proses pembelajaran materi dan bermain yang terpisah, khususnya dari segi waktu. Waktu dalam pengajaran sekolah minggu bersifat terbatas sehingga seringkali

Bobot aktivitas jauh lebih besar daripada materi yang disampaikan. Mengingat waktu yang dibutuhkan untuk membuat prakarya cukup banyak dan seringkali anak-anak memiliki kendala-kendala tertentu dalam membuat prakarya tersebut.

Video

Peserta belajar dengan menonton film dan melihat video. Pengajaran melalui video juga cukup menarik bagi para peserta sekolah minggu. Mata peserta dihibur dengan tampilan audio dan visual yang menarik perhatian mereka. Video mampu menjadi sebuah media edukasi yang independen, peserta diajak untuk melihat dan memahami sendiri dari tampilan video tersebut. Tampilan visual juga mampu membuat peserta mudah mengingat tentang materi yang diajarkan. Kelemahan dari media pembelajaran video adalah ketergantungannya akan media dan alat lain untuk menampilkan video dan membutuhkan tempat yang cukup untuk menggunakan media tersebut. Video merupakan media yang tidak cukup fleksibel karena keterbatasan dari dirinya sendiri. Video juga tidak melibatkan interaksi dengan peserta karena peserta terfokus kepada video tersebut. Hal ini menyebabkan apabila video yang ditampilkan terlalu lama juga dapat membuat anak-anak menjadi bosan.

Presentasi

Metode presentasi adalah metode di mana para pengajar menjelaskan materi kepada para mahasiswa dan mengajak mereka dalam sebuah diskusi kecil. Media interaktif ini memiliki kecenderungan sifat satu arah karena proses diskusi hanya bersifat sebagian kecil dalam proses belajar mengajar. Keuntungan dari presentasi adalah kemudahan dalam menyampaikan materi karena tidak membutuhkan alat-alat dan suasana kelas dapat dikontrol dengan mudah karena pengajar menjadi media utama dalam presentasi ini. Kelemahan dari media presentasi adalah sifatnya yang cenderung satu arah dan kurang melibatkan aktivitas peserta sehingga apabila dilakukan dalam jangka waktu yang lama dapat membuat jenuh. Kelemahan lainnya adalah materi yang berbobot cukup berat akan sulit diterima oleh peserta karena sifatnya yang cenderung verbal sehingga sulit diterima dan diingat oleh peserta, berbeda jika dibandingkan dengan media yang melibatkan aktivitas dan permainan.

Analisis Kelebihan Media Pembelajaran Interaktif

Keunggulan media pembelajaran interaktif yang dirancang dibandingkan dengan media yang telah ada sebelumnya adalah adanya inovasi dalam penggunaan media. Media yang dirancang berupa *board game* yakni media permainan yang banyak melibatkan aktivitas dan interaksi dalam sebuah proses pembelajaran. Melalui *board game* materi yang disampaikan juga tidak membosankan meskipun memiliki bobot yang cukup berat.

Usulan Pemecahan Masalah

Pemecahan masalah dilakukan dengan merancang sebuah media pembelajaran interaktif berupa *board game* yang membahas tentang etika-etika Kristen yang sesuai untuk anak-anak Kristen usia 12-14 tahun. *Board game* akan dirancang dengan peraturan-peraturan dan memunculkan studi kasus yang mengajak para pemain untuk berpikir dan mengambil keputusan etis yang bersifat menantang serta tidak membosankan bagi anak-anak Kristen usia 12-14 tahun.

Pembahasan

Konsep Kreatif

Strategi kreatif dalam proses pembelajaran menggunakan media *board game* yang bersifat interaktif. Para pemain akan meletakkan pion mereka pada sebuah kotak (*tiles*) dan memainkan dadu untuk menjalankan pion tersebut. Pemain diajak untuk melakukan perjalanan melewati *tiles* tersebut dan akan menemukan berbagai tantangan dan misi yang harus diselesaikan oleh para pemain. Tantangan dan misi tersebut adalah kasus-kasus yang melibatkan pemahaman etika Kristen dalam kehidupan mereka sehari-hari. Target perancangan yakni anak-anak Kristen usia 12-14 tahun harus menyelesaikan sebuah misi utama dan mengumpulkan poin sebanyak mungkin untuk memenangkan permainan.

Metode Pembelajaran dan Penyajian Konten

Metode pembelajaran yang dilakukan dalam perancangan ini adalah metode pembelajaran *edutainment*. *Edutainment* merupakan proses pembelajaran yang didesain dengan muatan pendidikan tertentu untuk menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan. Melalui metode pembelajaran *edutainment* peserta diajak untuk terlibat aktif dan diharapkan mampu mengenal apa itu etika Kristen dan tantangan serta pengaruh mereka ketika membuat sebuah keputusan etis dalam suatu peristiwa atau pertanyaan-pertanyaan tertentu.

Permainan ini menyajikan konten tentang etika Kristen, peristiwa sehari-hari yang melibatkan keputusan etis yang ditampilkan dalam sebuah ilustrasi, informasi mengenai dampak dan pengaruh dari setiap keputusan yang mereka pilih dalam bentuk tulisan dan permainan yang melibatkan sistem penilaian dan pengaruh dalam setiap langkah dalam permainan tersebut.

Komponen Permainan

Permainan terdiri dari berbagai komponen sebagai berikut: 1 buah papan *Board Game*, buku peraturan dan ketentuan permainan, 2 buah dadu enam sisi, 10 kartu harta karun legendaris (*Legendary Treasure Card*), 40 kartu misi (*Mission Card*), 40 kartu keputusan (*Decision Card*), 80 kartu peristiwa (*Occasion Card*), 4 buah pion, 100 token *Coin*, 100 token *Crystal*, 100 token *Virtue*, dan 100 token *Vice*.

Peraturan Permainan

Peraturan permainan antara lain : pemain berjumlah 2-4 orang, pemain akan melangkah sesuai dengan jumlah dadu yang diperoleh, pemain tidak dapat melangkah mundur, mereka akan melangkah maju atau membelok ke kiri atau ke kanan sesuai dengan jalur mengikuti papan permainan. Pergerakan pion adalah pergerakan melawan arah jarum jam (bergerak memutar ke kiri). Jika mendapatkan kartu, pemain harus membaca informasi pada kartu tersebut agar dapat didengar oleh pemain lainnya. Jika terdapat pilihan dalam kartu tersebut, pemain wajib memilih salah satu keputusan pada kartu tersebut dan memperoleh efek dari pilihan yang ada di kartu tersebut. Kartu yang telah diambil, diletakkan kembali di bagian paling bawah dalam *deck* kartu tersebut. Pemenang adalah pemilik jumlah poin terbanyak sesuai dengan panduan yang terdapat pada buku peraturan. Poin dapat dikumpulkan dengan membeli *Legendary Treasure* atau mengumpulkan token *Virtue*.

Token *Coin* dan Token *Crystal* hanya berfungsi sebagai alat tukar untuk membeli *Legendary Treasure*. Tidak dapat ditukar dengan token lain. Token *Virtue* hanya berfungsi untuk menambahkan nilai poin sebesar +10 per token di bagian akhir dan tidak dapat ditukar dengan token lain. Token *Vice* hanya adalah token yang didapatkan karena pemain memilih sebuah pilihan tertentu sesuai dengan buku panduan. Token *Vice* memberikan efek -20 poin per token di bagian akhir permainan. Permainan akan berakhir ketika salah seorang pemain telah mengumpulkan total poin sebesar 1000 dari total poin yang diperoleh melalui *Legendary Treasure*.

Warna dan Tipografi

Warna yang digunakan secara mayoritas dalam perancangan *Ethinere* ini adalah warna-warna coklat, emas, dan putih. Warna-warna tersebut dipilih karena menggambarkan kesan kejujuran dan ketegasan selain itu mampu menambahkan suasana fantasi yang ingin ditampilkan dalam perancangan *board game* ini. Warna-warna dari objek-objek lain dalam permainan menyesuaikan dengan objek asli dari kehidupan nyata yang akan digambarkan dalam kartu-kartu dan juga papan permainan.

Tipografi yang akan digunakan ada dua jenis, yakni *Cinzel Regular* dan *Calendas Plus* yang berjenis serif. Penggunaan kedua jenis font tersebut digunakan karena kesan serif yang tegas tapi juga memiliki garis lengkung yang lembut yang menggambarkan dari sifat etika Kristen itu sendiri. Di samping itu, kedua font tersebut juga masih bisa terkait dengan unsur-unsur fantasi. Untuk font judul permainan menggunakan font *Sholom*. Font ini digunakan karena mengandung unsur-unsur dekoratif bahasa Ibrani yang menggambarkan nuansa kekristenan dalam permainan ini, hal ini dikarenakan Ibrani merupakan salah satu

bahasa yang digunakan dalam penulisan Alkitab pertama kali.



Sumber: <<http://www.saxoprint.co.uk/blog/wp-content/uploads/2013/10/Cinzel-570x570.png>>

Gambar 1.4. Jenis font *Cinzel Regular*



Sumber: <<http://www.saxoprint.co.uk/blog/wp-content/uploads/2013/10/Calendas-Plus-570x570.png>>

Gambar 1.5. Jenis font *Calendas Plus*

ABCDEFGHIJKLM
 NOPQRSTUVWXYZ
 ABCDEFGHIJKLM
 NOPQRSTUVWXYZ
 0123456789!?,

Sumber: <http://www.fontriver.com/i/fonts/ds_sholom/sholom_specimen.jpg>

Gambar 1.6. Jenis font *Sholom*

Referensi Visual

Gaya ilustrasi menyesuaikan dengan target perancangan usia 12-14 tahun. Berdasarkan target perancangan tersebut, gaya aliran yang disukai adalah gaya yang bergenre semi realis yang digabung dengan pendekatan ilustrasi jepang. Referensi ilustrasi yang sesuai dengan gambaran tersebut adalah ilustrasi dari game *Final Fantasy*. Ilustrasi akan menggabungkan unsur-unsur fantasi agar pesan yang disampaikan tidak bersifat sangat eksplisit dan membosankan bagi pemain.



Sumber: <http://img4.wikia.nocookie.net/__cb20110124032519/finalfantasy/images/1/1c/AkihikoYoshida-FinalFantasyXIV.jpg>

Gambar 1.7. Ilustrasi *Final Fantasy* karya Akihiko Yoshida



Sumber: <<http://mooglex.com/ffxiv20conceptwp.jpg>>

Gambar 1.8. Ilustrasi *Final Fantasy* karya Kazuya Takahashi

Pengembangan Desain



Gambar 1.9. Papan permainan “Ethinere”



Gambar 1.10. Logo board game



Gambar 1.11. Petak

CHARACTER
KARAKTER

FULL BODY
TAMBAH



PORTRAIT
MUKA



AVATAR
SIKIL



CLEMENTIA
クレメンティア

Gambar 1.13. Desain karakter 2

CHARACTER
KARAKTER

FULL BODY
TAMBAH



PORTRAIT
MUKA



AVATAR
SIKIL



REX
レックス

Gambar 1.12. Desain karakter 1

CHARACTER
KARAKTER

FULL BODY
TAMBAH



PORTRAIT
MUKA



AVATAR
SIKIL



SOPHIA
ソフィア

Gambar 1.14. Desain karakter 3



Gambar 1.15. Desain karakter 4



Gambar 1.16. Desain maskot



Gambar 1.17. Desain kartu harta karun legendaris (Legendary Treasure)



Gambar 1.18. Desain kartu peristiwa (Occasion Card)



Gambar 1.19. Desain kartu misi (Mission Card)



Gambar 1.20. Desain kartu pilihan (*Decision Card*)



Gambar 1.21. Desain token



Gambar 1.23. Desain buku peraturan 2



Gambar 1.22. Desain buku peraturan 1



Gambar 1.24. Infografis



Gambar 1.25. Katalog



Gambar 1.26. Kemasan kartu



Gambar 1.27. Kemasan board game



Gambar 1.28. Merchandise



Gambar 1.29. Poster

Simpulan

Etika berbicara mengenai pandangan tentang hal yang benar dan salah. Penanaman moral seperti etika sangat penting untuk diperkenalkan sejak anak-anak untuk membentuk karakter anak di masa depan. Etika Kristen sendiri merupakan etika dengan pandangan yang memiliki ciri khas sendiri dan berbeda dengan pandangan etika-etika lain. Anak-anak Kristen perlu mengenal etika Kristen sejak dini namun media pembelajaran untuk mengenalkan etika Kristen untuk anak-anak Kristen usia 12-14 tahun selama ini hanya berupa buku-buku pengajaran dan pengajaran yang dilakukan hanya bersifat satu arah. Sehingga, dibutuhkan sebuah media untuk mengenalkan etika Kristen secara spesifik untuk anak-anak Kristen usia 12-14 tahun. Menurut Heinich, metode pembelajaran melalui media permainan merupakan media yang sesuai untuk materi-materi yang bersifat berat dan “membosankan” untuk anak-anak.

Oleh karena itu, media pembelajaran sebagai pengenalan etika Kristen untuk anak-anak Kristen usia 12-14 tahun ini dirancang untuk memenuhi kebutuhan dan menjadi solusi atas permasalahan tersebut. Board game yang berjudul “*Ethinere*” ini diharapkan bisa menjadi media yang mampu mengenalkan anak-anak mengenai etika Kristen serta media pembelajaran yang menyenangkan dan membangun anak-anak Kristen untuk boleh semakin serupa dengan Kristus.

Daftar Pustaka

- Alexander, Archibald B.C. *Christianity and Ethics A Handbook of Christian Ethics*. 2007. 10 Des. 2014 dari <http://www.gutenberg.org/cache/epub/22105/pg22105.html>
- Eyre, Richard, Linda. *Teaching Your Children Values Today*. New York: Touchstone, 2010
- Geisler, Norman L. *Etika Kristen: Pilihan dan Isu*. Malang: Literatur SAAT, 2002
- Gobet, Fernand, Alex de Voogt, Jean Retzchitzki. *The Psychology of Board Games*. 28 Feb. 2014 dari www.irma-international.org/viewtitle/74796/
- Hamid, Moh. Sholeh. *Metode Edutainment*. Jogjakarta: Diva Press, 2012.
- Hollinger, Dennis P. *Choosing the Good*. Michigan: Baker Academics, 2008.
- Heinich, Robert, et al. *Instructional Media and Technologies for Learning*. New Jersey: Pearson Education, Inc., 2002.
- Provenzo, Baker Asterie, Eugene F. Provenzo, Jr. *Play It Again Historic Board Game You Can Make and Play*. London: Prentice Hall, Inc., 1981.

Rusyan, A. Tabrani, Atang Kusdinar, Zainal Arifin.
Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar.
Bandung: Remadja Karya CV, 1989.

Setiawani, Mary Go. *Menerobos Dunia Anak.*
Bandung: Yayasan Kalam Hidup, 2000.