

PERANCANGAN BOARDGAME BAHASA JERMAN UNTUK SISWA SEKOLAH MENEGAH ATAS

Novianti Susilo Rini¹, Hendro Aryanto²

¹Jurusan Desain, Bahasa dan seni, Universitas Negeri Surabaya
email: novianti.18122@mhs.unesa.ac.id

²Jurusan Desain, Bahasa Bahasa dan seni, Universitas Negeri Surabaya
email: hendroaryanto@unesa.ac.id

Abstrak

Jerman merupakan salah satu negara di Uni Eropa (UE) yang paling pesat perkembangannya dalam bidang teknologi, ekonomi, dan bisnis. Negara Jerman dan beberapa negara di Eropa yang menggunakan bahasa Jerman sebagai bahasa pengantar utamanya, maka dari itu bahasa Jerman dapat menjadi modal utama agar bisa berkomunikasi dan menjalin kerjasama dengan baik. Di Indonesia bahasa Jerman menjadi salah satu bahasa yang diajarkan secara formal maupun informal pada jenjang pendidikan di beberapa Sekolah Menengah Atas (SMA), selain karena banyak sekali beasiswa dan pekerjaan menarik di Jerman, kerjasama dalam lingkup global untuk mengimbangi kemajuan zaman juga sangat diperlukan. Maka dari itu penting sekali untuk belajar bahasa Jerman, keberhasilan dalam mengajarkan bahasa Jerman dipengaruhi oleh metode yang digunakan untuk menarik minat siswa agar semangat dan mudah dalam belajar bahasa Jerman. Salah satu media kreatif dalam belajar adalah dengan menggunakan *board game*. *Board game* adalah media yang menarik untuk belajar selain itu *board game* juga dapat menjalin interaksi sosial, membuat semangat siswa dalam belajar, meningkatkan suasana belajar, dan kedisiplinan. Perancangan ini digunakan untuk memenuhi kebutuhan media belajar siswa SMA dalam belajar bahasa Jerman, dalam perancangan ini menggunakan metode *design thinking* dan metode analisa 5W1H untuk mendukung hasil perancangan agar sesuai dengan yang diharapkan.

Kata Kunci: Media pembelajaran, bahasa Jerman, *board game*

Abstract

Germany is one of the countries in the European Union (EU) which has the most rapid development in the fields of technology, economics, and business. Germany and several European countries use German as their primary language of instruction, therefore German can be the main capital in order to communicate and establish cooperation well. In Indonesia, German is one of the languages that are taught formally and informally at various levels of education in high schools, besides because there are a lot of interesting scholarships and jobs in Germany, cooperation in the global sphere to keep up with the times is also very necessary. Therefore it is very important to learn German, success in teaching German is influenced by the methods used to attract students' interest so that they are enthusiastic and easy in learning German. One of the creative media in learning is to use board games. Board games are an interesting medium for learning besides board games can also establish social interactions, encourage students to learn, improve the atmosphere of learning, and discipline. This design is used to meet the needs of high school student learning media in learning German, in this design the design thinking method and the 5W1H analysis method are used to support the design results to be as expected.

Keywords: *Lerning media, Germany, Board game*

PENDAHULUAN

Negara Jerman adalah salah satu negara maju di Uni Eropa dan mempunyai tingkat perekonomiannya yang sangat baik dan pesat perkembangannya, negara Jerman menjadi sumber daya dan daya saing yang kuat pada industri mobil, konstruksi mesin, instalasi dan, kimia yang kebanyakan di ekspor keluar negeri sebagai, dalam industri tersebut menghasilkan lebih dari separuh omzet yang didapat. (www.tatsachen-ueber-deutschland.de/id) Bahasa Jerman dapat menjadi kunci untuk memperluas wawasan, dan meningkatkan *skill*. Bahasa Jerman dapat menjadi modal utama dalam berkomunikasi untuk dapat mengimbangi kemajuan jaman yang semakin berkembang, makadari itu pergaulan dan kerjasama antar bangsa semakin terbuka luas dan dibutuhkan untuk mendapatkan informasi disegala bidang baik teknologi, ekonomi, dan pendidikan.

Hal tersebut membuat banyak orang yang tertarik dengan negara Jerman untuk memudahkan komunikasi maka bahasa Jerman banyak di pelajari di beberapa negara di Uni Eropa. Data yang di dapat komisi Eropa pada tahun 2012 mengatakan bahwa bahasa Jerman memiliki tingkat presentase tertinggi daripada bahasa lainnya yang digunakan di seluruh Eropa:

1. Bahasa Jerman 16%
2. Bahasa Italia 13%
3. Bahasa Inggris 13%
4. Bahasa Prancis 12%
5. Bahasa Spanyol 8%
6. Bahasa Polandia 8%

Bahkan bahasa Jerman juga menjadi bahasa resmi di beberapa negara seperti Swiss, Luksemburg, Liechtenstein dan Austria, serta provinsi Bolzano di negara Italia. (www.superprof.co.id) maka dari itu bahasa Jerman menjadi salah satu modal utama agar dapat menjalin relasi dan kerjasama dengan baik dilingkup global. Untuk menjalin relasi dan kerjasama dengan baik penggunaan bahasa adalah hal utama yang harus dipelajari agar proses komunikasi dapat berjalan dengan baik terutama penggunaan bahasa sehari-hari dengan sederhana.

Di Indonesia bahasa Jerman adalah bahasa yang menarik dan menjadi salah satu bahasa yang diajarkan secara formal maupun informal pada jenjang pendidikan di beberapa Sekolah Menengah Atas (SMA), keberhasilan pengajaran bahasa Jerman dipengaruhi oleh metode yang diajarkan, untuk menarik minat siswa agar semangat dan memudahkan dalam proses belajar bahasa Jerman dibutuhkan metode pembelajaran yang menarik dan kreatif terutama di era modern ini yang serba digital dan banyak dampak negatifnya seperti banyak nya anak-anak yang terlalu sering menggunakan *smartphone* yang membuat kurangnya sosial interaksi secara langsung seperti ngobrol dengan teman-temannya, terkadang ketika berkumpul kebanyakan dari mereka lebih sering menatap *smartphone* yang mereka genggam daripada berbicara dengan teman lainnya, penggunaan *smartphone* juga mengakibatkan seorang anak kurang peduli dengan lingkungan sosial di sekitarnya karena sibuk menggunakan *smartphone*. Penggunaan *smartphone* yang terlalu sering oleh anak-anak dapat mengakibatkan penyakit yang sangat serius yaitu kanker karena radiasi yang disebabkan oleh *smartphone* (kompasiana.com) dari permasalahan tersebut *board game* dapat menjadi salah satu media Pembelajaran yang unik dan kreatif untuk menarik siswa agar semangat dalam belajar bahasa Jerman dan membantu guru agar dapat membuat variasi dalam belajar.

Board game adalah permainan yang menggunakan peraturan khusus dengan papan bergambar sebagai media utamanya ditambah dengan media-media pendukungnya dan dimainkan lebih dari 1 orang. Selain itu *board game* juga dapat menjalin interaksi sosial antar pemain, dapat meningkatkan suasana dalam belajar, dan kedisiplinan. tantangan dan serunya bermain *game* dapat menjadi solusi menarik bagi siswa untuk bermain dan belajar.

METODE PENELITIAN

Dalam perancangan *board game* pengumpulan data diperlukan untuk mendukung hasil *board game* agar sesuai dengan kebutuhan siswa dan dapat membantu siswa dalam belajar bahasa Jerman.

Data Primer : data primer ini didapatkan dari hasil wawancara oleh pengajar bahasa Jerman SMAN 13 Surabaya , dan hasil Kuisisioner yang akan digunakan untuk perancangan *board game* agar lebih tepat ketika digunakan untuk belajar.

Data Sekunder : data ini didapatkan dari hasil pencarian literature melalui buku, jurnal dan, website untuk mendukung data primer dan memudahkan proses perancangan *Board game*. Dalam perancangan *board game* ini menggunakan metode analisa 5W1H yaitu *what* apa yang akan dirancang? *who* siapa target perancangan? *where* di mana perancangan tersebut dapat digunakan? *when* kapan perancangan tersebut dapat digunakan? *why* mengapa perancangan tersebut dibuat? Dan *how* bagaimana cara perancangan tersebut dibuat?, metode analisa ini dapat mendukung proses perancangan dan pengembangan ide agar dapat menggambarkan konteks permasalahan sebagai dasar pemikiran, Oleh karena itu dibutuhkan penggunaan pertanyaan-pertanyaan terbuka yang memerlukan dukungan jawaban di mana kemudian jawaban-jawabannya bisa dipakai untuk mengidentifikasi, mengklarifikasi dan membuat sketsa masalah (www.pakardokumen.com)

Target Perancangan

Demografis

Jenis kelamin : Laki laki dan Perempuan

Usia : 15-22 tahun

Kondisi ekonomi : Menengah keatas

Geografis

Bertempat tinggal di kota Surabaya.

Psikografis

Siswa SMA atau remaja usia 15-22 tahun yang sedang belajar bahasa Jerman dan tertarik dengan negara Jerman.

Behaviour

Siswa yang mempunyai ketertarikan mengenai negara Jerman.

KERANGKA TEORETIK

a. Hasil Penelitian yang Relevan

“Perancangan *board game* bertema pasar tradisional Yogyakarta” *board game* ini menyimulasikan jual beli yang ada didalam pasar tujuannya untuk mengenalkan kearifan lokal

seperti tawar menawar, *ganre* yang digunakan Sumber Setaynugrah & Setyadi, 2012 dalam *board game* ini adalah *card base (Economic games)* dengan mekanisme yang digunakan adalah *card drafting, bluffing and set collection*, jenis *gae* yang digunakan dalam game ini adalah adalah *serious simulation games (SSG)*. SSG adalah permainan yang diambil dari cerita dari dunia nyata yang di aplikasikan pada sebuah game, replika dunia nyata yang diaplikasikan kesebuah *game* ini di sebut simulasi.



Gambar 1. Boardgame menyang pasar
(<http://digilib.isi.ac.id>)

“Perancangan *board game* Sebagai Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam untuk Anak SD Kelas 1” Penggunaan *board game* adalah untuk belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) *board game* ini digunakan untuk memudahkan siswa dalam belajar untuk Ilmu Pengetahuan Alam yang mempunyai materi yang kompleks, diharapkan adanya *board game* ini dapat membantu siswa dalam belajar memahami materi dengan mudah dan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar Ilmu Pengetahuan Alam.



Gambar 2. Boardgame (Sumber Setaynugrah & Setyadi, 2012)

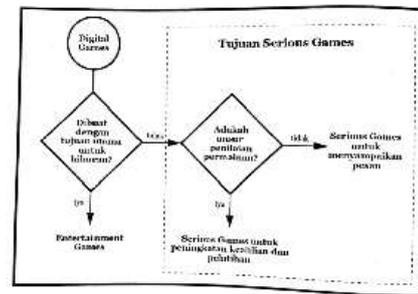
d. *Board game*

Board game adalah sebuah papan permainan yang media utamanya adalah papan yang sudah dilengkapi dengan gambar visual dengan sistem dan sejumlah peraturan yang sudah disusun untuk menjalankan permainan tersebut, *board game* biasanya dilengkapi dengan kartu, dadu, pion untuk menyelesaikan tujuan tertentu. Seiring berkembangnya jaman *board game* tidak hanya untuk bermain saja tetapi dapat digunakan untuk belajar dan meningkatkan pengetahuan *board game* dapat menjadi solusi bagi siswa yang bosan ketika belajar melalui visual dan cara bermain yang unik dan menyenangkan. *board game* dapat menjadi media untuk menarik anak-anak maupun remaja yang dapat menumbuhkan semangat belajar. Montessori (dalam Sudono, 2000:3), seorang tokoh pendidikan menekankan bahwa anak dapat menyerap dan mempelajari segala sesuatunya ketika anak sedang bermain dan belajar di lingkungan yang mereka sekitar yang mereka tempati, dari pendapat tersebut perencanaan, tatacara atau skema dalam belajar harus dirancang sebaik mungkin sehingga proses belajar dapat membuat anak sangat senang. *Board game* memiliki banyak jenis seperti *card game* yaitu jenis permainan yang menggunakan kartu sebagai media utama yang digunakan untuk bermain seperti kartu remi/poker, uno. *puzzle game*, permainan ini memberikan tantangan kepada pemain untuk menyusun atau merangkai suatu objek untuk menyelesaikan misinya, seperti tetris dan permainan menyusun visual lainnya. *Board game* permainan ini media utamanya adalah papan dan dapat dimainkan lebih dari 1 orang *board game* saat ini mulai berkembang macamnya seperti monopoly, halma, catur dan masih banyak lagi.

e. *Serious game*

Merujuk pada kata *Serious*, game ini dibuat bukan untuk hiburan tetapi untuk kegunaan yang serius seperti pembelajaran untuk meningkatkan *skill* secara tidak langsung (*non-entertainment purpose*) tetapi dalam penyusunan *serious game* ini bukan tidak boleh menyenangkan, karena menyenangkan adalah hal utama yang harus ada didalam *game* tetapi lebih menekankan dalam hal serius untuk membantu memahami suatu sistem

yang kompleks, meningkatkan *skill* dan, pengalaman pengguna *game*.



Gambar 6. Gambar perbedaan tujuan pembuatan *Serious Game* dan *game* pada umumnya (Sumber Haryanto, Akhmad, dkk. 2018)

Serious game mempunyai beberapa kelompok dan jenis-jenisnya salah satunya adalah *simulation games* atau *serious simulation games* (SSG). Dalam permainan SSG biasanya mengambil dari replika cerita dari dunia nyata yang di aplikasikan pada sebuah game, replika dunia nyata yang diaplikasikan kesebuah *game* ini di sebut simulasi (Haryanto, Akhmad, dkk. 2018)

f. *ahasa*

Berkomunikasi adalah proses untuk menyampaikan informasi dan pesan bagaimana kita menyampaikan maksud yang ada dipikiran kita baik pesan, ide, atau gagasan agar orang lain paham, sedangkan bahasa adalah alat untuk berkomunikasi. Berkomunikasi pada dasarnya ialah menyampaikan apa yang seseorang pikirkan atau maksud. Terdapat 2 macam maksud yaitu yang bersifat *instinctive* dan bersifat *manusiawi*. Sifat *instinctive* biasanya terdapat pada hewan yang bersifat *emotive* seperti berseru, mengeluh, menyatakan rasa lega, memerintah, melarang sementara sifat *manusiawi* adalah dengan berkomunikasi untuk menyampaikan suatu hal seperti bertukar pikiran satu sama lain dengan bertanya lalu menjawab, memberikan informasi dan pesan lalu ditanggapi. (filsafat bahasa soepomo. 2011)

g. *Warna*

Warna adalah deskripsi representasi karakteristik dari visual yang ada dalam spectrum tertentu, setiap warna memberikan identitas dan psikologi

tertentu terdapat pengamatnya. Warna dibagi menjadi beberapa jenis yaitu warna primer merah, kuning, biru, yang merupakan warna utama warna ini tidak menggunakan campuran warna lain tetapi digunakan sebagai campuran untuk membuat warna selain merah, biru, kuning. Warna sekunder, warna ini terbentuk karena adanya campuran dari 2 warna primer seperti orange yaitu campuran antara kuning dan merah, warna hijau yaitu campuran antara kuning dan biru, dan warna-warna lainnya.



Gambar 7. Contoh gambar warna (color.adobe.com)

h. Ilustrasi

Ilustrasi adalah suatu gambar atau visual untuk menjelaskan narasi. Ilustrasi dapat dihasilkan dari teknik gambar, lukis, fotografi seperti kartun, karikatur, seni dekoratif, dan lain sebagainya. Menurut Rohidi (1984:87) ilustrasi yang ada kaitannya dengan seni rupa adalah suatu penggambaran melalui elemen atau bentuk rupa untuk menjelaskan dan memperindah text agar audience atau pembaca dapat merasakan secara langsung kesan yang terdapat dalam suatu gambaran atau cerita.



Gambar 8. Contoh gambar ilustrasi (materi.carageo.com)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perancangan media pembelajaran ini digunakan untuk membantu siswa SMA yang mempelajari bahasa Jerman, tujuannya untuk memudahkan dan menarik minat siswa dalam belajar bahasa Jerman. topik dan tema

perancangan adalah bertamasya ke Surabaya. Surabaya adalah kota pahlawan dengan keunikannya seperti makanan khasnya, monument nasional dan sejarahnya. Kota terbesar ke 2 setelah Jakarta ini sangat menarik wisatawan dari mancanegara makadari itu perancangan *board game* simulasi antara pemandu dan turis yang berasal dari Jerman ini dirancang. Perancangan ini ditujukan untuk siswa SMA yang sedang belajar bahasa Jerman atau masyarakat umum yang tertarik atau sedang belajar bahasa Jerman.

a. Hasil analisa SW1H

WHAT: apakah *board game* “Berwisata di Surabaya” dapat membantu dan bermanfaat proses belajar siswa ?

Ya, Media pembelajaran *Board game* bahasa Jerman dapat membantu dan memberikan manfaat kepada siswa karena keseruannya dalam bermain siswa menjadi termotivasi dalam belajar behasa Jerman. *board game* dapat memberikan keseruan pada siswa ketika bosan dalam belajar, alur atau cara permainan yang seru dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam memainkan *board game*, sehingga siswa dapat bermain dan belajar

WHO: siapa target audience atau yang dapat memainkan permainan *board game* “Berwisata di Surabaya”?

Siswa SMA/SMK/MAN bisa juga digunakan untuk remaja berusia 15 – 20 tahun karena dianggap sudah mampu untuk merancang strategi agar dapat memenangkan permainan.

WHEN: Kapan waktu yang tepat untuk memainkan *board game* “Berwisata di Surabaya”?

penggunaan *board game* ini dapat digunakan ketika waktu senggang, atau saat berada didalam kelas dengan pendamping atau guru yang menilai proses belajar kita ketika menggunakan *board game*.

WHY: Mengapa *board game* dapat membantu proses belajar siswa ?

Perancangan *board game* ini dibuat karena kurangnya media kreatif untuk manarik minat siswa dalam belajar bahasa Jerman, dan untuk

membantu metode pembelajaran bahasa Jerman agar lebih menyenangkan. Selain itu *board game* juga mampu meningkatkan interaksi sosial saat belajar, materi materi yang diberikan pada *board game* berharap bisa membantu siswa dalam menggunakan bahasa Jerman dengan baik. Diharapkan permainan ini juga dapat membiasakan siswa dalam percakapan sehari-hari menggunakan bahasa Jerman.

WHERE: Dimana *board game* tersebut dapat diterapkan ?

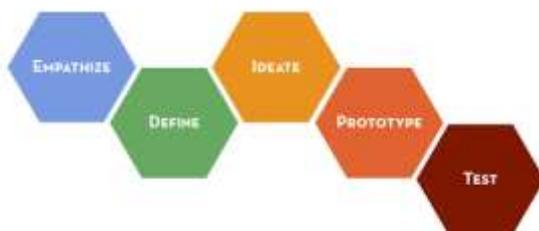
board game ini dapat digunakan disekolah-sekolah SMA dapat juga dimanikan dirumah dengan teman-teman. *board game* ini bisa didapatkan di media online, sekolah atau event-event tertentu.

HOW: bagaimana *board game* “berwisata di Surabaya” dapat meningkatkan ketertarikan belajar siswa ?

board game akan di rancang dengan visual bertema tempat dan kuliner menarik di Surabaya, dengan data-data yang diperoleh dan diolah yang akan menjadi sistematika dan struktur *board game* nantinya. Dengan tata cara permainan yang menarik, agar ketika dimainkan secara berulang-ulang tidak membosankan sehingga *board game* dapat memberikan *impact* yang baik bagi penggunanya.

b. Metode Perancangan

Dalam perancangan penulis menggunakan metode *design thinking* yang dapat membantu untuk menyelesaikan masalah yang kompleks. Proses *design thinking* diperkenalkan dengan berbagai versi dan tahapan. Salah satu tahapan yang banyak dirujuk ada 5 tahapan menurut The Stanford University – Hasso Plattner Institute of Design (2010) dalam Carrol (2015 : 60 - 61)

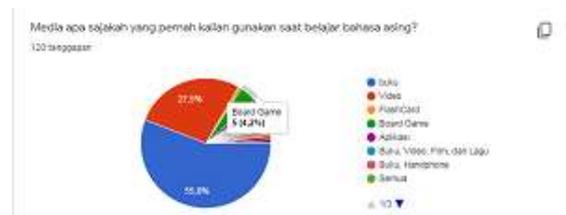


Gambar 9. Proses Design Thinking dari Stanford Design School (Sumber: Marketeers.com)

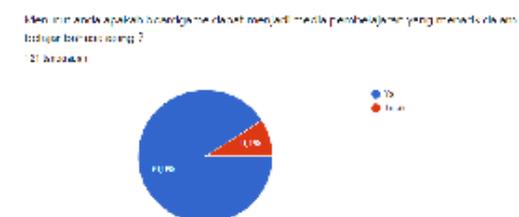
Emphatize, adalah tahap pertama yang menuntut pemahaman empatik masalah untuk dipecahkan solusinya, dalam tahap ini desainer diharapkan mampu memahami cara pandang pengguna untuk mendapatkan pengalaman, kebutuhan pengguna, dan paham dengan masalah yang ada agar menghasilkan solusi yang tepat untuk pengguna. Dalam tahap ini dilakukan wawancara dengan guru bahasa jerman SMAN 13 hasil wawancara adalah sebagai berikut:

Wawancara dilakukan disekolah SMAN 13 dengan pengajar bahasa jerman di sekolah tersebut. Di SMAN 13 pelajaran bahasa Jerman adalah pelajaran lintas minat, banyak siswa yang menyukai bahasa Jerman, pengajaran disana biasanya menggunakan media simple yang bisa digunakan untuk menarik siswa dalam belajar selain buku, *game* sederhana atau *flahcard*, biasanya pengajar membuat tema-tema sehariian untuk disampaikan kepada siswa. Banyak siswa yang tertarik untuk belajar bahasa Jerman ini dikarena siswa merasa bahasa jerman adalah hal baru dan unik menurut mereka.

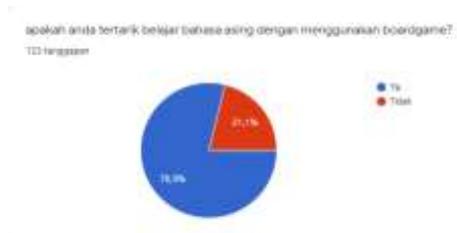
Selain wawancara kuisisioner online juga dapat menjadi kepada target perancangan, hasil kuisisioner online adalah sebagai berikut:



Hasil kuisisioner mengatakan bahwa masih belum banyak media pembelajaran yang menggunakan *board game*, kebanyakan dari mereka menggunakan buku dan video untuk belajar bahasa asing.



Dari 121 respon mengatakan bahwa *board game* dapat menjadi media yang menarik dalam belajar bahasa asing.



Dari 123 tanggapan 78,9% tertarik menggunakan *board game* sebagai media pembelajaran.

Define, adalah tahap ke dua yaitu pengumpulan, mendefinisikan data dari tahap *empathize* untuk di analisis dan disintesis untuk menentukan masalah utama. Dari data pada tahap *empathize* dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bahasa Jerman masih banyak yang menggunakan buku dan siswa banyak yang tertarik menggunakan *Board game* sebagai media pembelajaran.

Ideate, adalah tahap ke tiga dimulainya proses pemikiran-pemikiran kreatif untuk menghasilkan solusi dan ide terbaik dari permasalahan-permasalahan yang telah di analisis di tahap sebelumnya, pada tahap ini konsep perancangan *Board game* adalah bertamasya di Surabaya, dengan 2 orang yang melakukan percakapan sederhana yaitu pemandu dan turis agar siswa atau pemain dapat belajar percakapan bahasa Jerman satu sama lainnya.

Prototype, Pada tahap ini adalah mewujudkan ide dalam bentuk model atau prototype. Prototype dapat dibuat dengan skala yang lebih kecil dari produk aslinya untuk menyelidiki masalah yang ada pada tahap sebelumnya dan di analisis dan diperbaiki sehingga menghasilkan prototype yang benar benar bagus



Gambar 10. Gambar sketsa *board game* (Dokumentasi pribadi)



Gambar 11. Gambar sketsa pemandu (Dokumentasi pribadi)



Gambar 12. Gambar sketsa turis (Dokumentasi pribadi)

Test, adalah tahap terakhir yaitu pengujian hasil secara keseluruhan yang dilakukan dengan ketat dan dievaluasi untuk penyempurnaan agar solusi yang di tawarkan sesuai dengan harapan baik desainer dan pengguna.



Gambar 13. Gambar test permainan (Dokumentasi pribadi)

c. Konsep Perancangan Tujuan Kreatif *Board Game*

- Meningkatkan pengetahuan akan bahasa Jerman.
- Membiasakan murid menggunakan bahasa Jerman.
- Mengajak murid belajar dan bersosialisasi dengan bahasa Jerman.
- Mengasah memori melalui permainan.
- Memotivasi siswa dalam belajar bahasa Jerman.

Konsep Kreatif dan Tema

Dalam perancangan board ini konsep dibuat sebagai berikut :

Topik dan Tema *Board Game*

Dalam buku siswa *Deutsch ist einfach 2*, yang diterbitkan oleh PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri berisikan topik percakapan sederhana seperti *Mein Familie* yaitu keluarga saya, *Alltagsleben* yaitu kehidupan sehari-hari, dan lainnya, makadari itu topik yang diangkat dalam *board game* ini adalah bertamasya ke Surabaya, berisikan percakapan sehari-hari yang sederhana antara turis dan pemandu atau *tour guide* yang akan bercerita tentang keunikan kota Surabaya. Diharapkan pemain dapat menambah kosakata dan kelancaran dalam belajar bahasa Jerman melalui *board game* ini.

Mekanisme *Game Play*

- Permainan dapat dimainkan oleh 2 sampai 4 orang pemain (jumlah pemain harus genap) dan tetapkan siapa sebagai pemandu dan turis.
 - Turis dan pemandu dapat melempar dadu secara bergantian, siapa yang mendapat hasil dadu lebih besar dialah yang akan berjalan pertama.
 - Lemparkan dadu dan gerakan pion sesuai angka pada dadu.
 - Pemain harus merangkai kalimat sesuai dengan kata yang ada dalam Board game.
- Pemain harus menyelesaikan misi tersebut sampai turis kembali ke negaranya dan pemandu dapat menikmati hasil kerja kerasnya.

Background story

Kota Surabaya adalah kota yang penuh dengan sejarah dan beragam keunikannya, kota Surabaya adalah kota terbesar ke 2 setelah Jakarta, kota Surabaya dapat menjadi kota destinasi yang

menarik ketika berkunjung ke Indonesia. Dalam media utama *board game* terdapat icon kota Surabaya sebagai alur permainan yaitu Tugu Pahlawan, Kebun Binatang Surabaya, Gelora Bung Tomo, Rujak Cingur, Cendol Dawet, Musium 10 November dan Jembatan Suramadu icon ini digunakan untuk memperkenalkan kepada turis tentang keunikan kota Surabaya, tema ini dapat membantu pemain dalam berkomunikasi, tema ini dibuat juga berdasarkan buku ajar siswa dan hasil wawancara dengan narasumber. Karakter yang digunakan ada 8 yaitu 4 karakter turis berasal dari Jerman dan 4 karakter pemandu berasal dari kota Surabaya untuk membantu jalannya permainan.

Nama Permainan

Reisen in Surabaya diambil dari bahasa Jerman yang artinya dalam bahasa Indonesia adalah Bertamasya di Surabaya.

Komponen *Board Game*

- Media utama yang digunakan adalah *board game* yang sudah dilengkapi dengan visual sesuai tema.
- Terdapat 8 karakter yaitu 4 turis yaitu Beatrice, Charlotte, Edward, Gerald, dan 4 karakter pemandu yaitu Cak Soleh, Ning Susi, Mas Dimas, Mbak Ayu.
- Dadu sebagai penentu banyaknya langkah jalan permainan
- Lintas jalan persegi 6 digunakan sebagai alur jalan yang digunakan pemain
- Kosa Kata, dalam *board game* tersebut terdapat kosakata sebagai tantangan alur permainan untuk menyusun kalimat.

d. Karya Perancangan



Gambar 14. Logo (Koleksi Pribadi)

Logo ini menggunakan Font Cooper Black yang telah dimodifikasi, terdapat juga salah satu icon terkenal yang ada di Surabaya yaitu tugu pahlawan.



Gambar 15. *Board Game* (Koleksi Pribadi)

Papan game ini adalah media utama, terdapat 5 tempat wisata yang ada di Surabaya yaitu Tugu Pahlawan, Kebun Binatang Surabaya, Gelora Bung Tomo, Musium 10 November, Jembatan Suramadu, dan terdapat 2 makanan khas yang ada di Surabaya yaitu rujak cingur dan cendol dawet.



Gambar 16. Karakter Turis (Koleksi Pribadi)

Terdapat 4 karakter turis yang dapat dipilih untuk dimainkan bersama pemandu.



Gambar 17. Karakter Pemandu (Koleksi Pribadi)

Terdapat 4 karakter pemandu berseragam coklat dan abu-abu yang dapat dimainkan bersama turis.



Gambar 18. X Banner (Koleksi Pribadi)

X-Banner ini dapat digunakan untuk kegiatan promosi *board game*



Gambar 21. Poster (Koleksi Pribadi)

Poster *board game* ini dapat digunakan untuk kegiatan promosi terdapat packaging dan *board game* agar orang dapat melihat *board game* dalam packaging ketika ingin membeli produk ini.



Gambar 20. Buku Cara Bermain (Koleksi Pribadi)

Buku ini berisikan tata cara bermain *board game* yang ditulis menggunakan bahasa Jerman.

SIMPULAN DAN SARAN

Bahasa merupakan alat komunikasi yang sangat penting terutama di era globalisasi ini

untuk menjalin kerjasama antar lingkup global, dan memperluas wawasan. di Uni Eropa (UE) bahasa Jerman adalah bahasa yang paling banyak digunakan di Eropa. negara Jerman adalah negara dengan ekonomi yang sangat baik, pada sektor-sektor seperti teknologi dan bisnis negara Jerman mempunyai daya saing yang sangat besar makadari itu mempelajari bahasa Jerman adalah peluang besar untuk dapat berkarir di negara Jerman.

Keberhasilan belajar dapat dipengaruhi dengan cara mengajar guru, bagaimana guru dapat menarik minat siswa dalam belajar bahasa Jerman, media apa saja yang digunakan guru saat mengajar bahasa Jerman menjadi kunci kesuksesan dalam belajar siswa. Salah satu media pembelajaran yang menarik adalah *board game*, *board game* papan permainan yang sudah tersusun sistem permainannya dan dapat dimainkan lebih dari 1 orang, *board game* dapat membantu siswa dalam mengatasi sistem yang kompleks dan memberikan variasi dalam belajar, tantangan dan sisi menyenangkan dalam *board game* ini dapat menarik minat siswa dalam belajar bahasa Jerman. *game* mempunyai banyak jenis salah satunya adalah *serious simulation games* (SSG) Dalam permainan SSG biasanya mengambil dari replika cerita dari dunia nyata yang di aplikasikan pada sebuah game, replika dunia nyata yang diaplikasikan kesebuah *game* ini di sebut simulasi. Dalam perancangan ini menggunakan metode analisa 5W1H dan metode perancangan *design thinking* untuk membantu perancangan agar lebih efektif dan sesuai sasaran, perancangan *board game* ini pastinya masih banyak kekurangan sehingga kedepannya membutuhkan pengembangan *board game* ini agar lebih baik, bagi pengguna diharapkan ada yang mentor atau guru yang sesuai untuk mendampingi ketika menggunakan *board game* agar dapat berfungsi dengan baik dan pengguna juga mendapatkan manfaatnya.

REFERENSI

- Ahmad Azis, Abd dkk. 2017. *Seni Ilustrasi: Esensi, Sang Illustrator, Lintasan, Penilaian*. Yogyakarta : Badan Penerbit UNM Universitas Negeri Makassar
- Haryanto, Akhmad, dkk. 2018. *Bermain Untuk Belajar : Merancang Permainan Sebagai*

- Media Pembelajaran yang Efektif*. Yogyakarta : Leutikaprio
- Munthe, Bermawi. 2014. *Desain Pembelajaran*. Yogyakarta : Pustaka Insan Madani
- Majid, Abdul. 2014. *Strategi Pembelajaran*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Nurseto, Tejo. 2001. Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Media Pembelajaran*. 8(1).
- Poedjosoedarmo, Soepomo. 2001. *Filsafat Bahasa*. Surakarta: Muhammadiyah
- Romanica. 2018. Perancangan Board Game Bertema pasar Tradisional Yogyakarta. *Jurnal Tugas Akhir*. (<http://digilib.isi.ac.id/3684/>)University Press Surakarta
- Setyanugrah, Firdaus & Setyadi, Denny Indrayana. 2012. Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Mitigasi Kebakaran Untuk Anak Sekolah Dasar Usia 8-12 Tahun Di Surabaya. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, Vol. 1, No. 1, pp. F62-F68.
- Website**
- 'vagsanza. 2015. 51 Game Mekanik yang Kerap Digunakan dalam Tabletop Game" (diunduh pada Tanggal 15-11-2019) dari, <https://boardgame.id/51-game-mekanik-yang-kerap-digunakan-dalam-tabletop-game/>
- "Imran, syaiful. 2014. Fungsi-fungsi Utama Media Pembelajaran Visual" diunduh pada Tanggal 15-11-2019 dari, <https://ilmu-pendidikan.net/pembelajaran/media-pembelajaran/fungsi-fungsi-utama-media-pembelajaran-visual>
- "Wei, li. 2017. Wow, Inilah 15 Negara dengan Teknologi Paling Maju di Dunia" diunduh pada Tanggal 2-4-20 dari, <https://www.idntimes.com/tech/trend/hendria-1/wow-inilah-15-negara-dengan-teknologi-paling-maju-di-dunia-c1c2/full>
- "Ekonomi nasional yang kuat" diunduh pada Tanggal 2-4-20 dari, <https://www.tatsachen-ueber-deutschland.de/id/kategori/perekonomian-dan-inovasi/ekonomi-nasional-yang-kuat>
- "Memecahkan masalah menggunakan design Thinking" diunduh pada Tanggal 2-5-20 dari, <https://www.gamelab.id/news/34-memecahkan-masalah-menggunakan-design-thinking>
- "7 BOARD GAME UNTUK KAMU YANG GEMAR BERCEKITA" diunduh pada Tanggal 2-27-2020 dari, <https://www.playday.id/blog/34-7-board-game-untuk-kamu-yang-gemar-bercerita>
- "Mengapa Pelajaran Bahasa Jerman atau Kursus Bahasa Jerman merupakan Ide yang Cemerlang" diunduh pada Tanggal 12-4-2020 dari, <https://www.superprof.co.id/blog/kenapa-tidak-mempelajari-bahasa-jerman/>
- "Dampak perkembangan teknologi bagi masyarakat" diunduh pada Tanggal 6-7-2020 <https://www.kompasiana.com/gelsiisabel/5849aee42b7a61951c5ea447/dampak-perkembangan-teknologi-bagi-masyarakat>
- "Apa Sih Metode 5W+1H Itu? Apa Saja Unsur 5W+1H ?" diunduh pada Tanggal 6-11-2020 <https://www.pakardokumen.com/2020/04/5w1h-penjelasan-contoh.html>