

MONAS (MONOPOLI ASLI INDONESIA) SEBAGAI MEDIA BERMAIN UNTUK MEMBENTUK KARAKTER ANAK CINTA INDONESIA

Yolanda Novalita¹⁾, Apriana Rahmawati²⁾, dan Nurul Hikmatul Qowi³⁾
^{1,2,3} Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga
email: yolandanovalita@gmail.com

Abstract

Currently, limited number of children, in particular those who live in big cities, are playing traditional game as one of Indonesian's culture. This study proposes the so called MONAS (Monopoli Asli Indonesia) as a media for playing to form good character. MONAS uses three dimensions using development psychology method. The making of MONAS follows some steps, namely collecting, designing, printing, arranging, perfecting, and evaluating.

The monopoly game is compiled in one package. The package has three dimensions of which there are 155 note of moneys in seven nominal, one piece of question and answer, 30 cards of DOORPRIZE and ZONK, 1 piece of game rule, 5 dummies, 33 villas and motels. The proposed monopoly game is believed to provide motivation for creating the feeling of loving Indonesia culture so they don't have to leave our traditional game.

Keywords: MONAS, monopoly game, culture, traditional game

1. PENDAHULUAN

Dewasa ini masih sangat sedikit permainan yang menggambarkan kebudayaan Indonesia khususnya permainan tradisional yang akan membentuk karakter anak bangsa. Dari permasalahan ini kami mewujudkan sebuah terobosan baru yang sampai saat ini belum ada yaitu berbentuk monopoli kebudayaan 3 dimensi dengan menonjolkan ciri khas kebudayaan yang dimiliki oleh tiap-tiap provinsi yang kami beri nama MONAS (Monopoli Asli Indonesia).

MONAS ini memiliki keunikan berupa alas 3 dimensi dan karakter dari masing-masing provinsi yang dituangkan dengan gambar berdiri, dimana gambar berdiri tersebut menggunakan ciri khas kebudayaan dari masing-masing provinsi.

Seperti yang kita ketahui dahulu hanya ada monopoli 2 dimensi dengan tujuan sekedar untuk menghabiskan waktu luang anak-anak tanpa ada unsur pendidikan. Namun sekarang kami mewujudkan sebuah permainan dimana anak-anak dapat bermain sekaligus mempelajari kebudayaan Indonesia.

MONAS sendiri memiliki cara bermain yang mudah seperti monopoli-monopoli sebelumnya, hanya perbedaannya terletak pada rute, dimana rute awal dimulai dari Aceh

dan berakhir di Papua mengikuti nomer urut yang sudah ditentukan dan pemenang ditentukan dari jumlah properti yang dikumpulkan.

Herskovits memandang kebudayaan sebagai sesuatu yang turun temurun dari satu generasi ke generasi yang lain, yang kemudian disebut sebagai superorganic. Menurut Andreas Eppink, kebudayaan mengandung keseluruhan pengertian nilai sosial, norma sosial, ilmu pengetahuan serta keseluruhan struktur-struktur sosial, religius, dan lain-lain, tambahan lagi segala pernyataan intelektual dan artistik yang menjadi ciri khas suatu masyarakat (Wikipedia, 2012). Menurut Edward Burnett Tylor, kebudayaan merupakan keseluruhan yang kompleks, yang di dalamnya terkandung pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat istiadat, dan kemampuan-kemampuan lain yang didapat seseorang sebagai anggota masyarakat (Wikipedia, 2012). Sedangkan menurut Selo Soemardjan dan Soelaiman Soemardi, kebudayaan adalah sarana hasil karya, rasa, dan cipta masyarakat (Wikipedia, 2012).

Berdasarkan wujudnya tersebut, Budaya memiliki beberapa elemen atau komponen, menurut ahli antropologi Cateora, yang mencakup hal-hal berikut.

a. Kebudayaan material

Kebudayaan material mengacu pada semua ciptaan masyarakat yang nyata, konkrit, seperti mangkuk tanah liat, perhisalan, senjata, dan seterusnya.

b. Kebudayaan nonmaterial

Kebudayaan nonmaterial adalah ciptaan-ciptaan abstrak, misalnya berupa dongeng, cerita rakyat, dan lagu atau tarian tradisional.

c. Lembaga sosial

Sistem sosial yang terbentuk dalam suatu Negara akan menjadi dasar dan konsep yang berlaku pada tatanan sosial masyarakat, seperti wanita tidak perlu sekolah yang tinggi apalagi bekerja pada satu instansi atau perusahaan.

d. Sistem kepercayaan

Sistem keyakinan ini akan mempengaruhi dalam kebiasaan, bagaimana memandang hidup dan kehidupan, cara mereka berkonsumsi, sampai dengan cara bagaimana berkomunikasi.

e. Estetika

Berhubungan dengan seni dan kesenian, music, cerita, dongeng, hikayat, drama dan tari –tarian, yang berlaku dan berkembang dalam masyarakat.

f. Bahasa

Bahasa merupakan alat pengantar dalam berkomunikasi, bahasa untuk setiap wilayah, bagian dan Negara memiliki perbedaan yang sangat komplek.

g. Karakter

Karakter dalam permainan video adalah tokoh fiksi yang dapat dimainkan oleh sang pemain. Karakter bisa bermacam-macam ditinjau dari segi permainannya ada laki-laki perempuan, manusia, robot, monster, dan lain-lain. Karakter bersifat semi permanen di mana jika kita tidak menginginkannya lagi maka dengan mudah kita bisa menghapusnya. Karakter menjadi ciri utama *user* dalam setiap game online dalam kenyataan umum, karakter bisa digambarkan sebagai sifat manusia pada umumnya dimana manusia mempunyai banyak sifat yang tergantung dari faktor kehidupannya sendiri. Karakter seperti pemarah, sabar, ceria, pemaaf, tidak percaya diri, bijaksana, dan lain sebagainya.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Karakter memiliki arti sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan

seseorang dari yang lain. Sedangkan menurut (Direktorat Jenderal Mendikdasmen Kementerian Pendidikan Nasional), karakter adalah cara berpikir dan berperilaku yang menjadi ciri khas tiap individu untuk hidup dan bekerjasama, baik dalam lingkup keluarga, masyarakat, bangsa dan Negara. Saunders (1977:126) menjelaskan bahwa karakter adalah sifat nyata dan berbeda yang ditunjukkan oleh individu, sejumlah atribut yang dapat diamati pada individu. Gulo (1982:29) menjabarkan bahwa karakter adalah kepribadian ditinjau dari titik tolak etis atau moral, misalnya kejujuran seseorang, biasanya mempunyai kaitan dengan sifat-sifat yang relatif tetap.

h. Monopoli

Monopoli adalah salah satu permainan papan yang paling terkenal di dunia. Tujuan permainan ini adalah untuk menguasai semua petak di atas papan melalui pembelian, penyewaan dan pertukaran properti dalam sistem ekonomi yang disederhanakan. Setiap pemain melemparkan dadu secara bergiliran untuk memindahkan bidaknya, dan apabila ia mendarat di petak yang belum dimiliki oleh pemain lain, ia dapat membeli petak itu sesuai harga yang tertera. Bila petak itu sudah dibeli pemain lain, ia harus membayar pemain itu uang sewa yang jumlahnya juga sudah ditetapkan.

Untuk memainkan Monopoli, dibutuhkan peralatan-peralatan ini antara lain bidak-bidak untuk mewakili pemain, dua buah dadu bersisi enam, kartu hak milik untuk setiap properti, kapan permainan dengan petak-petak, uang-uangan Monopoli, rumah dan hotel biasanya memiliki warna hijau, hotel warna merah, dan kartu-kartu Dana Umum dan Kesempatan.

2. METODE

Metode pendekatan yang kami gunakan dalam MONAS adalah metode pendekatan psikologi perkembangan anak sesuai dengan sasaran anak usia sekolah, yaitu 6-12 tahun. Anak usia sekolah memiliki rasa keingintahuan yang tinggi, dan banyak menghabiskan waktunya untuk bermain. Melalui MONAS ini, pembentukan karakter anak cinta indonesia dapat ditanamkan melalui media yang lebih menarik dan efektif.

Adapun proses pembuatan MONAS (Monopoli Asli Indonesia) antara lain:

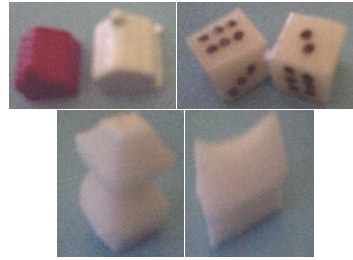
1. Collecting
Merupakan proses pengumpulan data semua provinsi di Indonesia yang meliputi nama rumah adat, budaya daerah, tempat bersejarah, tari-tari daerah serta ciri khas dari berbagai provinsi.
2. Designing
Tahap pendesainan MONAS dengan menggambarkan Indonesia dalam bentuk kecil.
3. Printing
Printing merupakan proses mengeprin semua desain yang telah dibuat
4. Arranging
Merupakan proses penyusunan semua MONAS menjadi monopoli 3 dimensi.
5. Perfecting
Penyempurnaan produk meliputi pembuatan pion melalui media lilin
6. Evaluating
Evaluasi tingkat keberhasilan dalam pembuatan MONAS.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari kegiatan Program Kreativitas Mahasiswa Karsa Cipta Ini yaitu 1 buah produk Monopoli dengan ukuran 46,5 x 90 cm yang di lipat menjadi 3 bagian yang terbungkus dalam 1 packaging dengan ukuran 36 x 50 cm. Dalam 1 packaging ini, terdapat 1 alas monopoli 3 dimensi, 150 lembar uang yang terbagi dalam 7 nominal uang yaitu 100.000, 50.000, 20.000, 10.000, 5.000, 2.000, dan 1.000, 1 lembar pertanyaan dan jawaban, 30 Buah kartu DOORPRIZE dan ZONK, 4 lembar aturan permainan, 5 pion, dan 33 buah villa dan motel.



Gambar 1. Alas Monopoli 3 Dimensi



Gambar 2. Villa, Motel, Dadu, dan Pion



Gambar 3. Kartu Zonk, Doorprize, dan Kartu kepemilikan

4. KESIMPULAN

Kegiatan PKM ini telah menghasilkan produk MONAS (Monopoli Asli Indonesia) yang dapat menggambarkan budaya Indonesia dalam media permainan.

Keberlanjutan PKM ini dapat dilakukan dengan memproduksi MONAS secara massal, menerapkan MONAS dalam proses pembelajaran disekolah-sekolah, serta mensosialisasikan ke orang tua sebagai alternatif pilihan permainan untuk anak-anak dirumah.

5. REFERENSI

- [1] Pengertian. 2012. Pengertian dan Definisi. <http://www.pengertiandefinisi.com/2012/04/pengertian-karakter.html#>. Diakses tanggal 04 Oktober 2012.
- [2] Forsberg, A. 2006. Definitions of culture CCSF Cultural Geography course notes. <http://id.wikipedia.org/wiki/Budaya>. Diakses tanggal 29 September 2012.
- [3] Geertz, C. 2012. The Interpretation of Cultures: Selected Essays. New York, "Ritual and Social Change: A Javanese Example", American Anthropologist, Vol. 59, No. 1-1957. <http://id.wikipedia.org/wiki/Budaya>. Diakses tanggal 29 September 2012.
- [4] Rhoads, K. 2006. The Culture Variable in the Influence Equation.

<http://id.wikipedia.org/wiki/Budaya>.
Diakses tanggal 29 September 2012.