

Boardgame Mulai Populer, Adhicipta Raharja Wirawan Mengaku Terinspirasi Pelajaran Sejarah Anak

SURYA.co.id |SURABAYA - Boardgame menjadi permainan yang populer saat ini. Tren bermain menggunakan permainan papan secara konvensional mulai hadir sejajar dengan permainan online.

Bagi Adhicipta Raharja Wirawan (40), dosen Jurusan Akuntansi Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Surabaya (Ubaya), board game menjadi sarana edukasi yang tepat bagi anak di usia sekolah. Apalagi jika materi game mengandung unsur materi yang terkesan membosankan seperti pelajaran Sejarah.

Adhi mengungkapkan, ia mulai memproduksi boardgame secara mandiri untuk mengatasi anaknya yang kesulitan mempelajari sejarah hingga nilainya jatuh saat kelas 4. Anak saya cenderung suka visual. Gurunya kalau memberi pelajaran model ceramah. Makanya anaknya nggak bisa, jadi saya buat board game dan saya kembangkan hingga saat ini. Saya namakan Linimasa Card Game,ujarnya saat ditemui di sela kegiatan kampusnya.

Linimasa adalah permainan kartu dengan konsep pelajaran sejarah Indonesia, terutama tentang sejarah kemerdekaan Indonesia. Saat masih berbentuk prototipe kartu yang sederhana, Linimasa digunakan sebagai media penelitian bagi teman Adhicipta yang berprofesi sebagai guru SD. Kartu ini sudah terbukti meningkatkan prestasi siswa setelah diuji coba pada salah satu sekolah.

Ada 2 kelas 5 SD, satu kelas diajar dengan menggunakan sarana kartu Linimasa dan kelas lainnya dengan cara konvensional. Sebenarnya segala usia bisa memainkan Linimasa, akan lebih baik jika orang tua juga bisa bermain bersama anak-anaknya di rumah sebagai media pembelajaran, ungkap pria kelahiran Surabaya, 5 Januari 1979.

Bapak dua anak ini menjelaskan, kartu Linimasa terdiri dari 20 kartu tokoh dan 20 kartu peristiwa dan bisa dimainkan satu sampai empat orang. Pada kartu tokoh, terdapat gambar tokoh dan penjelasan singkat keterkaitan tokoh dengan peristiwa yang dicetak tebal. Sejumlah kartu peristiwa menunjukkan ilustrasi peristiwa invasi Jepang ke Indonesia, lagu Indonesia Raya dan lainnya. Sementara, kartu tokoh berisi nama dan ilustrasi wajah Pahlawan Nasional dan tokoh asing.

Adhi dibantu mahasiswa magang di studionya sebagai ilustrator untuk merencanakan pembuatan beberapa seri Linimasa lainnya seperti Kerajaan Indonesia, musik, flora dan fauna. Selain sebagai media pembelajaran, permainan yang proses pembuatannya kurang lebih 2 tahun ini juga bertujuan untuk meningkatkan interaksi antar pemain.

Harapan saya adalah permainan ini dapat dijadikan sarana pembelajaran dan juga dapat meningkatkan interaksi sosial para pemain yang sudah mulai berkurang di masyarakat, ungkap pria penggemar board game ini.

Untuk semakin menarik minat penggunaannya, Linimasa mulai dikembangkan pada aplikasi android. Memanfaatkan teknologi virtual reality, sepuluh kartu pilihan sudah dikembangkan agar bisa di scan dan memunculkan karakter 3 dimensinya. Tak cuma ada karakternya, ada suaranya juga berisi informasi tokoh. Ada juga suara aslinya seperti tokoh Bung Tomo ada rekaman suara aslinya juga, papar anggota Asosiasi Pegiat Board Game Indonesia.

Daya tarik Adhi pada board game, karena di tahun 2015 memang ingin mengembangkan game untuk materi pembelajaran. Kemudian kata temannya di luar negeri, sebelum bikin game online ada baiknya belajar bikin board game. Makanya saya coba ikut workshop board game, urainya.

Dari workshop itu, ia membentuk tim yang baru dikenalnya dan berhasil membuat board game Waroong Wars dan menjadi juara dalam workshop. Kalau Waroong Wars ini tentang makanan Indonesia, dan sudah di produksi saat menang. Sampai sekarang masih

produksi bahkan dibawa untuk pameran ke Jerman, jelas Adhi.

Berbeda dengan Waroong Wars yang membuat Adhi mendapat royalti sebagai salah satu pembuatnya. Untuk Linimasa Card Game, Adhi harus mencetak sendiri ke percetakan dan memasarkannya secara online. Linimasa Card sudah saya publikasikan sejak 2017, tapi baru bisa produksi akhir 2018. Jadi yang pesan sudah banyak, dari sekolah hingga reseller, jelasnya.

Selain Waroong Wars dan Linimasa Card Game, Adhi mengaku masih membuat berbagai board game untuk pembelajaran dan di luar kepentingan komersil. Iapun masih ingin memperdalam teknik dalam membuat board game, khususnya untuk membantu edukasi pada anak-anak di generasi milenial. Sulvi sofiana

Artikel ini telah tayang di surya.co.id dengan judul Boardgame Mulai Populer, Adhicipta Raharja Wirawan Mengaku Terinspirasi Pelajaran Sejarah Anak, <http://surabaya.tribunnews.com/2019/01/28/boardgame-mulai-populer-adhicipta-raharja-wirawan-mengaku-terinspirasi-pelajaran-sejarah-anak>.

Penulis: Sulvi Sofiana

Editor: Parmin