



## MEDIA EDUKASI KLENIK DAN MITOS MELALUI *BOARDGAME* LEGENDA URBAN JAKARTA

Erik Armayuda<sup>1</sup>, Auddie Achmad Rifandi<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Universitas Trilogi

armayuda@trilogi.ac.id<sup>1</sup>, auddieto@gmail.com<sup>2</sup>

---

### ARTICLE INFO

#### *Article history:*

Received: 27 November 2023

Revised: 28 November 2023

Accepted: 29 November 2023

#### *Keywords:*

boardgame design,  
Metode merancang,  
Mitos,  
Legenda urban,  
Klenik,

---

### ABSTRAK

*Responding to the development of the board game industry by highlighting the locality of Jakarta urban legends into interesting content to explore. Urban legends themselves are closely related to superstition and mystical stories. Using the design method, the author explains the stages of designing a board game into a product with the minimum features that can be played. The most important part of this process is the transformation of data into design ideas adapted to the game context, resulting in a board game product with a network movement mechanism inspired by the pandemic. And roleplay in werewolf games is a way to provide education on behavior and objects according to their original conditions. It is hoped that this paper can be a reference for applying design methods to designing board games with the limitations that have been applied therein.*

---

## 1. PENDAHULUAN

Game adalah salah satu cabang industri kreatif yang tengah berkembang, menurut Jannah (2018) dalam tulisannya di detikfinance mengutip “Hasil penelitian dari lembaga riset industri game globalNewzoo, seperti dikutip Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf) menyebutkan pasar game Indonesia memiliki sekitar 43,7 juta gamer dan berpotensi menghasilkan hingga USD 880 juta atau setara Rp 12,5 triliun (kurs Rp 14.300) pada 2017 lalu. *Boardgame* sendiri memang merupakan bentuk yang sedikit berbeda dari game yang dipahami secara umum, namun juga memiliki pengembangan yang signifikan setiap tahun, khususnya semenjak pandemi 2019 hal tersebut dapat di lihat dari data statistik terbaru (tahun 2023) yang ditunjukkan oleh situs *Statista Market Insights* tentang *boardgame* di Indonesia yang bahkan memberikan proyeksi yang akan terus meningkat hingga tahun 2027. Meningkatnya peminat dan kreator industri *boardgame* di Indonesia ini juga ditandai dengan adanya beberapa event yang memberikan ruang untuk para penggiat *boardgame* seperti pada acara X nation local creator 2023, Comic Con, dan Jakarta Table Top Expo 2023 pada 13-19 November 2023. Lebih dari 200 permainan yang ditampilkan. JTE ini

juga merupakan wadah bagi para komunitas, kreator, publisher, dan distributor *boardgame* di Indonesia untuk berkumpul. Dengan adanya potensi tersebut industri *boardgame* adalah industri yang memiliki potensi yang besar untuk bisa dipilih sebagai peluang berkarya.

Adhicipta Wirawan (2023) salah satu kreator *boardgame* sekaligus penulis buku *boardgame* edukasi juga memaparkan bahwa *boardgame* adalah media yang paling efektif dalam proses pembelajaran. Di Indonesia sendiri telah banyak bermunculan kreator *boardgame* baik berbentuk studio maupun perorangan dengan karya-karya yang sudah dikenal secara nasional dengan berbagai tema dan jenis permainan yang berbeda-beda. Di antara semua jenis permainan tersebut *boardgame* dengan konten lokal memiliki potensi yang bisa dipasarkan tidak hanya untuk penyuka *boardgame* atau *hobyst*, namun juga bisa dipasarkan ke pasar umum bahkan global, mengingat budaya merupakan sebuah nilai pembeda dari persaingan pasar global.

Budaya dan kelokalan tidak selalu berhubungan dengan sesuatu yang bersifat tradisional, menghubungkan antara potensi industri *boardgame* dan konten lokal yang menjadi daya tarik pasar global, di Indonesia khususnya Jakarta sendiri memiliki cerita legenda urban yang bisa menjadi konten yang dapat dieksplorasi sebagai konten lokal yang dikemas dalam bentuk *boardgame*. Kamus online Britannica mendefinisikan urban legend sebagai peristiwa yang tidak biasa atau lucu yang diyakini banyak orang sebagai kebenarannya, namun sebenarnya tidak benar (Ostberg, 2023). Urban legend atau legenda urban umumnya merupakan sebuah penggabungan narasi turunan seperti “katanya” atau bahkan “dikatakan oleh si A yang didengar dari si B” dengan narasi kontemporer dari tempat ataupun objek yang familiar seperti area tertentu ataupun benda tertentu seperti pabrik tua, gedung peninggalan tertentu, atau patung monumen tua, dll. Mirip seperti mitos legenda urban di sampaikan dari mulut ke mulut dan tidak menutup kemungkinan mengalami pembiasan atau penambahan narasi sesuai konteks pendengarnya. Umumnya di kemas dengan plot yang sama dengan konteks yang berbeda tergantung budaya setempat. Dengan demikian legenda urban ini juga merupakan konten lokal yang bisa menjadi satu tema kelokalan yang berpotensi untuk dieksplorasi ke dalam bentuk produk kreatif seperti *boardgame*. Sebagai ibu kota negara, Jakarta menjadi pertemuan berbagai budaya yang dibawa oleh warga pendatang, sehingga terdapat beberapa akulturasi budaya yang bisa menjadi pengaya legenda urban ini.

Di satu sisi legenda urban ini terkadang menjadikan hal yang kontra produktif bagi warga lokal. Sebagaimana yang dijabarkan oleh Britannica bahwa kebanyakan legenda urban adalah cerita yang tidak benar dan selalu diadaptasi di berbagai tempat. Beberapa oknum memanfaatkan

hal ini untuk mengambil keuntungan. Tidak lama ini di tahun 2022 terdapat kehebohan antara pesulap merah yang membongkar kedok oknum penipuan yang mengaku sebagai orang pintar atau dukun dengan memanfaatkan kisah-kisah mistis. Sebagai bangsa dengan mayoritas umat islam terbesar hal ini merupakan sebuah kekeliruan yang harus diluruskan baik dari sisi empiris maupun dari sisi religi agar tidak ada lagi ada oknum yang memanfaatkan klenik dan mitos sebagai modusnya. Dalam perspektif Islam, berita yang belum tentu kebenarannya dan cenderung dusta disebut *khurafat* yang biasa digandengkan dengan takhayul. Ustad Ammi Nur Baits (2015) dalam tulisanya di situs konsultasi syariah menyampaikan bahwa dua kata ini digandengkan, karena semua keterangan dusta, berawal hanya dari khayalan manusia. Khayalan tanpa bukti. Tidak sesuai kenyataan, dan tidak didukung oleh dalil. Ketika itu diyakini, statusnya menjadi khurafat. Keyakinan dusta yang menyimpang.

Dari pemaparan di atas inilah yang menjadi landasan perancangan *boardgame* edukasi bertajuk *Ghost buster* atau pemburu hantu. Adanya potensi pasar pemain *boardgame*, potensi legenda urban sebagai sebuah konten, dan kebutuhan edukasi kepada masyarakat terkait kebenaran legenda urban untuk bisa membedakan kebenaran dan kebohongan/ cerita yang dikarang yang menyebar di masyarakat sebagai legenda urban. Namun demikian mengingat proses desain membutuhkan penyempurnaan yang panjang dengan testplay berkali-kali maka dalam perancangan ini kami membatasi perancangan pada konteks MVP atau *Minimal Viable Product*, di mana menjadi prototipe pertama yang menjadikan permainan ini setidaknya sudah dapat dimainkan untuk prototipe *testplay*.

## 2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian adalah suatu prosedur yang dilakukan dalam sebuah proses yang bertujuan memudahkan penelitian dan mengembangkan ide penelitian. Pada metode penelitian *boardgame* ini akan menggunakan Metode Desain menurut Eric Karjaluto (2013) yang diambil dari buku nya yang berjudul *The Design Method – A Philosophy and Process for Functional Visual Communication*. Metode tersebut akan memfokuksan pada tahap discover, planning, creative, application sebagai tahapan runtut perancangan *boardgame* ini.

Tahap discover dilakukan untuk memperoleh data yang tepat dilakukan pengumpulan data tentang Urban Legend di Jakarta dan *Boardgame* untuk perancangan media *boardgame* untuk menyatukan dan mencocokkan dengan melakukan beberapa metode, yang diantaranya observasi

terkait konten, wawancara kepada para ahli baik desainer maupun penggiat *boardgame* dari Paduka.Play, dan Arcanum Hobyst.

Pada tahap Planning penulis akan memfokuskan pada tema, pengemasan, dan target segmentasi untuk bisa menjabarkan gaya visual, dan komponen permainan. Sedangkan pada tahap creative merupakan penjabaran tahap planning dalam konteks aplikatif seperti tone-ty, pemilihan font, desain karakter, papan, dan komponen pendukung lainnya. Sedangkan pada tahap aplikatif merupakan proses penggabungan dari semua itu sebagai pertimbangan produksi.

### **3. PEMBAHASAN**

#### **3.1. Discover**

Obyek data yang dijadikan sampel penelitian dalam studi ini terdiri dari video animasi produksi Studio Ghibli – Jepang yang didirikan oleh Hayao Miyazaki, seorang animator sekaligus sutradara film animasi serta video animasi karya Michaël Dudok de Wit, seorang animator berkebangsaan Belanda.

Pada tahap discover penulis melakukan observasi dan wawancara untuk mendapatkan data yang akan dijadikan landasan dalam perancangan nantinya. Data yang dicari antara lain adalah konten terkait esensi dari sebuah boardgame, konten legenda urban kota jakarta, dan kajian dari sudut pandang islam sebagai landasan dan arah edukasi dari sudut pandang islam.

##### **a. Boardgame**

Mike Scorviano didalam Erlitasari & Dewi (2016), *boardgame* adalah jenis permainan di mana alat atau bagian permainan ditempatkan, dipindahkan, atau digerakkan pada permukaan yang ditandai atau dibagi menurut peraturan. Ada dua elemen utama dalam sebuah *boardgame*, yaitu elemen tematik dan mekanik. Elemen tematik merupakan elemen yang berkaitan dengan tema permainan di mana ketika elemen ini telah ditentukan akan lebih mudah bagi desainer dalam merumuskan aset visual, gaya visual, yang juga akan berpengaruh pada mekanisme permainan. Pada tahap tematik ini desainer harus bisa menentukan target segmentasinya untuk bisa merumuskan gaya visual yang relevan. Selain itu penentuan tema akan menjadi landasan utama dalam menentukan mekanisme permainan dengan memastikan, pengalaman apa, kesan apa, dan aktivitas apa yang tercermin di dalam mekanisme permainan yang memperkuat tema permainan ini.

Sementara elemen mekanik, berkaitan dengan mekanisme permainan, cara bermain, aturan permainan, hingga komponen permainan yang dibutuhkan agar permainan dapat dilakukan dengan baik. Mekanisme permainan harus mempertimbangkan pengalaman apa yang harus diberikan dalam permainan nantinya. Alvikha (2023) salah satu founder *boardgame* Paduka play yang dalam sebuah diskusi langsung yang dilakukan oleh penulis, menyampaikan bahwa, baik bermuatan edukasi maupun remeh, menyenangkan dan seru adalah faktor penting yang harus ada dalam *boardgame*. Hal ini juga dibenarkan oleh Bapak Alvanov seorang dosen DKV ITB dalam forum diskusi bersama Asosiasi Penggiat *boardgame* Indonesia dan Kemenparekraf, bahwa kebanyakan *boardgame* edukasi gagal karena terlalu fokus kepada pedagogi.

### ***b. Urban Legend Jakarta***

Urban legend atau yang biasa disebut legenda urban merupakan mitos yang seringkali dipercaya secara luas sebagai sebuah kebenaran. Kebanyakan dari Cerita Urban Legend berkaitan dengan kisah horror yang pernah terjadi atau pernah dialami oleh seseorang dimasa lalu yang disebarkan dari mulut ke mulut hingga hari ini. Jenis – jenis Urban Legend di Jakarta terdapat beberapa Urban Legend yang sangat terkenal, seperti Terowongan Casablanca, Si Manis Jembatan Ancol, Hantu Jeruk Purut, Hantu Tanah Kusir.

#### **- Terowongan Casablanca**

Menurut (Urban Misteri, 2021), sebelum Terowongan Casablanca dibangun, area tersebut merupakan kuburan massal. Pemerintah memindahkan kuburan tersebut dan menggunakan lahannya sebagai jalan raya underpass, dan “penunggu” yang sebelumnya berada di kuburan tersebut tidak ikut pindah sebagaimana kuburan tersebut dipindahkan dan menetap disitu. Dari cerita ini membuat beberapa yang percaya meyakini bahwa siapapun yang melintasi area tersebut harus membunyikan klakson sebanyak 3 kali sebagai tanda permissi pada “penunggu” terowongan tersebut, dan ini merupakan sebuah kurofat/ kebohongan. Dalam perspektif islam hal ini bisa mengantarkan kesyirikan karena meyakini sesuatu yang buruk akan terjadi disebabkan tidak melakukan satu hal yang didasarkan pada keyakinan akan mendapatkan “kesialan” jika tidak melakukannya.

Nara sumber	Pak Goffar, Mantan ojek pangkalan di daerah tersebut
Cerita yang beredar	Awal kisah dari munculnya sosok ini itu dimula dulunya disini itu adalah sebuah pemakaman yang lumayan gede, suatu saat pemakaman itu pengen dipindahin buat dibikin jalanan Terowongan Casablanca ini, nah pas proses pemindahan, ada beberapa makam yang tidak

	dipindahkan dan sudah mulai memasuki pembuatan jalanan, jadi makam yang ga sempet dipindahin itu langsung ditiban gitu aja. Untuk sosok yang sering nampakin disini itu Kuntulanak berbaju merah, awalnya itu dia sosok dari makam yang tidak sempat dipindahkan tersebut.
Penampakan sosok terkait	1. Mempunyai bentuk wanita 2. Memakai baju berwarna merah 3. Mempunyai rambut berwarna putih
Kepercayaan yang diyakini	1. Klakson 3 kali ketika lewatin sini 2. Harus Fokus ketika lewatin sini, kalo ga focus biasanya nanti sering ditampakin
Fakta historis di baliknya	Narasumber tidak mengetahui hal tersebut.

Tabel 1. Data karakter Terowongan Casablanca  
(Sumber : Pak Goffar, Mantan ojek pangkalan di daerah tersebut)

#### - Si Manis Jembatan Ancol

Secara umum legenda urban ini berkisah tentang seorang gadis yang tinggal dipaviliun milik seorang juragan kaya, sang juragan jatuh hati padanya dan berniat untuk menikahnya sebagai selir, namun gadis tersebut menolaknya dan melarikan diri. Singkat cerita ia meninggal dalam pelariannya ketika membela harga dirinya didekat Danau Sunter dan Jenazahnya dibuang sekitar 400 meter dari Jembatan Ancol (kumparan, 2019).

Nara sumber	Mbah Khatib, sesepuh didaerah Jembatan Ancol
Cerita yang beredar	Awal kisahnya tuh, kan yang sering didengar di masyarakat luar sana ada dua kisah, nah yang sebenarnya tuh cuman satu si Ariaah. Terus juga yang sering nampakin dimari itu dia, si Ariaah. Terus ada kejadian juga , pernah ada pasangan berduaan nah tiba – tiba sicewe itu ngilang, ternyata itu ceweknya simanis itu. katanya dia gasuka ada yang bermersaan disitu.
Penampakan sosok terkait	1. Memakai baju kebaya merah. 2. Mempunyai paras yang cantik. 3. Memakai selendang merah dikepala layaknya kerudung.
Kepercayaan yang diyakini	1. Jangan berpasangan didaerah itu, kalo bisa lebih dari dua dah. 2. Harus fokus kalo lewatin sini pas tengah malem.
Fakta historis di baliknya	Narasumber tidak mengetahui hal tersebut.

Tabel 2. Data karakter Si Manis Jembatan Ancol  
(Sumber : Mbah Khatib, sesepuh didaerah Jembatan Ancol)

### - Hantu Jeruk Purut

Menurut (Rahman, 2020) Hantu Jeruk Purut sangat terkenal dengan ceritanya dikalangan masyarakat sekitar, terutama cerita tentang Hantu Pastor Berkepala Buntung yang sering terlihat disana dan kalau ingin melihat Hantu Pastor tersebut harus dimalam jumat dan jumlah orangnya harus berjumlah ganjil, ketika kedatangannya ditandai dengan lolongan anjing dan biasanya terdapat bunyi seperti bola yang memantul yang mana itu kepalanya sendiri.

Nara sumber	Babeh Ook selaku Kuncen di TPU Jeruk Purut
Cerita yang beredar	Seperti yang diketahui banyak orang, Pastor ini dulunya pemuka agama pribumi yang sering menyebarkan agamanya. Suatu saat, pada malam hari ketika sedang perjalanan pulang sehabis menyebarkan agama, masyarakat yang berada disekitar menanggapi Pastor ini sebagai penjajah karena pakaian yang digunakan, dan pastor tersebut tewas saat itu dikarenakan kesalahpahaman masyarakat.
Penampakan sosok terkait	1. Mempunyai bentuk wanita. 2. Memakai daster putih. 3. Menggendong bayi yang bewarna hitam.
Kepercayaan yang diyakini	1. Klakson 2 kali ketika lewat sini 2. Kalo liat cewek malem – malem didaerah sini berenti dipinggir jalan, cuekin aja jangan disamperin 3. Jangan buat mesum di mari
Fakta historis di baliknya	Narasumber tidak mengetahui hal tersebut.

Tabel 3. Data karakter Jeruk Purut  
(Sumber : Babeh Ook selaku Kuncen di TPU Jeruk Purut)

### - Hantu Tanah Kusir

Hantu Tanah Kusir sangat terkenal dikalangan masyarakat Jakarta mengenai ceritanya, dimana Hantu Tanah Kusir sendiri itu merupakan Tempat Pemakaman Umum Tanah Kusir yang berisikan makam dari masyarakat Pribumi dan masyarakat Tionghoa. Cerita yang sangat terkenal dari Hantu Tanah Kusir adalah dimana ada banyak orang – orang yang lagi mengendarai kendaraan bermotor ataupun sedang mengendarai mobil melihat TPU Tanah Kusir ini sebagai sebuah Tempat Tinggal atau Mansion dan juga seringkali ada banyak ojek – ojek yang mengantar sepasang kekasih ke daerah tersebut dimana lokasi tujuan dari sepasang kekasih tersebut adalah TPU Tanah Kusir itu sendiri.

Nara sumber	Pak Saleh, penjaga makam di TPU Tanah Kusir.
Cerita yang beredar	Disini tuh sosoknya banyak mas, karena namanya Tanah Kusir pada beranggapan itu sosoknya bawa kuda delman gitu, padahal bukan. Kalo disini tuh yang paling terkenal ada perempuan yang gendong anak minta dianterin pulang, nah pas udah mao sampai dilokasi yang diminta, ngilang dia. Dia katanya tuh korban bunuh diri dideket sini karena ditinggal sama pacarnya pas lagi mengandung, bunuh diri dah dia dideket sini.
Penampakan sosok terkait	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memakai dasi kupu – kupu.</li> <li>2. Memakai daleman kemeja putih.</li> <li>3. Memakai jubah Dracula.</li> <li>4. Memegang anjing ditangan kirinya menggunakan rantai.</li> <li>5. Memegang kepalanya ditangan kanannya.</li> </ol>
Kepercayaan yang diyakini	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Orangnya harus berjumlah 3 orang atau ganjil</li> <li>2. Kalo ada suara anjing mending gausah didengerin, cuekin aja</li> <li>3. Mental harus kuat</li> </ol>
Fakta historis di baliknya	Narasumber tidak mengetahui hal tersebut.

Tabel 4. Data karakter Tanah Kusir  
(Sumber : Pak Saleh, penjaga makam di TPU Tanah Kusir)

### c. Sisi Edukasi Dalam Perspektif Islam

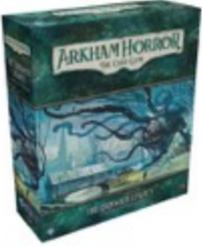
Tidak dipungkiri Indonesia sebagai masyarakat dengan mayoritas islam, tidak semua masyarakatnya memahami tentang hukum-hukum islam sebagai panduan hidupnya. Di antara hal tersebut beberapa tidak terlalu berdampak signifikan, namun di antaranya terdapat beberapa kesalah pahaman yang berdampak pada produktifitas kehidupan masyarakatnya. Di antaranya adalah keyakinan terhadap satu hal yang akan membawa sial sehingga membuat beberapa orang harus disibukkan dengan berbagai hal yang harus dilakukan untuk menghindari kesialan tersebut. Sayangnya beberapa hal ini berdampak pada produktifitas, membuat beberapa pelakunya harus menghabiskan waktu dan uang untuk hal yang tidak diketahui kebenarannya. Sebagai seseorang pemeluk agama islam idealnya Al-Quran dan Sunnah serta pendapat ulama dijadikan panduan dalam beraktifitas.

Berkaitan dengan mitos-mitos atau kepercayaan seperti harus meng-klakson sebanyak tiga kali sebelum memasuki terowongan Casablanca, itu dinamakan *tathoyyur*, sedangkan dalam bahasa kita sering disebut dengan "pamali", dan hal tersebut di dalam syariat Islam tidak dibolehkan, bahkan termasuk kesyirikan yang bisa menghilangkan kesempurnaan tauhid seseorang (rumaysho, 2021). Ustadz Muhammad Abduh Tuasikal, M.Sc. dalam artikel tersebut

memberikan kaidah bahwa beranggapan sial (*tathoyyur*) yang diharamkan adalah ketika *thiyarah* ini dijadikan alasan untuk melakukan atau membatalkan sesuatu. Beliau juga merincikan bahwa hukum *thiyarah* dapat dirinci menjadi dua; 1) Dihukumi syirik akbar (syirik besar) jika meyakini bahwa yang dianggap mendatangkan sial itu bisa berpengaruh dengan sendirinya dalam mendatangkan atau menolak bahaya. 2) Dihukumi syirik ashgar (syirik kecil) jika meyakini bahwa yang dianggap mendatangkan sial itu hanya menjadi sebab dalam mendatangkan atau menolak bahaya.

Selain itu di tahun 2022 juga marak pemberitaan dampak viralnya persetruan antara pesulap merah dan dukun-dukun berkedok agama yang bahkan dalam konteks ekstrim beberapa oknum penipu berdalih bisa melakukan penyembuhan dengan ritual-ritual tertentu sebagai kedok pemerasan bahkan pelecehan. Dua poin inilah yang akan menjadi fokus edukasi yang ingin ditampilkan dalam mekanisme permainan *boardgame* nantinya.

**d. Studi komparasi dengan boardgame Lain sebagai Inspirasi**

Nama <i>boardgame</i>	Gaya Visual	Gameplay
	Warna : Dominan gelap Karakter : Realis Papan Board : Dominan terang Sumber: Furino, G. (2022)	Objektif : Explorasi, menyelesaikan misi Item : Tidak ada Peran: Setiap kartu memiliki perannya Komponen : kartu dan Token Mekanik : Permainan Kartu adalah permainan kartu kooperatif di mana setiap pemain berperan sebagai penyelidik yang mencoba memecahkan misteri .
	Warna : Dominan gelap Karakter : Kartun Papan Board : Seimbang (Gelap – Terang)	Objektif : Explorasi, Memburu Harta karun Item : Ada Peran: tidak ada Komponen : Card, Item, Token Gameplay : mekanisme roll and move sederhana yang tetap menarik. Dalam Ghost Fightin' Treasure Hunters, Anda bermain sebagai anak-anak yang memasuki rumah berhantu, melawan hantu, dan mengambil permata.

	<p>Warna : Dominan terang Karakter : Realis Papan Board : Dominan biru Sumber: Lolies, A. (2020)</p>	<p>Objektif : Membasmi virus, membuat dosis obat Item : Ada Peran : Setiap karakter memiliki perannya Komponen : Card, Item Gameplay : Pandemi adalah permainan kooperatif untuk dua hingga empat pemain. Bekerja sama untuk mengatasi wabah virus sebelum menjadi tidak terkendali.</p>
-----------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Tabel 5. Data studi komparasi

(Sumber : techraptor.net, unboxedtheboardgameblog.com dan dicebreaker )

### 3.2 Planning

Dari data yang telah diperoleh pada tahap discovery dapat disimpulkan beberapa hal yang akan digunakan sebagai landasan perancangan *boardgame* di antaranya adalah elemen tematik dan mekanik. Terkait tema dapat disimpulkan satu gagasan besar terkait permainan ini sudah dapat dipastikan adalah tentang karakter legenda urban yang telah dipaparkan di atas. Selain itu gagasan terkait persetruan pesulap merah dan oknum dukun berkedok agama bisa menjadi satu gagasan yang akan diolah nantinya.

Sementara dalam konteks mekanisme permainan, yang disandarkan pada edukasi kebenaran mitos dan oknum penipu berkedok dukun, maka mekanisme permainan harus merangkum beberapa hal sebagai berikut :

- Merangkum gagasan dalam narasi cerita mekanisme di mana pemain harus mengalahkan
- karakter hantu legenda urban dengan cara menghancurkan mitos yang menyelimuti.
- Mengemas dengan mengangkat kelokalan
- Menampilkan karakter legenda urban dengan mitosnya
- Menampilkan ketakutan dan mitos serta edukasi cara menangkalnya
- Membantu pemain membedakan kedok ulama yang berilmu terkait hal ghoib, dukun, dan
- dukun berkedok agama.

Itulah beberapa poin gagasan yang dirumuskan berdasarkan data-data yang diperoleh selama tahap *discovery* yang nantinya akan diolah pada tahap selanjutnya (*creative*).

### 3.3. Creative

Dalam tahap creative ini penulis mencoba mentransformasikan gagasan yang ada pada poin-poin *planning* untuk kemudian diterjemahkan ke dalam bahasa konsep perancangan *boardgame* dan teknis eksekusinya.

No	Poin Gagasan Planning	Adaptasi dalam game	Aplikasi teknis	Eksekusi
a.	Merangkum gagasan dalam narasi cerita mekanisme di mana pemain harus mengalahkan karakter hantu legenda urban dengan cara menghancurkan mitos yang menyelimuti.	Diperlukan urgensi mengalahkan karakter legenda urban melalui narasi adanya seorang warga yang diculik oknum dukun untuk sebuah ritual tertentu di sebuah altar	Setiap keyakinan yang harus dilakukan akan dijamakan ke dalam lawan-lawan kecil yang harus dihancurkan untuk menghancurkan karakter utamanya	Setiap karakter hantu memiliki 3 pasukan kecil (yang berperan seperti hocus dalam Harry Potter) yang harus dikalahkan untuk mengalahkan karakter utama.
			Jembatan Ancol	1. Sosok wanita seram 2. Berkerudung merah 3. Bergaun merah
			Tanah kusir-	1. Wanita menggendong anak 2. Bayangan hitam 3. Sosok besar dan anak kecil
			Jeruk Purut	Berkaitan dengan sosok anjing menggonggong maka sosok pasukan diambil dari anjing
			Kasablanka	Karena harus mengklakson tiga kali maka harus menghancurkan tiga sosok sumber suara.
b.	Seting permainan dan desain umum diarahkan untuk Mengangkat dan memperkuat kelokalan	Untuk memperkuat kelokalan setting waktu dibawa ke masa zaman pendekar dengan adanya tradisi	Setting ada di masa majapahit dengan adanya altar, gunung, hutan, dan danau.	
		Jembatan Ancol	Danau	

		Tanah kusir-	makam di pohon angker	
		Jeruk Purut	Makam berkabut	
		Terowongan Kasablanka	Gua	
c.	Menampilkan karakter legenda urban dengan mitosnya;	Secara garis besar visualisasi karakter akan didasarkan pada data wawancara.	Adaptasi dalam mekanisme permainan	Mengingat target edukasi adalah segmentasi muslim maka pertimbangan eksekusi visual menghindari penggambaran makhluk yang sempurna (tanpa mata) atau dengan siluet saja.
	Si Manis Jembatan Ancol	Memakai baju kebaya merah, mempunyai paras yang cantik, dan memakai selendang merah dikepala layaknya kerudung.	Menjadi hantu penunggu danau dengan elemen warna merah seperti kerudung.	
	Hantu Tanah Kusir	Mempunyai bentuk wanita, memakai daster putih, dan menggendong bayi yang berwarna hitam.	Menjadi hantu di tengah perkuburan dengan sosok bayangan anak kecil.	

	Hantu Jeruk Purut	Memakai dasi kupu – kupu, memakai daleman kemeja putih, memakai jubah Dracula, memegang anjing ditangan kirinya menggunakan rantai, dan memegang kepalanya ditangan kanannya.	Menjadi sosok berjubah sekam.	
	Terowongan Casablanca	Mempunyai bentuk wanita, memakai baju berwarna merah, dan mempunyai rambut berwarna putih.	Menjadi sosok bunyi-bunyian di masa itu (kentongan)	
d.	Menampilkan ketakutan dan mitos serta edukasi cara menangkalnya	Mitos mitos yang dinarasikan dalam legenda urban akan ditransfer dalam bentuk karakter pion yang harus dikalahkan untuk mengalahkan karakter utamanya	Setiap karakter hantu memiliki anak buah yang harus dikalahkan terlebih dahulu untuk bisa mengalahkan karakter hantu raja	Hantu anak buah diambil dari mitos yang menyelimutinya
	Si Manis Jembatan Ancol	- Lebih dari dua orang - Harus Fokus	Karakter ini akan memburu orang pemain yang ber sama (berdua) Menyerang dengan arah serong	
	Hantu Tanah Kusir	- Klakson 2 kali - Wanita berdiri dipinggir jalan	Menempel ke pemain Jika tertabrak akan tertempel karakter ini	
	Hantu Jeruk Purut	- Harus tiga orang - Suara anjing atau anjing menggonggong	Mengaggetkan membuat pemain mundur satu petak	
	Terowongan Casablanca	- Klakson tiga kali - Harus Fokus	Mengganggu pemain di sekitarnya sehingga pemain harus bergeser ke area lain.	

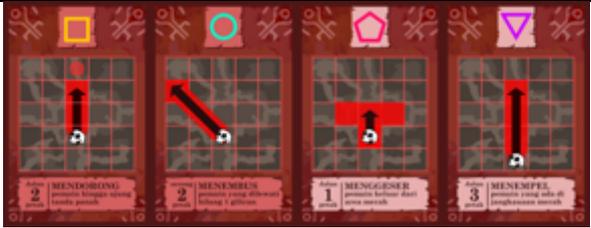
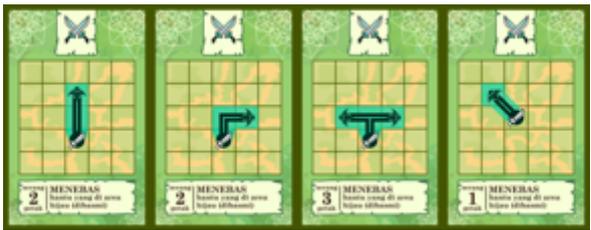
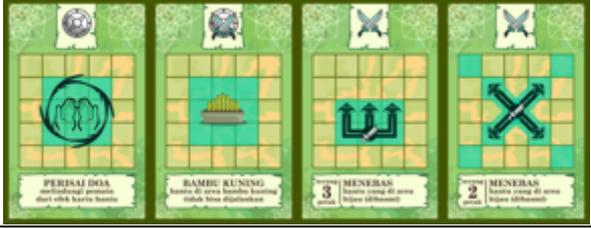
e.	Membantu pemain membedakan kedok ulama yang berilmu terkait hal ghoib, dukun, dan dukun berkedok agama.	Dalam masyarakat terdapat oknum penipu berkedok dukun, bahkan dukun berkedok agama, namun ada juga orang yang benar-bnar memiliki wawasan ilmiah mengenai hal ghoib	Dalam aplikasinya pemain akan dibagi berdasarkan peran yang hanya diketahui oleh pemain dan tidak oleh lainya untuk menyembunyikan objektif tiap karakter.	Karena pada prinsipnya karakter dukun adalah antagonis sementara ia mengaku sebagai bagian dari pemain dengan objektif terselubung.
		Oknum penipu berkedok dukun (fokus pada kepentingan pribadi)	Dukun (antagonis)	
		Oknum penipu berkedok agama (fokus pada popularitas)	Pemburu (objektif skor)	
		Orang yang berilmu (fokus menolong)	Tetua (protagonis)	
		Warga umum (membantu orang yang berilmu)	Pengembara (membantu protagonis)	

Tabel 6: Proses transformasi poin planning ke dalam adaptasi *boardgame*  
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

### 3.4. Application

Dari penjabaran di atas maka penulis melakukan elaborasi dan menghasilkan satu gagasan utama *boardgame* bertajuk “Ghost Buster” atau pemburu hantu. Untuk melengkapi kebutuhan pengemasan *boardgame* sebagai produk dengan minimum fitur yang bisa digunakan maka penulis menambahkan beberapa elemen pendukung seperti, *logotype*, kartu aksi, komponen, buku panduan, dan kemasan. Penampilan bentuk aplikasi akan ditampilkan lewat kolom untuk menjabarkan argumentasi desainnya.

No	Kebutuhan elemen desain	Gagasan	Hasil eksekusi
1	<i>Logotype</i>	Lebih dinamis dengan gaya ikonik	

	<p>Kartu aksi                  Gambar besar permainan akan mengadaptasi permainan pandemic sehingga butuh komponen berupa kartu aksi.</p>	<p>Lalyout kartu aksi harus menunjukkan hirarki informasi, kartu untuk siapa (ikon di atas), instruksinya apa (tanda panah dalam grid) dan penjelasanya (kotak keterangan di bawah)</p>	
2	<p>Kartu aksi lawan (dalam konteks pandemi ini adalah kartu virus)</p>	<p>Memiliki perbedaan berdasarkan jenis karakter urban</p>	
	<p>Kartu aksi pemain</p>	<p>Karena memiliki kesempatan untuk melangkah maka jangkauan pendek (vertikal dan horizontal)</p>	
	<p>Kartu aksi khusus lawan</p>	<p>Kartu khusus untuk karakter hantu rajalegenda urban</p>	
	<p>Kartu aksi khusus pemain</p>	<p>Kartu spesial untuk kebutuhan tertentu</p>	
3	<p>Komponen bidak</p>	<p>Bidak didesain dengan bentuk siluet karena dalam permainan akan membagi peran yang tidak diketahui pemain lain</p>	

4	Buku panduan	Buku panduan menggunakan lembar kertas bolak balik untuk memudahkan produksi.	
5	Kemasan	Kemasan menggunakan bahan currogates dengan ukuran papan permainan dilipat 4	

Tabel 7: Data proses desain kebutuhan komponen boardgame (Sumber:dokumen pribadi. )

3.5. Sintesis

1. Boardgame Ghost buster mengangkat narasi yang berkisah tentang 4 orang relawan hendak menyelamatkan korban penculikan dukun. Namun sebenarnya 1 di antaranya adalah dukun itu sendiri yang berniat menggagalkan penyelamatan. Komponen permainan ini terdiri dari papan permainan, bidak pemain, dan bidak lawan, dan kartu aksi.



Gambar 1. Penempatan papan dan peletakan bidak (Sumber: Dokumentasi Penulis)

2. Dalam persiapannya ada beberapa tahapan yang harus dilakukan oleh pemain, di antaranya:
  - a) Buka Papan Permainan dan letakkan masing-masing bidak, hantu utama pada setiap sudut papan permainan.
  - b) Kocok kartu aksi pemain dan aksi hantu.
  - c) Lalu letakkan masing-masing tumpukan kartu di tempat. yang terjangkau secara berdampingan.
  - d) Bagi kepada setiap pemain:
    - a. 3 kartu aksi dan
    - b. 4 bidak hantu dengan simbol berbeda.
  - e) Letakkan bidak pemain di titik awal papan.
3. *Sememntara* setiap pemain memiliki 3 aksi pada setiap gilirannya.
  - a) melangkah (maksimal 3 petak & tidak boleh serong)
  - b) menarik kartu atau mengaktifkan kartu pemain
  - c) menarik kartu hantu dan melangkahkan hantu tersebut.
4. *Dalam* game ini pemain akan mengetahui perannya namun tidak mengetahui niatan/peran pemain lainnya. Setiap pemain memiliki aksi untuk menjalankan bidaknya dan menjalankan hantu untuk menghalangi pemain lainnya.

5. Masing-masing karakter legenda urban *dispesifikasikan* sebagai berikut :

Jeruk purut	Si Manis Jembatan Ancol	Tanah Kusir	Terowongan Kasablanka
Suka engagetkan> pemain yang ditabrak dengan dengan bidak jenis ini begeser mundur.	Mengganggu yang berduaan> pemain yang menggendong korban akan terberai.	Suka nempel ke orang> yang tertabrak otomatis menggendong bidak ini (jalan hanya bisa1 petak)	Suka mengganggu> pemain yang ada di sekitar bidak ini harus bergeser.

Tabel 8: Data penerapan identitas karakter urban dalam permainan  
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

6. Permainan di bagi ke dalm 2 fase, penampakan & penyerangan. Pada FASE
  - a) PENAMPAKAN, pemain tidak diperkenankan mengaktifkan kartu pemain. Pada fase ini, pemain belum boleh menarik kartu hantu, melainkan meletakan satu bidak hantu di area papan (di manapun).
  - b) FASE PENYERANGAN dimulai ketika semua bidak hantu telah ada di papan permainan. Pada fase ini pemain sudah boleh menggunakan kartu aksi pemain dan menyerang hantu.

### 7. Kondisi kemenangan setiap pemain berbeda berdasarkan misinya

Dukun	Tetua (Ulama)	Kelana (warga lokal)	Pemburu (dukun berkedok agama)
menang jika semua pemain gagal dalam misi penyelamatan	menang jika berhasil menyelamatkan anak yang diculik	menang jika berhasil menyelamatkan anak yang diculik	menang jika menjadi yang paling banyak membunuh hantu

Tabel 9: Kondisi menang setiap pemain  
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

### 8. Dokumentasi uji coba permainan



Gambar 2. Dokumentasi uji coba permainan  
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3. Hasil Akhir produk permainan  
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

## 4. KESIMPULAN

Dari hasil observasi yang dilakukan terhadap sampel data, berkaitan dengan ragam teknik visualisasi apa saja yang bisa diterapkan untuk bisa menghadirkan persepsi ruang tri matra dalam animasi, bisa dideskripsikan kesimpulan sebagai berikut:

Pada *boardgame* Ghost Buster Jakarta ini, terdapat poin edukasi yang diangkat, seperti edukasi kerjasama, edukasi legenda urban yang direpresentasikan oleh karakter hantu urban legend dan kemampuannya, mitos yang diposisikan sebagai objek yang dilawan dan Edukasi

objektif ulama, dan oknum dukun berkedok agama. Dengan demikian diharapkan permainan ini dapat memberikan gambaran pada legenda urban itu sendiri dan pemahaman karakteristik tokoh pemain melalui perilaku dan objektifnya dalam permainan.

Gagasan permainan sendiri didapatkan dari proses transformasi gagasan dalam tahap *planning* yang diterjemahkan dalam konteks *Boardgame* dan kemudian dieksekusi dengan menampilkan visual asetnya. Mekanisme permainan diarahkan untuk menghindari penggunaan dadu dan penggambaran makhluk dengan sempurna untuk bisa membidik pasar muslim. Penulis menyadari masih banyak hal yang bisa dikembangkan melalui tahapan testplay yang akan semakin menyempurnakan permainan ini. Pada akhirnya penulis berharap untuk bisa mendapatkan koreksi baik tertulis maupun karya ilmiah lainnya dari respon makalah ini. Sebagai penutup penulis berharap kepada pembaca untuk bisa menjadikan paper ini kebermanfaatannya dengan mengacu pada pendapat *Syaikh Sulaiman Ar Ruhaili* (2020) seorang ulama Madinah sebagai kaidah yang membatasi permainan yang diperbolehkan di sebagai berikut “Hukum asal hiburan dan permainan adalah mubah / halal, kecuali yang dikecualikan. Berikut ini beberapa pengecualian tersebut:

1. Pertama, yang terang-terangan diharamkan oleh dalil
2. Kedua, yang hukumnya diharamkan oleh qiyas shahih, maksudnya yang tidak memiliki dalil tegas, diqiyaskan dengan sesuatu yang memiliki dalil tegas.
3. Ketiga, Terdapat unsur judinya, di mana peserta bermain secara untung-untungan untuk meraih sejumlah keuntungan materi. Ia ikut mengundi nasib dengan membayar sedikit, untuk meraih keuntungan yang besar.
4. Keempat, yang dapat menghalangi dari kewajiban, menghalangi dari dzikir yang wajib (seperti permainan yang menghalangi kita untuk sholat berjamaah di masjid).
5. Kelima, yang menimbulkan permusuhan dan kebencian antar pemain, yang membuat para pemain saling mencela dan mengumpat ketika memainkannya, yang berpotensi memunculkan permusuhan, kebencian, dan upaya saling membalas dendam.

## DAFTAR PUSTAKA

- Baits, A. (2015, October 29). Takhayul dan Khurafat. Konsultasi.Syariah. Retrieved November 24, 2023, from <https://konsultasisyariah.com/25896-apa-itu-takhayul-dan-khurafat.html>
- Erlitasari, N., & Dewi, U. (2016). Pengembangan Media Board Game Garis Bilangan Materi Bilangan Bulat Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SDN Ngampelsari Candi Sidoarjo. *Jurnal Universitas Negeri Surabaya*, 1–12.

- Furino, G. (2022, January 3). Arkham Horror: The Card Game review. TechRaptor. <https://techraptor.net/tabletop/reviews/arkham-horror-card-game-review>
- Ghost Fightin' Treasure Hunters. (n.d.). Unboxed the BG Blog. <https://www.unboxedtheboardgameblog.com/review/ghost-fightin'-treasure-hunters>
- Jannah, S. M. (2018, November 25). Tantangan Pengembangan Industri Video Game di Indonesia. Detikfinance. <https://finance.detik.com/berita-ekonomi-bisnis/d-4316369/tantangan-pengembangan-industri-video-game-di-indonesia#:~:text=Hasil%20penelitian%20dari%20lembaga%20riset%20industri%20game%20global%2C,12%2C5%20triliun%20%28kurs%20Rp%2014.300%29%20pada%202017%20lalu.>
- Karjaluoto, E. (2013). The design method: A Philosophy and Process for Functional Visual Communication. New Riders.
- Lolies, A. (2020, October 6). How to play Pandemic: board game's rules, setup and how to win explained. Dicebreaker. <https://www.dicebreaker.com/games/pandemic/how-to/how-to-play-pandemic-board-game>
- Ostberg, R. (2023, November 10). Urban legend | Definition, Meaning, Examples, & Facts. Encyclopedia Britannica. <https://www.britannica.com/topic/urban-legend>
- Ostberg, R., 2023. *Britannica*. [Online] Available at: <https://www.britannica.com/topic/urban-legend> [Accessed 10 November 2023]
- Rahman, V. El. (2020). Makam Jeruk Purut, Tempat Hantu Pastor Tanpa Kepala yang Melegenda. <https://www.idntimes.com/news/indonesia/vanny-rahman/wisata-horor-tpu-jeruk-purut-tempat-hantu-pastor-tanpa-kepala-yang-melegenda-1?page=all>
- ShahihFiqih. (2020, November 2). Hukum Bermain Video Game - Syaikh Sulaiman Ar-Ruhaily [Video]. YouTube. Retrieved November 28, 2023, from [https://www.youtube.com/watch?v=\\_ijEzyOG5qA](https://www.youtube.com/watch?v=_ijEzyOG5qA)
- Statista. (n.d.). Board Games - Indonesia | Statista Market Forecast. <https://www.statista.com/outlook/dmo/app/games/board-games/indonesia>
- Tuasikal, M. & Rumaysho. (2021, January 12). Ancaman karena sering beranggapan sial. Facebook@Rumaysho. Retrieved November 24, 2023, from [https://web.facebook.com/rumaysho/posts/di-sebagian-masyarakat-kita-masih-tersebar-beberapa-mitos-dan-keyakinan-bahwa-ha/10157329942641213/?\\_rdc=1&\\_rdr](https://web.facebook.com/rumaysho/posts/di-sebagian-masyarakat-kita-masih-tersebar-beberapa-mitos-dan-keyakinan-bahwa-ha/10157329942641213/?_rdc=1&_rdr)
- Urban Misteri. (2021). Urban Legend Terowongan Casablanca. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=2CBaq215VGQ>
- Wirawan, A. (2023). Yuk Bikin Board Game Edukasi, Ubah pembelajaran konvensional menjadi Easy & Fun. Mekanima Inspira Nagara.
- www.kumparan.com. (2019). Tragisnya Kisah di Balik Urban Legend Si Manis Jembatan AncolTitle. <https://kumparan.com/kumparantravel/tragisnya-kisah-di-balik-urbanlegend-si-manis-jembatan-ancol-1sATyqTy30A/full>