



REPUBLIK INDONESIA
KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA

SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan : EC00202036146, 28 September 2020

Pencipta

Nama : **Nora Yuniar Setyaputri, M.Pd, Yuanita Dwi Krisphianti, M.Pd dkk**

Alamat : **Dusun Ngetal RT 022 RW 008 Desa Ngetal Kecamatan Pogalan , Kabupaten Trenggalek, Jawa Timur, 66371**

Kewarganegaraan : **Indonesia**

Pemegang Hak Cipta

Nama : **Universitas Nusantara PGRI Kediri**

Alamat : **JL. K.H. Ahmad Dahlan No. 76 Kelurahan Mojojoto Kecamatan Mojojoto, Kota Kediri, Jawa Timur, 64112**

Kewarganegaraan : **Indonesia**

Jenis Ciptaan : **Alat Peraga**

Judul Ciptaan : **BADRANAYA (Board-game Karakter Konselor Multibudaya)**

Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia : **19 Agustus 2020, di Kota Kediri**

Jangka waktu perlindungan : **Berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak Ciptaan tersebut pertama kali dilakukan Pengumuman.**

Nomor pencatatan : **000215068**

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.
Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.



a.n. MENTERI HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA
DIREKTUR JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL

Dr. Freddy Harris, S.H., LL.M., ACCS.
NIP. 196611181994031001

BADRANAYA (Board-game Karakter Konselor Multibudaya)

Oleh:

Nora Yuniar Setyaputri, M.Pd; Yuanita Dwi Krisphianti, M.Pd; Rosalia Dewi Nawantara, M.Pd.

A. VISUALISASI PRODUK

NO.	VISUALISASI PRODUK	NAMA
1.		Bidak/ Papan Permainan
2.		Buku Panduan Permainan BADRANAYA
3.		Kartu Tugas

4.		Pion Semar

B. DESKRIPSI UMUM PRODUK

BADRANAYA akronim dari *Board-game* Karakter Konselor Multibudaya. Nama BADRANAYA dipilih karena karakter adil yang akan diperdalam pada calon konselor mengacu pada nilai luhur Semar. Terdapat 4 piranti dalam BADRANAYA, yaitu: 1) Bidak atau papan permainan; 2) Buku Panduan Permainan BADRANAYA; 3) Kartu Tugas; 4) Pion Semar. BADRANAYA ini dirancang sebagai perjalanan/ perkelanaan seorang Kesatria dalam mencari “harta karun Semar”. Harta karun tersebut berada pada ujung perjalanan/ perkelanaan tersebut. Yang dimaksud “harta karun Semar” itu sendiri sebenarnya adalah sosok utuh Konselor yang memiliki karakter adil tersebut. Untuk mendapatkan harta karun ini, pemain harus melalui perjalanan yang harus diselesaikan. Dimana di dalam perjalanan tersebut terdapat materi beserta tugas-tugas yang harus dipecahkan pemain agar dapat sampai ke ujung perjalanan/ perkelanaan.

C. SPESIFIKASI PRODUK

Pada butir ini dijelaskan mengenai masing-masing fungsi perlengkapan yang terdapat BADRANAYA seperti: 1) bidak/ papan permainan/ *board-game*; b) buku panduan permainan BADRANAYA; 3) kartu tugas; 4) pion Semar. Perlengkapan tersebut dijelaskan pada poin-poin berikut.

1. Bidak/ Papan permainan/ *board-game*

Board game ini merupakan salah satu jenis media visual yang secara visual berupa papan permainan berbentuk postur Semar atau dalam BADRANAYA papan ini disebut “Pulau Semar”. Papan permainan ini merekap semua materi berbasis kearifan lokal yang nanti akan dirincikan dalam buku panduan. Ukuran *board game* 100 cm x 100 cm. Aturan main BADRANAYA dirancang sebagai perjalanan/ perkelanaan seorang Kesatria dalam mencari “harta karun Semar”.

Yang dimaksud Kesatria di sini adalah mahasiswa S1 BK atau calon konselor multibudaya yang menjadi pemain dalam permainan ini. Harta karun tersebut berada pada ujung perjalanan/perkelanaan tersebut. Yang dimaksud “harta karun Semar” itu sendiri sebenarnya adalah sosok Konselor yang memiliki karakter *justice* (adil). Untuk mendapatkan itu, pemain yang diibaratkan seorang Kesatria tersebut harus melalui perjalanan dimana di dalam perjalanan tersebut terdapat materi-materi yang berkaitan dengan indikator-indikator karakter *justice* (adil). Materi-materi ini dikemas dalam kartu-kartu yang diletakkan di atas bidak.

Dalam satu kali permainan dilakukan oleh 2-4 tim. Dimana masing-masing tim terdiri dari 3-5 orang. Akan tetapi yang menjalankan “bidak” atau pion yang berbentuk semar hanya satu orang yang dianggap sebagai ketua tim. Tim ini dibentuk bertujuan untuk memanfaatkan dinamika kelompok dalam permainan untuk menyelesaikan tugas dalam materi yang tersaji dalam setiap kolom yang dianggap sebagai perjalanan/ perkelanaan Kesatria tersebut. *Punishment* dan *reward* diatur pada setiap kolom berisi tugas yang disesuaikan dengan materi. Kedua tim berkompetisi untuk berpacu tim siapa yang lebih cepat mendapatkan harta karun Semar diujung perkelanaan.

Semua yang menjadi pemain ini merupakan calon konselor multibudaya yang tingkat karakter adilnya masih perlu ditingkatkan. Hal ini diketahui dari hasil penjarangan subjek menggunakan instrument khusus yang bernama Skala Pengukuran Karakter Adil. Untuk mengetahui adanya perubahan tingkat karakter mereka, setelah melakukan permainan ini para calon konselor multibudaya tersebut diminta untuk mengisi lagi instrumen tersebut. Setelah itu hasil pengisian sebelum dan sesudah melakukan permainan BADRANAYA dilakukan uji beda. Format instrumen secara lengkap ditampilkan pada Buku Panduan Badranaya yang akan dibahas di bawah ini.

2. Buku Panduan Permainan BADRANAYA

Panduan BADRANAYA disusun sebagai acuan pengguna yang nantinya berperan sebagai pemimpin kelompok agar dapat menggunakan permainan BADRANAYA. Selain itu, panduan ini disusun untuk membantu pemimpin kelompok dalam memahami maksud dan tujuan dikembangkannya BADRANAYA, bagaimana konsep dasar dari media ini, bagaimana aturan main dan cara memainkannya, bagaimana langkah-langkah bimbingan kelompok menggunakan BADRANAYA serta bagaimana cara evaluasi selama proses permainan dan evaluasi hasil setelah melakukan permainan.

3. Kartu Tugas

Kartu tugas berjumlah 9 buah berisi 9 tugas yang disesuaikan dengan 3 indikator karakter adil. Masing-masing indikator diwakili oleh 3 kartu tugas. Kartu tugas ini harus diselesaikan oleh

calon konselor multibudaya agar perjalanan yang diibaratkan “pencarian harta karun Semar” ini dapat dilalui hingga akhir.

4. Pion Semar

Pion berbentuk Semar ini adalah wujud perwakilan dari kelompok yang nantinya akan menandai samapai mana perjalanan perkelanaannya dalam papan permainan/ *board-game* nya.