**BAB 1**

**KONSEP PERMAINAN**

* 1. **Tema Permainan**

Tema permainan ini adalah “Membangun Interaksi Sosial”

* 1. **Judul Permainan**

Judul permainan adalah “*Ronggo Royal The Casino Palace*”

* 1. **Tujuan Permainan**

1. Melatih kerja sama dalam mencapai tujuan.
2. Melatih kekompakan antar individu dan antar kelompok.
3. Mengembangkan kemampuan dalam mengatasi konflik.
4. Melatih komunikasi dan interaksi antar individu dalam kerja sama.
   1. **Waktu dan tempat pelaksanaan**

Waktu : 08.00 - 09.40 WIB

Tempat : Laboratorium AVA FKM UA

* 1. **PetunjukPelaksanaan**

1. Alat dan Bahan
2. Microfone
3. Kertas undian berisi kode rahasia.
4. Kartu remi
5. Pita warna
6. Kertas nilai
7. Nampan
8. Slayer
9. Bolpoin
10. Timer
11. Penggaris
12. Tali Rafia
13. Istilah dalam Permainan
    * + 1. Tim = geng
        2. Duta Tim (geng) = Agen (melakukan tugas-tugas eksternal geng)
        3. *Bigboss* a.k.a Ronggo (pemilik *Ronggo Royal The Casino Palace*).
        4. Bandar a.k.a Mahmudi (orang kepercayaan *Bigboss*, menjelaskan semua aturan main yang ada di *Ronggo Royal The Casino Palace*).
        5. *Dealer* a.k.a Kiki Octavia, Ade Nurma, Isnaini F, Riska H, Iraida I, Rizky Maharja dan Fenty Ayu (membantu tugas bandar).
14. TahapanPermainan

Tahapan permainan terdiri dari 3 tahap yaitu :

1. **Pembentukan Geng Baru**
2. Deskripsi Permainan : peserta dibagi menjadi 12 geng yang terdiri dari 11 geng berisi 8 anggota dan 1 geng berisi 7 anggota. Selanjutnya 12 geng baru akan yang sudah terbentuk dikelompokkan menjadi 3 grup besar yaitu grup A, B dan C. Masing-masing grup terdiri dari 4 geng. Metode yang digunakan dalam pembentukan geng baru (12 geng) yaitu dengan mengambil undian yang berisi sebuah kode rahasia. Setelah itu, masing-masing anggota geng berkumpul dengan anggota geng lainnya yang memiliki kode rahasia yang sama. Kemudian masing-masing geng akan diberi nama yang berkaitan dengan 7 departemen di FKM. Geng dengan kode A1 = NIHL, A2 = WBV, A3 = KEP, A4 = GAKY, B1 = KLB, B2 = KOHORT, B3 = AMDAL, B4 = RTH, CI = BLU, C2 = ANOVA, C3 = P-PROCESS, C4 = PHBS. Selanjutnya setiap geng memilih 1 orang yang akan menjadi agen. Agen bertugas menjadi penghubung geng untuk berinteraksi dengan geng lainnya.
3. **Transaksi Antar Geng**
4. Deskripsi permainan : Setiap geng akan mendapatkan 13 kartu remi secara acak dan kemudian berdiskusi untuk menentukan gambar dan warna apa yang akan mereka pilih dari keempat model dalam kartu remi (Keriting Hitam, Waru Hitam, Wajik Merah dan Love Merah). Setiap geng harus mendapatkan kartu yang mereka inginkan sebanyak-banyaknya (maksimal 13 kartu dengan gambar dan warna yang sama). Kartu yang mereka dapatkan dalam permainan ini nantinya akan ditukarkan dengan kartu remi yang ada di para dealer (dengan nilai satu kartu berharga 4 kartu baru).
5. *Rules of the Game* (Peraturan Permainan)
6. Yang boleh berdiri dan berpindah tempat hanya agen.
7. Agen hanya boleh menukarkan kartu dengan grup yang sama.
8. Kartu tidak boleh dibawa keluar dari area geng. Kartu hanya bisa keluar setelah transaksi antara agen dan anggota geng lain dinyatakan “*deal* atau setuju” untuk saling menukarkan kartu. Selanjutnya agen diperbolehkan mengambil kartu yang ada dalam gengnya untuk ditukarkan dengan kartu yang dimiliki geng lain.
9. Kartu yang dimiliki tidak boleh diketahui selain anggota geng.
10. Kartu tidak boleh dilipat / disobek.
11. Geng boleh menukar / tidak kartu yang dimiliki.
12. Geng boleh memberikan syarat untuk menyetujui adanya transaksi dengan cara memilih salah satu diantara kelima pilhan berikut:

* Cuci tangan sambil goyang itik.
* Pantomim anti rokok ala Michael Jackson atau Elvis Presley.
* Pantomin jamban sehat ala Michael Jackson atau Elvis Presley.
* Praktek pemakaian APD ala pramugari atau pramugara.
* Menyanyikan lagu “Aku Anak Sehat”

1. Kartu yang bisa ditukarkan kepada dealer adalah kartu dengan warna dan jenis yang sama.
2. 1 kartu yang dimiliki geng = 4 kartu baru dari dealer.
3. Setelah permainan selesai hanya agen yang boleh menukar kartu.
4. *Punishment*

* Apabila melipat kartu atau kartu sobek maka geng harus mengganti dengan 1 pak kartu baru kepada bandar.

1. **Membangun Kastil (*Built a Castle*)**
2. Deskripsi permainan : Setelah masing-masing geng menukarkan kartu mereka dengan milik dealer, geng memiliki tugas untuk membuat kastil dengan kartu yang sudah ditukarkan kepada dealer dengan cepat dan setinggi mungkin dengan waktu yang telah ditentukan bandar. Setelah waktu habis dealer akan mengukur kastil geng mana yang paling tinggi. Apabila ada kastil geng dengan tinggi yang sama maka pemenangnya adalah geng yang membangun kastil tersebut dengan cepat.
3. *Rules of the game*:
4. Anggota geng diperbolehkan berdiskusi dengan gengnya masing-masing.
5. Setiap anggota geng hanya boleh memegang satu kartu pada saat membangun kastil.
6. Kartu tidak boleh dilipat, disobek.
7. *Punishment*

* Apabila ada anggota geng yang memegang kartu lebih dari 1 maka dealer akan mengambil kartu yang dipegang.
* Apabila melipat kartu atau kartu sobek maka geng harus menganti dengan 1 pak kartu baru kepada bandar.
  1. **Esensi Permainan**

Setiap bagian dari permainan “*Ronggo Royal The Casino Palace*” ini memiliki esensi yang berhubungan dengan meteri mata kuliah Dinamika Kelompok, yakni mengenai Interaksi sosial. Adapun Esensi permainan ini, antara lain:

1. Menggambarkan proses interaksi dalam kelompok.
2. Transaksi menggambarkan proses interaksi sosial antar kelompk, terdapat komunikasi, konflik dan kesepakatan antar kelompok.
3. Pembangunan kartu menggambarkan proses kerja sama dan interaksi yang baik antar masing-masing anggota kelompok dalam membangun derajat kesehatan yang setinggi-tingginya.
4. Proses keseluruhan menggambarkan upaya semua komponen masyarakat membangun derajat kesehatan setinggi-tingginya melalui proses interaksi antar sesama masyarakat. Serta membangun program kesehatan tidaklah udah, apabila interaksi antar komponen masyarakat tidak berjalan baik pada setiap tahap program maka tidak akan bisa dicapai derajat kesehatan yang tinggi dan kokoh.

**ALUR PERMAINAN**

Pembagian kelompok menjadi 12 kelompok (geng) baru.

Dikelompokkan menjadi 3 grup besar yaitu grup A, B, dan C.

****

Geng akan diberi nama dan kartu oleh dealer.

Geng memilih agen untuk menjadi perwakilan dalam melakukan transaksi

Agen berinteraksi dengan geng lain untuk menukarkan kartu.

Geng berhak menerima atau menolak transaksi dari agen geng lain.

Setiap geng mengumpulkan sebanyak-banyaknya kartu dengan jenis dan warna yang sama

Saat waktu habis, geng menukar kartu yang mereka dapat kepada dealer. 1 kartu bernilai 4 kartu baru dari dealer.

Masing-masing geng menyusun kartu dengan kriteria cepat dan tertinggi yang akan menjadi pemenang.

**BAB 2**

**KESIMPULAN**

Terdapat beberapa hal yang dapat disimpulkan dari permainan *Ronggo Royal The Casino Palace* diatas, yaitu:

1. Adanya penyesuaian individu dari tim lama ke tim baru.
2. Menciptakan komunikasi interaksi dan diskusi untuk melakukan *lobbying* dan transaksi dengan tim lain.
3. Mengembangkan kemampuan dalam menyelesaikan konflik.
4. Meningkatkan kerja sama dan kekompakan dalam tim.
5. Meningkatkan rasa saling percaya sesama anggota tim.
6. Meningkatkan rasa saling percaya sesama anggota tim.
7. Melatih pola pikir berstrategi demi tercapainya keberhasilan dan tujuan dalam tim.
8. Menumbuhkan konsentrasi dan kepekaan dalam tim.
9. Melatih berkoordinasi dengan sesama anggota tim.

**LAMPIRAN**

**RUNDOWN PERMAINAN**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Tahap Ke** | **Waktu** | **Kegiatan** | **Tujuan** | **Alat dan Bahan** | **Prosedur Pelaksanaan** | **PJ** | **Keterangan** |
| 1. | 07.30-08.00 | Persiapan arena permainan di lab.AVA | Agar kebutuhan ketika permainan bisa tercukupi dan bisa bermain dengan lancar |  |  | Semua anggota RRCP | Persiapan dimulai sebelum jam kuliah praktikum dinamika kelompok dimulai |
| **2.** | 08.00-08.05 | Pembukaan oleh Bandar | Untuk mengkondisikan peserta dalam persiapan mengikuti permainan | Microfone | a).pembukaan dengan sapaan  b). Perkenalan anggota RRCP | Semua anggota RRCP | Seluruh anggota RRCP berada di depan kelas |
| **3** | 08.05-08.15 | Penjelasan peraturan dan prosedur permainan secara garis besar serta aturan pembentukan tim  Pembagian undian berisi kode rahasia | Memberikan pemahaman tentang pelaksanaan permainan | Microfone, papan tulis, spidol, kertas undian | 5 menit = pembagian kertas undian berisi kode rahasia  10 menit = penjelasan peraturan permainan. | **Bandar**  **Dealer :**  **Ade. Kiki, Isnaini, fenty** | Semua peserta wajib memperhatikan |
| **4** | 08.15-08.20 | Permainan tahap 1 yaitu membuat Geng baru | 1.Memicu pegerakan individu  2.Meningkatkan kemampuan adaptasi dengan anggota tim yang baru  3. Menciptakan komunikasi yang terbuka | 1. Microfone | 1).2 menit = pencarian tim baru dengan cara menyesuaikan kode yang tertera pada undian  2) masing-masing individu telah berkumpul dengan tim yang baru.  3) 3 menit = geng menentukan siapa yang akan menjadi agen. | Semua anggota RRCP | Setelah permainan tahap 1, peserta berkumpul dengan Gengnya untuk kemudian diberi nama per Geng. |
| **5** | 08.20-08.25 | Pembacaan aturan (stage 2) | Memberikan pemahaman lebih tentang permainan kepada geng. | microphone | Pembacaan peraturan tahap kedua disertai diskusi per-geng | **Bandar**  **Dealer : Riska, Ira, Rizky** |  |
| **6** | 08.25-08.40 | Permainan tahap 2 yaitu “Transaksi” | 1.Meningkatkan kesolidan dalam tim.  2. Memberikan pemahaman terhadap | Kartu Remi | 1) 5 menit = pengkondisian dan memberikan komando tanda dimulai permainan kedua.  2) 10 menit = masing- masing agen berpencar untuk melakukan transaksi, Setelah permainan selesai, agen menemui delar untuk menukar kartu dengan warna dan jenis yang sama. | Semua anggota RRCP |  |
| **7** | 08.40-08.45 | Pembacaan aturan (stage 3) | Memberikan pemahaman lebih tentang kepada geng | Microphone | Pembacaan peraturan tahap ketiga dan diskusi per geng | **Bandar dan all dealer.** |  |
| **8** | 08.45-09.10 | Permainan Tahap 3 “*Built a Castle*” |  | Kartu Remi | 1) 5 menit = pengkondisian geng.  2) 15 menit = setiap anggota geng membangun kastil. . | Semua anggota RRCP |  |
| **9** | 09.10-09.25 | Penjelasan esensi dari Pak Pulung | Memberikan pemahaman tujuan dari permainan |  |  | **Pak Pulung** |  |
| **10** | 09.25-09.35 | Pengumuman Jackpot  Punishment bagi geng yang memiliki nilai terendah. | Penghargaan terhadap tim terbaik  Memberi hukuman kepada geng yang memiliki nilai terendah. | **Hadiah** | Diumumkan pemenangnya dan yang hadiah diberikan oleh dosen | **Bandar** |  |
| **11** | 09.35-09.40 | Penutupan serta Jargon *Ronggo Royal Palace* |  |  | 1).Dealer diminta untuk berkumpul seperti awal sebelum permainan. 2).Setelah itu semua anggota RRCP melakukan jargon disertai salam penutup. | Semua anggota RRCP |  |