



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

BAB II

LANDASAN PERANCANGAN

2.1 Media Pembelajaran

Media merupakan suatu bentuk jamak dari “Medium” dalam bahasa Latin, yang dapat diartikan sebagai pengantar atau perantara. Menurut Mahmudi (Syarifuddin dkk., 2022) , media dapat diartikan pengantara suatu pesan dari pengirim (komunikator atau sumber/*source*) kepada penerima (komunikan/audiens). Pembelajaran yang mengandalkan metode penyampaian satu arah seperti ceramah dapat membuat peserta didik merasa bosan dan kurang termotivasi dalam kegiatan belajar. Oleh sebab itu, media pembelajaran memiliki peran yang penting dalam mengefektifkan suatu kegiatan belajar.

Para ahli memiliki berbagai definisi berkenaan dengan media pembelajaran. Menurut Kozma, Belle, dan William (Kristanto, 2016) mendefinisikan media sebagai teknologi, sistem simbol, dan bagaimana kemampuan memproses nya, dengan aspek utama yang mencakup teknologi, mekanisme yang menentukan fungsinya, serta bentuk dan tampilan fisiknya. Sementara itu menurut Smaldino, Russel, Heinich, dan Molenda (Kristanto, 2016) mendefinisikan media dalam komunikasi ialah bentuk jamaknya dari medium, yang mengacu kepada segala sesuatu yang dapat menyampaikan informasi antara sumber dan penerima, serta mengelompokkan media ke dalam enam kategori utama, yaitu teks, audio, tampilan video, tiruan objek dan manusia, dengan tujuan memfasilitasi komunikasi dalam pembelajaran .

Dalam konteks suatu pembelajaran, peran penting ini didukung oleh medianya. Secara umum, media pembelajaran adalah suatu alat bantu dalam mengajar. Alat disini ialah segala sesuatu yang dapat digunakan dalam merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan dalam mendorong terjadinya suatu kegiatan belajar. Menurut Gagne dan Briggs (Kristanto, 2016) menyatakan bahwa media pembelajaran mencakup berbagai alat fisik yang digunakan untuk menyampaikan suatu materi dalam kegiatan belajar, seperti

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

buku, *tape recorder*, kaset, *video*, film, slide, foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer, sehingga media dipahami sebagai komponen fisik yang berisi materi instruksional yang dapat merangsang minat serta pemahaman anak dalam proses belajar. Senada dengan poin tersebut Scramm berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan sarana fisik yang digunakan dalam penyalur pesan supaya terjadinya proses interaksi komunikasi antara guru dan peserta didik selama kegiatan belajar berlangsung (Syarifuddin *dkk.*, 2022) agar dapat terciptanya pembelajaran yang efektif.

2.1.1 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran dalam membawa informasi sumber (pengajar) kepada penerima (murid). Fungsi ini dikategorikan menjadi beberapa aspek. Fungsi edukatif, media pembelajaran berperan dalam memberikan pengalaman yang bermakna, bagaimana untuk berpikir kritis dalam memperluas wawasan di berbagai kehidupan. Fungsi ekonomis, media pembelajaran berperan agar tujuan pencapaian materi secara efisien biaya maupun waktu. Fungsi sosial media pembelajaran ialah memperluas interaksi sosial antaranak dengan bertukar pemahaman dalam mengembangkan pemahaman melalui pengalaman yang berbeda. Fungsi budaya media pembelajaran ialah sarana untuk mengubah segi kehidupan manusia dalam meneruskan unsur budaya yang ada di masyarakat (Kristanto, 2016).

Adapun fungsi media pembelajaran menurut Rowntree ada enam (dalam Fadilah *dkk.*, 2023), yakni :

1. Memotivasi semangat belajar, yang mana tadinya telah jenuh dengan pembelajaran monoton, menjadi lebih mengasyikan.
2. Supaya materi yang baru dipelajari tidak cepat terhapus oleh ingatan, dilakukan pengulasan materi.
3. Pemberian stimulus kepada peserta didik agar memancing rasa ingin tahu.
4. Membuat anak menjadi aktif dalam kegiatan belajar.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

5. Pengajar memberikan umpan balik untuk menggali pemahaman peserta didik terhadap materi, dan menghindari adanya kekeliruan pemahaman peserta didik.
6. Mengadakan latihan yang sesuai atau evaluasi penelitian.

Manfaat pembelajaran secara umum adalah untuk memperlancar interaksi antara guru dengan anak dapat berjalan secara efisien dan efektif. Namun perannya tidak hanya sebatas alat bantu semata yang dengan mudah diabaikan jika tidak memiliki media terkait, karena dapat mengoptimalkan pencapaian hasil kegiatan belajar (Sabrina, 2024). Manfaatnya ialah dapat menyaksikan benda yang membawa peristiwa yang terjadi di masa lampau, sehingga murid dapat melihat gambaran nyata. Mengamati dan memperoleh gambaran benda atau peristiwa yang sulit dikunjungi secara langsung, baik karena berbahaya atau peristiwa langka. Dapat dengan mudah membandingkan suatu hal dengan jelas benda yang mudah rusak atau sukar diawetkan. Mengamati gerakan yang sulit ditangkap secara detail oleh mata, atau butuh pengamatan yang panjang dan lama. Dan dapat belajar sesuai dengan tempo kemampuan tempo tiap individu masing-masing (Syarifuddin *dkk.*, 2022).

Menurut Hamalik (Kristanto, 2016) media pembelajaran bermanfaat untuk memperjelas penyajian pesan supaya tidak terlalu verbal, serta meningkatkan perhatian anak melalui pendekatan pendekatan interaksi sosial dengan lingkungan dan kenyataan. Media juga berperan dalam meletakkan dasar penting untuk perkembangan belajar melalui pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kemandirian sendiri, sesuai dengan kemampuan dan minat anak, serta merangsang pemikiran yang terus berjalan tanpa membatasi ruang, waktu dan daya indera .

2.1.2 Karakter Pembelajaran di Taman Kanak

Penerapan media pembelajaran bagi anak usia dini menjadi suatu hal yang krusial, karena haruslah memahami berkenaan bagaimana anak belajar. Dimana anak memiliki karakter yang beragam dan unik dalam memahami sesuatu, sehingga metode maupun media yang digunakan harus disesuaikan dengan fase

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

tahap perkembangan mereka. Beberapa teori yang mendasari pembelajaran anak usia dini terutama untuk anak berusia 5-6 tahun.

Menurut Jean Piaget dalam teori perkembangan kognitifnya (Santrock, 2007) anak secara aktif membangun pemahaman akan dunia dengan melalui empat tahapan. Empat tahapan tersebut ialah Sensorimotor (0-2 tahun), Pra operasional (2-7 tahun), Operasional konkret (7-11 tahun), dan Operasional formal (11-Dewasa). Pada usia untuk kanak-kanak, Tahap Praoperasional menurut Piaget disini anak mulai menjelaskan dunia dengan kata-kata dan gambar. Kata dan gambar ini mencerminkan peningkatan pemikiran simbolis, yakni kemampuan menggunakan simbol seperti kata atau gambar guna merepresentasikan sesuatu yang tidak nampak/dilihat secara langsung, serta melampaui hubungan informasi sensoris dan tindakan fisik (Webster & Grimmer, 2025).

Pada fase pra operasional ini, anak-anak cenderung berpikir secara animistik, dengan memberikan sifat manusia ke benda mati (Webster & Grimmer, 2025). Mereka cenderung belajar melalui permainan berpura-pura (*pretend play*). Contohnya ketika bermain boneka dengan membuatnya berbicara atau menangis, yang merupakan cara mereka mengeksplorasi dan memahami dunia. Eksplorasi melalui bermain ini tidak hanya mengembangkan keterampilan kognitif, tetapi juga dapat membantu anak dalam mengembangkan keterampilan sosialnya, yakni memahami perspektif orang lain. Selain itu, kontrol perhatian menunjukkan perubahan yang signifikan. Anak usia prasekolah sangat dipengaruhi oleh rangsangan eksternal, terutama hal yang mencolok secara visual maupun auditori (Santrock, 2007). Oleh karena itu, lingkungan belajar yang kaya akan stimulus sangat membantu dalam peningkatan fokus serta keterlibatan anak dalam kegiatan belajar.

Seperti Piaget, Lev Vygotsky juga menekankan bahwa anak-anak secara aktif menyusun pengetahuan mereka. Namun berbeda dengan Piaget, menurut Vygotsky (dalam Santrock, 2007) melihat bahwa fungsi-fungsi mental memiliki dasar yang bersifat sosial. Vygotsky berpendapat bahwa anak mengembangkan konsep sistematis, logis, serta rasional. Dengan kata lain, dalam teori Vygotsky, orang lain dan bahasa memiliki peran yang sangat penting pada perkembangan

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

kognitif anak. Keyakinan Vygotsky pada pentingnya nilai atau pengaruh sosial pada perkembangan kognitif anak direfleksikan melalui konsep zona perkembangan proksimal (*Zone of Proximal Development*). Zona perkembangan proksimal (ZPD), yaitu tentang rangkaian tugas yang terlalu sulit dipahami oleh anak secara mandiri, tetapi dapat dipelajari melalui kolaborasi dan interaksi sosial dengan bantuan dan bimbingan individu yang lebih berpengetahuan, seperti orang dewasa atau teman sebayanya yang lebih ahli.

Konsep yang berkaitan erat dengan konsep ZPD disini memahami pentingnya konsep scaffolding, yakni perubahan tingkat dukungan selama sesi pembelajaran (Santrock, 2007) yang diperlukan anak dalam menjelajahi ZPD untuk membantu anak mencapai potensi maksimalnya dengan menyesuaikan tingkat kemampuan anak (Webster & Grimmer, 2025). Dimana ketika anak mempelajari tugas baru dengan orang ahli yang menggunakan instruksi langsung. Lalu ketika terlihat kompetensi anak meningkat, maka pendamping akan dikurangi. Dialog menjadi poin penting pada konsep ini, karena menurut Vygotsky anak itu kaya akan konsep, namun masih tidak sistematis, dan spontan (Santrock, 2007). Pada teori ini anak bergantung pada alat-alat yang disediakan oleh budaya, yang menentukan jenis keahlian yang mereka kembangkan. Scaffolding disini juga dapat menggunakan alat bantu visual seperti gambar, diagram, atau media interaktif, guna memaksimalkan perkembangan potensi anak.

Vygotsky juga berpendapat bahwa bahasa dan pikiran itu berkembang secara terpisah, yang kemudian menyatu, dan menekankan semua fungsi mental memiliki sumber eksternal atau sosial. Penggunaan bahasa untuk kemandirian pribadi disebut dengan *private speech*, yang merupakan alat penting bagi pemikiran anak. Namun dalam perjalanan untuk dapat memfokuskan ke pemikiran mereka sendiri, anak haruslah menggunakan bahasa dalam berkomunikasi secara eksternal untuk jangka waktu yang panjang sebelum transisi dari kemampuan bicara eksternal menjadi internal. Masa transisi di usia 3-7 tahun meliputi berbicara sendiri secara alami tanpa melakukan aktivitas verbal, dan anak menginternalisasikan pembicaraan egosentris mereka ke dalam bentuk *inner speech* yang menjadi pemikiran-pemikiran mereka (Santrock, 2007). Dimana



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Vygotsky berpendapat bahwa *private speech* disini menunjukkan transisi awal menjadi komunikatif secara sosial.

Anak-anak di taman kanak-kanak terbagi menjadi dua tingkat, yakni tingkat A dan B. Untuk kelas A berusia di 4-5 tahun. Dan untuk kelas B berusia di 5-7 tahun. Anak usia taman kanak-kanak (TK) berada dalam tahap perkembangan sosial dan emosional yang pesat. Mereka mulai memahami perasaan sendiri maupun orang lain, bekerja sama, serta mengembangkan keterampilan komunikasi melalui interaksi dengan teman sebaya (Sari, 2024).

Game based learning menjadi salah satu pendekatan yang efektif mendukung pada perkembangan ini karena memungkinkan anak untuk berekspresi, mengelola emosi, serta membangun hubungan sosial dengan suasana yang menyenangkan (Sari, 2024). Anak usia dini mengalami perkembangan holistik yang pesat mulai aspek fisik, kognitif, sosial emosional, bahasa, dan moral (Nurasyiah & Atikah, 2023). Fisik motorik anak usia dini 5 tahun telah mampu mengkoordinasi mata dengan baik juga memadukannya dengan anggota gerak tubuh yang lainnya dalam beraktifitas (Nurasyiah & Atikah, 2023). Pada kognitif anak usia dini 2-7 tahun telah memiliki kesadaran/atensi eksisnya suatu benda yang harus ada atau biasa ada, mulai memahami keadaannya yang mengandung masalah. Pada sosial emosional 2,5-6 tahun, anak mengalami perkembangan emosi yang kuat selayaknya sebuah ledakan yang kuat dan biasa terjadi dalam lingkungan keluarga yang besar. Pada kognisi sosial anak usia 3-5 tahun, anak mengalami pemahaman perbedaan antara kepercayaan dan keinginan, yakni persahabatan yang didasarkan aktivitas bersama.

Pada usia dini terutama pada anak TK B yang berusia di kisaran 5-6 tahun, banyak sekali perkembangan yang terjadi pada diri anak, lebih bergerak aktif, sudah memiliki atensi pada sekitar terutama pada sesuatu yang menarik. Cara belajar yang paling efektif dengan pengalaman langsung dan eksplorasi aktif (Pakpahan & Saragih, 2022) terlebih lagi bersosialisasi dengan teman sebayanya seperti saat bermain. Hal ini karena ketika bermain, akan menciptakan suatu suasana yang santai dan menyenangkan (Monteiro-Krebs *dkk.*, 2024). Anak yang

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

sebelumnya kurang mengenal menjadi saling berinteraksi dalam bekerja sama, dan membangun hubungan sosialisasi memahami perspektif teman sebayanya.

Dengan kegiatan bersama teman sebayanya, anak akan menjadi lebih tertarik dalam kegiatan belajar dan menjadi lebih mudah memahami konsep yang diajarkan. Salah satu media pembelajaran menarik yang bisa digunakan ialah *board game*. Pada lingkungan pembelajaran kolaboratif, anak bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama dan saling membantu. Pada proses tersebut dapat membangun rasa percaya diri serta tanggung jawab pada antar individu (Rahman, 2024) melalui bermain yang merupakan bagian mutlak dalam kehidupan anak, dalam pembentukan kepribadian anak (Pujayanti *dkk.*, 2023). *Board game* sebagai permainan yang dimainkan lebih dari satu pemain tentu dapat menjadi media pembelajaran untuk perkembangan anak. Penggunaan media pembelajaran berbasis game untuk anak usia dini, dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan konsentrasi anak, dan merasa nyaman saat kegiatan belajar (Hidayat *dkk.*, 2023). Hal tersebut tentu tetap dengan memikirkan rancangan secara matang baik dari game hingga sisi desain. Melalui pendekatan visual, desain yang menarik dan interaktif pada permainan mampu menjadi solusi efektif bagi tantangan menjaga minat dan motivasi belajar anak usia dini (Sari, 2024).

2.1.3 Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peran yang penting dalam kegiatan belajar mengajar, melihat fungsi dan manfaat yang telah dijelaskan sebelumnya. Dalam membuatnya menjadi efektif penting memahami jenis media pembelajaran yang ada. Hal ini bertujuan agar kegiatan belajar dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik yang dituju. Jenis media pembelajaran menurut beberapa para ahli dalam dunia pendidikan, namun apapun pengelompokannya, secara keseluruhan memiliki tujuan yang sama yakni mempermudah dalam mempelajari suatu hal. Menurut Rudy Bretz (dalam Syarifuddin *dkk.*, 2022) jenis media terbagi menjadi tiga unsur pokok, yakni suara, visual, dan gerak. Berdasarkan tiga unsur tersebut diklasifikasikan menjadi delapan kelompok, yakni

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

media audio, media cetak, media visual diam, media visual gerak, media audio semi gerak, media semi gerak, media audio visual diam, dan media audio visual gerak.

Menurut Heinich, Molenda, Russel (dalam Syarifuddin *dkk.*, 2022) jenis media yang sering dipergunakan dalam kegiatan belajar ialah media non proyeksi, media proyeksi, media audio, media gerak, media komputer, komputer multimedia, hipermedia dan jarak jauh. Setiap jenis media pembelajaran memiliki karakteristik masing-masing dan bertujuan untuk saling melengkapi karena masing-masing memiliki kelebihan dan kelemahan. Jenis media tersebut dapat dirinci sebagai berikut.

1. Media tanpa Proyeksi Dua dimensi, yakni berupa Fotografi/gambar, diagram, bagan, grafik, kartun, dan poster.
2. Media tanpa proyeksi tiga dimensi, yakni benda sebenarnya, model, peta, globe, topeng, animasi 3D.
3. Media Audio yakni seperti radio, *tape recorder*, laboratorium bahasa, CD dan Mp3.
4. Media dengan proyeksi, yakni seperti OHP (*overhead projector*), Slide dan filmstrips, Proyektor tak tembus pandang (*opaque projector*), Mikrofilm, film, LC.
5. Televisi.
6. Komputer.
7. *Video Tape Recorder (VTR)*, *Video Compact Disc (VCD)*, *Digital Video Disc (DVD)*.

Namun jenis media juga berkembang seiring mengikuti perubahan zaman dengan lebih mempertimbangkan dari segi praktis. Seperti media grafis, yang tergolong jenis media visual dengan penyampaian pesan melalui simbol visual untuk menarik perhatian, dengan sajian pelajaran yang mengilustrasikan suatu fakta yang biasanya terlupakan hanya dengan penjelasan verbal saja. Keberhasilan penggunaannya ditentukan dari kualitas dan efektifitas bahan yang digunakan. Penataan visualisasi yang dapat dimengerti dan menarik perhatian audiens dalam menyampaikan pesan yang diinginkan ini tentu dengan penerapan pada prinsip

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

dan elemen yang digunakan. Hal ini bertujuan agar dapat menciptakan media pembelajaran yang tidak hanya menarik dan efisien secara visual namun juga interaktif yang dapat meningkatkan motivasi belajar.

Menurut Ahyar (dalam Pratiwi *dkk.*, 2021) media pembelajaran merupakan elemen yang penting dalam memotivasi kegiatan belajar. Penggunaan secara kreatif dan sistematis dapat menciptakan pengalaman belajar yang efektif bagi peserta didik. Salah satu bentuk media pembelajaran yang inovatif adalah media interaktif, yang memungkinkan peserta didik berpartisipasi secara aktif dalam mempelajari materi baru. Jenis media interaktif di sini contohnya seperti game edukasi, simulasi digital, dan e-book interaktif. Media interaktif mendukung antusias pelajar ketika materi yang disampaikan dengan menggunakan pendekatan berbasis permainan, atau dikenal dengan konsep belajar sambil bermain (Pratiwi *dkk.*, 2021). Hal ini karena permainan menjadi jendela dunia bagi anak, dalam melatih berpikir kritis, memecahkan masalah, berinteraksi sosial dengan teman sebayanya serta melatih pengolahan emosi (Sari, 2024).

Salah satu strategi efektif dalam menerapkan konsep ini adalah dengan melalui game edukasi. Metode ini tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, namun juga memberikan pelajar suatu pengalaman memperoleh pengetahuan dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Game edukasi memungkinkan keterlibatan anak untuk bergerak aktif melalui pemberian rangsangan mulai dari kognitif hingga sosial emosionalnya (Sari, 2024). Menurut Maiga (2019) bermain adalah elemen terpenting dalam lingkungan belajar, hal tersebut karena bermain disini dapat meningkatkan pengalaman belajar dengan cara yang lebih efektif, serta meningkatkan pengalaman belajar dengan menaikkan suasana hati (Pujayanti *dkk.*, 2023). Salah satu bentuk game edukasi yang dapat dijadikan media pembelajaran interaktif ialah *Board game*. *Board game* telah diterapkan dalam berbagai disiplin ilmu, termasuk dalam pembelajaran sains. Penelitian "*The Effect of a Scientific Board Game on Improving Creative Problem-Solving Skills*" menunjukkan bahwa mengadopsi permainan sebagai media pembelajaran interaktif memiliki pengaruh positif mengenai pemahaman konsep serta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

memotivasi dalam berpartisipasi, karena sifatnya yang menarik dan mudah dipahami (Chen *dkk.*, 2021).

2.2 Board Game

Board game merupakan sebuah permainan yang dimainkan pada suatu permukaan berbentuk papan dengan melibatkan beberapa elemen benda seperti karakter atau pion, di mana pemain harus mengikuti berdasarkan arahan tertentu kartu yang dipilih (Nenny Mahyuddin *dkk.*, 2024). *Board game* merupakan permainan yang elemen komponennya ditempatkan dan diposisikan pada permukaan yang telah ditandai (Sabrina, 2024). *Board game* memiliki beberapa aturan, seperti memiliki papan, dadu, dan kartu. Kemudian pemain menentukan urutan bermain yang minimal dimainkan oleh dua orang, dan bisa dimainkan secara berkelompok. Para pemain mengambil giliran dalam melempar dadu dan mengambil kartu perintah. Pemain yang mencapai garis akhir ialah pemenangnya (Nenny Mahyuddin *dkk.*, 2024). Sehingga, *board game* menjadi sebuah media pembelajaran yang menyenangkan yang dapat memberi stimulus dalam perkembangan pada anak.

2.2.1 Manfaat Board Game

Board game termasuk ke dalam kategori permainan non-digital. Dimana permainan non-digital memiliki dampak lebih besar pada bidang akademik ketimbang digital, tidak berarti bahwa permainan digital tidak bermanfaat melihat perkembangan teknologi yang pesat (Ariya *dkk.*, 2025). Namun untuk anak usia dini penggunaan teknologi alangkah baiknya dikurangi, dengan tujuan agar tumbuh kembangannya lebih maksimal, dengan tidak membatasi pemikiran kreatifnya. Manfaat *board game* bagi pelajar ialah diantaranya mengurangi ketergantungan perangkat digital, meningkatkan fokus, mengatur emosi, menumbuhkan jiwa kompetitif, dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (Nenny Mahyuddin *dkk.*, 2024)

Board game memiliki manfaat dari sisi mental dan fisik. *Board game* membantu merangsang imajinasi, meningkatkan keterampilan dalam berpikir kritis, serta memberikan tantangan bagi anak-anak. Menjadi sarana relaksasi,

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

peredas stres, dan salah satu cara melarikan diri dari tekanan kehidupan yang selalu bergerak cepat. *Board game* menjadi alternatif hiburan yang menjauhkan pemain dari distraksi atau ketergantungan pada teknologi digital. Pemain dapat menikmati pengalaman bermain yang lebih nyata, dengan mematikan ponselnya, bersantai di rumah, menikmati waktunya bersama dengan keluarga maupun teman (Booth, 2021). Bermain bersama di sini memberikan efek menenangkan dan menyenangkan dengan mendorong interaksi sosial melalui kebersamaan. Hal ini karena game memungkinkan individu yang sebelumnya tidak saling mengenal dapat menjadi lebih mudah berkomunikasi dan berinteraksi, dan memperkuat interaksi sosial dan membangun hubungan antar individu menjadi lebih akrab (Monteiro-Krebs dkk., 2024).

Board game menjadi permainan interaktif sebagai media pembelajaran sangat efektif bagi anak dengan melibatkan mereka secara aktif dalam kegiatan belajar, merangsang berbagai aspek perkembangan tidak hanya dari kognitif tetapi juga pada sosial emosional anak. Di mana saat bermain anak akan diajak berinteraksi sosial memecahkan masalah, berpikir kritis, dan mengembangkan kreativitas. Interaksi sosial dengan teman sebayanya saat bermain juga membantu anak belajar berkolaborasi, berkomunikasi, dan memahami perasaan teman bermainnya. Bermain bersama di sini membantu anak menghargai perbedaan dengan perkembangan emosional ketika bermain.

Board game di sini berperan dalam meningkatkan empati serta kesadaran pada isu sosial, seperti perundungan. Pada Studi oleh Nieh dan Wu (2018) menunjukkan anak usia 11-12 tahun bermain *board game* bertema kesadaran perundungan, *Galaxy Rescuers*, memiliki pemahaman topik lebih baik ketimbang kelompok yang diajarkan dengan metode konvensional (O'Neill & Holmes, 2022). Ketika bermain kita cenderung bisa melihat karakter asli seseorang. Seperti disaat dihadapkan pada sebuah tantangan, dan berhasil diselesaikan, anak akan menjadi lebih percaya diri. Sebaliknya ketika dihadapkan pada kegagalan anak akan belajar bagaimana mengatasi rasa frustrasi dan tertantang untuk mencoba lagi. Sehingga dapat membantu dalam kembang pengendalian diri dan emosional pada anak (Sari, 2024).

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Board game selain membuat anak belajar dengan aktif, ia juga melatih perkembangan motorik, terutama pada motorik halus. Pada penelitian Rahnang (2023) mengungkapkan bahwa permainan tradisional Mimi dan Kotapulus dari Kalimantan Barat dapat merangsang perkembangan bahasa, motorik, dan kognitif anak (Hidayat dkk., 2023; Rahnang dkk., 2023). Menurut Lolita (dalam Riha Adatul'aisy dkk., 2023) kegiatan motorik halus memerlukan koordinasi tangan dan mata seperti gerakan menggambar, menulis, menggunting. Semakin banyak gerakan motorik, dapat membuat anak semakin berkreasi, dan memberikan kesempatan pada stimulasi perkembangan motorik anak usia dini melalui gerakan-gerakan tersebut. Bermain adalah aspek yang tak terpisahkan dari kehidupan anak, di mana permainan memiliki peran penting dalam membentuk kepribadian mereka. Salah satu bentuk permainan yang sering dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar ialah *board game*. Namun permainan *board game* sangatlah beragam dan perlu disesuaikan dengan usia anak agar penggunaannya menjadi efektif sebagai media pembelajaran.

2.2.2 Kategori *Board Game*

Menurut Limantara (dalam Darmo dkk., 2022) *board game* dikategorikan ke dalam enam jenis, yakni *board game strategy*, *german style board game*, *race game*, *roll and move game*, *word game*. Sedangkan menurut Juanda (dalam Sabrina, 2024) beberapa kategori *board game* terbagi sebagai berikut :

1. Strategi *board game*: *board game* yang fokus pengendalian pada keahlian membuat strategi dalam bermainnya. Contoh *board game* ini ialah catur.
2. Euro / German-style *board game*: *board game* yang berfokus pada pengendalian penggabungan beberapa strategi yang kuat. Contoh dari *board game* ini ialah *Puerto Rico*.
3. *Race game*: *board game* yang cara bermainnya ialah pemain harus menggerakkan komponen *board game* yakni pion untuk mencapai titik akhir *tiles* atau garis *finish*, karena pemenang ditentukan dari siapa duluan yang sampai titik akhir. Contoh dari *board game* ini ialah ular tangga.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

4. *Roll and move*: ialah *board game* yang dalam bermain menggunakan komponen dadu atau benda lain yang dapat menghasilkan suatu nilai angka acak yang menentukan banyak langkah yang harus yang diambil oleh pemain. Contoh dari *board game* jenis ini ialah Monopoli.
5. *Trivia game*: ialah *board game* yang dalam bermain fokus pengendaliannya pada pengetahuan umum yang dimiliki oleh pemain. Saat bermain, pemain akan diberikan pertanyaan umum yang ada dan akan diberikan setiap gilirannya. Contoh dari *board game* ini adalah *Trivial Pursuit*.
6. *Word game*: ialah kategori *board game* yang berisi komponen pecahan alfabet, dimana ketika bermainnya nanti pemain akan menyusun alfabet saat menjawab pertanyaannya. Contoh dari *board game* ini ialah *Scrabble*.
7. *War game*: ialah kategori *board game* yang mengambil tema situasi perang, para pemain akan dibawa ke suasana seolah situasi perang dan menjalankan operasi militer. Contoh dari *board game* kategori ini ialah *Advanced Squad Leader*.

2.2.3 Mekanisme Board Game

Mekanik pada suatu *board game* menggabungkan apa dan bagaimana arahan atau aturan dan permainan untuk membentuk suatu permainan yang konsisten, dengan melakukan tugas yang dapat dikenali dari satu permainan ke permainan lainnya. Sehingga pemain dapat dengan mudah memahami, menggunakan, dan mendiskusikan game tersebut (Daniels, 2022). Beberapa macam mekanisme *board game* yang diuraikan oleh Daniels ialah :

1. *Turn Order* (Urutan giliran)

Mekanik *turn order*, setiap pemain hanya dapat melakukan aksi dan menyelesaikan tugas ketika giliran mereka tiba. Dalam game kompetitif, pemain akan saling bersaing, dan hanya akan ada satu pemenang. Sementara dalam game kooperatif, semua pemain akan bekerja sama sebagai satu tim untuk mencapai tujuan bersama. Mekanisme ini memastikan permainan berjalan secara terstruktur dan memberikan waktu yang adil kepada setiap pemain. Ragam urutan bisa urutan tetap (pemain

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

bergiliran dalam siklus yang sama), *progresif* (urutan berdasarkan kondisi tertentu seperti skor atau posisi di permainan), *simultaneous turn order* (semua pemain mengambil tindakan pada saat yang sama). Contoh mekanisme berdasarkan movement ini ialah permainan *Tic Tac toe*, Uno dengan *fixed turn order* yang bisa berubah jika ada kartu *reverse* atau *skip*.



Gambar 2.1 Uno Card
Sumber: Shopee.com

2. *Actions* (Aksi Pemain)

Dalam mekanik *actions*, setiap tindakan yang dilakukan saat bermain, baik yang dipilih secara sadar maupun terjadi karena faktor keberuntungan dianggap sebagai aksi. Tindakan ini bisa dilakukan baik saat giliran maupun diluar giliran bermain, tergantung dari aturan bermain. Mekanik ini memungkinkan variasi dalam *gameplay*, dengan memberikan pemain kebebasan untuk bertindak sesuai dengan strategi atau menghadapi konsekuensi dari elemen acak yang ada dalam permainan. Contoh mekanisme ini permainan *Checkers*.



Gambar 2.2 *Checkers*
Sumber: Ubuy Indonesia

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

3. Movement (Pergerakan)

Mekanisme *movement* menentukan cara pemain memindahkan pion atau komponen permainan dari satu titik ke titik yang lain. Pergerakan bisa berbasis dadu (*roll and move*), poin gerakan, atau *grid based movement*, di mana pemain bergerak di dalam area tertentu. Beberapa *game* memiliki pola gerakan khusus (*special movement mechanics*), seperti permainan *Mancala* yang menggunakan bidak sebagai pola gerakan khusus berupa distribusi pion atau *force projection*. Contoh permainan mekanisme ini ialah *Monopoly* dengan mekanisme *roll and move*



Gambar 2.3 Board Game Monopoly
Sumber: Amazon.com

4. Board and maps (Papan dan Peta Permainan)

Papan permainan atau peta dalam *board game* bisa berupa *fixed board* (tetap) atau *modular board* (dapat berubah-ubah). Beberapa permainan menggunakan *tile placement*, di mana pemain membangun peta selama permainan berlangsung. Selain itu juga ada mekanisme *map deformation*, dimana area bermain akan berubah, berkurang, atau bertambah seiring berjalannya permainan. Contoh permainannya ialah *Carcassone* dengan *modular board*.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Gambar 2.4 Carcassonne
Sumber: Rainbow Fun

5. *Randomization* (Unsur Keberuntungan)

Mekanisme ini mengatur elemen acak dalam permainan seperti penggunaan dadu, kartu, atau spinner. Unsur keberuntungan dapat memberikan variasi dalam permainan dan memastikan bahwa tidak ada pemain yang memiliki kontrol penuh terhadap hasil permainan. Contoh permainannya ialah *Yahtzee* sepenuhnya bergantung pada *randomization*, dimana para pemain harus melempar dadu dan mencocokkan hasilnya dengan kombinasi tertentu.



Gambar 2.5 Yahtzee
Sumber: Vintage and Nostalgia.co

6. *Currency and ownership*

Mekanisme yang melibatkan sistem ekonomi dalam bermain, seperti penggunaan komponen uang, sumber daya, atau aset sejenis lainnya.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Beberapa game menggunakan sistem barter atau *resource management*, yang mengharuskan pemain mengelola sumber daya alam dalam mencapai kemenangan. Contoh permainannya ialah *Monopoly* dengan sistem *currency* dalam mengelola uang untuk membeli properti dan bertahan hidup dalam permainan.

7. Cards

Mekanisme *card base* dalam *board game* mencakup, *card draw* dimana pemain mengambil kartu dengan aturan tertentu, *hand management* yang menuntut pemain menyimpan dan memainkan kartu secara optimal, dan *deck building* mengharuskan pemain membangun dan menyesuaikan tumpukan kartu mereka selama permainan. Beberapa game menerapkan batasan kartu yang dipegang selama permainan berlangsung, menciptakan tantangan tambahan. Terdapat juga mekanisme *exhaustion* di mana *deck* yang habis bisa dikocok ulang atau memicu akhir permainan. Contoh permainan disini ialah *Terraforming Mars* yang menerapkan *exhaustion* sebagai bagian strategi permainan.



Gambar 2.6 *Terraforming Mars*
Sumber: Boardgamegeek.com

8. Negotiation and hidden information

Mekanisme yang mengharuskan pemain untuk bernegosiasi dengan lawan atau menyembunyikan informasi untuk mendapat keuntungan. Biasa ditemukan dalam game berbasis strategi dan deduksi sosial. Contoh permainannya ialah *Sheriff of Nottingham* dengan mekanisme *hidden information*.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Gambar 2.7 Sheriff of Nottingham
Sumber: eBay.com

9. Role-playing

Mekanisme yang melibatkan pemain yang mengambil peran karakter tertentu dalam permainan. Setiap karakter biasanya memiliki kemampuan yang unik yang dapat mempengaruhi jalannya permainan. Contoh permainan mekanisme ini ialah *Betrayal at House on the Hill*, dimana pemain berperan sebagai karakter dengan kemampuan unik dalam eksplorasi rumah berhantu.



Gambar 2.8 Board Game Betrayal at House on the Hill
Sumber: Amazon.com

10. Puzzles

Mekanisme *puzzle* pada beberapa *board game* menggabungkan elemen teka teki yang harus dipecahkan untuk memenangkan permainan.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Mekanisme ini sering dikombinasikan dengan deduksi logis atau *puzzle-solving challenges*. Contoh permainan dengan mekanisme ini ialah *Escape Room: The Game*, pemain akan berusaha menemukan jalan keluar sebelum waktu habis, dengan menggunakan teka teki berbasis *problem solving*. *Codenames* contoh permainan dengan mekanisme *word puzzle*, dimana pemain harus menebak kata berdasarkan petunjuk yang diberikan oleh rekannya.



Gambar 2.9 *Codenames word game*
Sumber: Amazon.ae

11. Physical Dexterity

Mekanisme ini mewajibkan pemain menggunakan kemampuan fisik seperti keseimbangan, ketepatan, maupun kecepatan tangan sewaktu bermainnya. Contoh permainan ini ialah *Jenga*, yang mengharuskan pemain menarik balok kayu tanpa menjatuhkan menara.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Gambar 2.10 Board Game Jenga
Sumber: Ubuy Indo

2.2.4 Material Board Game

Pembuatan *board game* memiliki beberapa faktor yang harus dipertimbangkan, salah satunya ialah material dari *board game*. Dalam merancang *board game* yang berkualitas, penting dalam memperhatikan kualitas bahan yang digunakan dalam perancangannya. Bahan harus disesuaikan dengan usia target anak, dan juga mempertimbangkan ketahanannya supaya dapat digunakan jangka panjang. Berikut merupakan beberapa jenis bahan yang umum digunakan dalam material *board game* :

1. Playmat

Playmat ialah alas bermain yang terbuat dari kain, dan biasanya digunakan ketika bermain. Pada *board game*, *playmat* memiliki ukuran yang beragam yang disesuaikan dengan jumlah pemain, atau target dari *board game* itu sendiri.

2. Cardboard

Cardboard biasa dikenal dengan kardus atau karton, jenis material bahan yang terbuat dari kertas tebal. Pemilihan bahan material *cardboard* biasa digunakan pada kemasan *board game*, karena mudah dibentuk, dilipat, dan berukuran tebal.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

3. *Art Paper*

Kertas *art paper* adalah kertas yang sisi permukaannya berkarakteristik mengkilap. Kertas *art paper* juga memiliki ketebalan yang beragam, yakni 190-400gr.

4. Akrilik

Akrilik ialah material sintetis berbasis plastik berbahan polimetil metakrilat (PMMA). Secara penampilan terlihat seperti kaca namun lebih ringan, mudah untuk eksplorasi bentuk, dan lebih tahan pecah. Pada *board game*, bahan ini biasa digunakan untuk dijadikan elemen komponen pion-pion yang akan dimainkan oleh pemain.

Pemilihan material dalam *board game* tidak hanya mempengaruhi umur daya tahan *board game*, melainkan juga berpengaruh terhadap kenyamanan saat bermain, dan imersif bagi pemain. Selain kualitas material, visual juga berperan penting dalam menarik perhatian pemain dan memperjelas elemen permainan. Oleh sebab itu, elemen desain grafis yang digunakan dalam *board game* menjadi faktor yang krusial dalam menyampaikan tema, mekanisme, maupun penataan letak yang intuitif, dan harus tetap memastikan permainan dapat dimainkan dengan mudah dengan memberi pengalaman yang berkesan.

2.3 Elemen Desain Grafis pada *Board Game*

Desain grafis pada *board game* memiliki peran penting dalam menyampaikan informasi, memperkuat tema, meningkatkan pengalaman bermain. Bahasa visual mencakup ilustrasi, desain grafis, tipografi, ikon, dan seluruh elemen visual lainnya yang berada di dalam permainan serta bagaimana elemen tersebut berinteraksi (Solis, 2024). Jika dieksekusi secara baik, keseluruhan elemen visual dalam game akan selaras sehingga antarmuka terasa hampir tidak terlihat, dan memungkinkan pemain untuk belajar dan menikmati permainan dengan cepat. dengan kata lain desain bersifat intuitif.

Menurut buku *graphic design for board game* (dalam Solis, 2024) bahasa visual yang intuitif umumnya memiliki tiga elemen utama , yakni :

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

1. Konsistensi

Bahasa visual yang setiap elemen visual harus digunakan secara berulang dengan makna yang sama. Misalnya, dalam *Magic:The gathering*, ikon panah melengkung selalu digunakan untuk perintah “*tap*” atau “putar ke samping untuk mengaktifkan efek”. Ikon ini digunakan hanya sebagai prasyarat efek permainan, bukan untuk menunjukkan kartu yang sedang “*tapped/untapped*”.

2. Aksesibilitas

Bahasa visual harus dapat diakses dan dimengerti oleh semua pemain. Penggunaan warna, pola, bentuk, maupun tipografi yang jelas membantu pemain memahami informasi dengan lebih cepat. Jika angka yang digunakan dalam menunjukkan aspek seperti biaya, jumlah, atau kekuatan, maka setiap angka harus memiliki perbedaan visual agar tidak membingungkan pemain.

3. Preseden

Bahasa visual yang diperbolehkan, tetapi harus mempertimbangkan ekspektasi pemain. Misalnya dalam permainan dengan tema agraris pertanian di desa Eropa abad pertengahan, ikon barang yang digunakan mungkin berupa apel, anggur, dan gandum, karena menyesuaikan dengan latar belakang cerita. Jika desainer memilih ikon yang lain, maka memungkinkan pemain mempertanyakan mengenai keakuratan tema tersebut.

Bahasa visual menjadi aspek penting dalam menciptakan pengalaman bermain yang efektif. Dengan menerapkan prinsip konsistensi, aksesibilitas, dan preseden, bahasa visual dalam *board game* yang terdiri dari berbagai elemen yang bekerja bersama untuk menciptakan pengalaman bermain yang menarik dan mudah dipahami. Beberapa elemen visual seperti ilustrasi yang memperkuat tema dan suasana permainan, tipografi yang memastikan keterbacaan dan komunikasi yang jelas, warna yang mempengaruhi emosi dan pembeda elemen dalam *game*, dan *layout* sebagai pengatur tata letak informasi agar lebih terstruktur dan intuitif bagi pemain.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

2.3.1 Ilustrasi

Ilustrasi memiliki peran penting bagi media pembelajaran, yakni sebagai pembangun daya imajinasi serta keterlibatan emosional. Melalui ilustrasi, anak tidak hanya mengenal bentuk dan warna saja, akan tetapi memahami juga adanya konsep, cerita, dan karakter yang dekat dengan mereka (Schonlau & Schonlau, 2013). Keajaiban yang dihadirkan melalui ilustrasi memungkinkan pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif. Sebuah ilustrasi yang bagus adalah ilustrasi yang memadukan keunggulan dalam kerajinan, keterampilan, dan pemikiran kreatif di dalamnya (Zeegen, 2020).

Ilustrasi memiliki banyak fungsi, dapat menjadi stimulus agar tertarik untuk membaca buku. Ilustrasi dapat bertindak sebagai katalisator yang menarik minat baca anak, mendorong keterlibatan dengan buku, menumbuhkan pengalaman buku dalam hal sosial dan budaya, dengan mengajak eksplorasi makna yang diwakili pada buku. Ilustrasi menjadi objek utama minat anak saat berinteraksi dengan buku secara mandiri, dimana membantu mereka memahami isi cerita tanpa harus membaca teks secara langsung. Ilustrasi yang menarik perhatian anak ada dua kriteria yakni karena *colorful* dan fokus tematiknya (Jančík Petrová dkk., 2025). Ilustrasi pada sebuah permainan sama halnya pada buku, dapat membantu proses kognitif dengan merangsang daya ingat, meningkatkan fokus atensi, serta melatih imajinasi (Tursunmurotovich, 2020).

Pada media cetak fungsi ilustrasi menurut Hall(dalam Anggarini, 2021) ilustrasi menjadi sebuah pemikat visual yang paling pertama ditangkap oleh mata audiens baik karena visual yang memikat, cerita menarik yang disampaikan, bahkan kejenaan di dalamnya. Suatu ilustrasi dapat menyimpulkan suatu ide cerita hanya dalam beberapa detik. Ketika hal tersebut sudah telah tercapai, barulah mata audiens akan meneruskan ke bagian *headline*. Ilustrasi sendiri dapat bekerja sendiri maupun bersamaan dengan *headline* dan artikel (Anggarini, 2021).

Gaya dalam ilustrasi ialah kesan atau tampilan yang membedakan karya ilustrator satu dengan yang lainnya. Setiap illustrator memiliki gaya khasnya yang membantu karyanya memiliki daya tarik tersendiri (Zeegen, 2020). Menurut

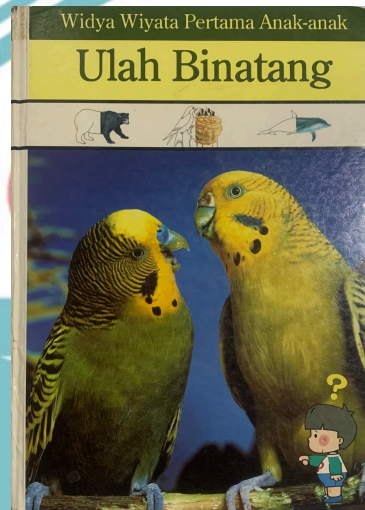
Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Maharini (dalam Maulina, 2021) gaya ilustrasi sangat beragam, beberapa gaya ilustrasi contohnya seperti :

1. Realis

Gaya ilustrasi ini menitikberatkan kemiripan model yang digambar, yang mana hasil karya akan terlihat menyerupai model asli yang nyata.



Gambar 2.11 Gaya Realis pada buku Ulah Binatang
Sumber: Dokumentasi Penulis

2. Surealis

Gaya ilustrasi ini menitikberatkan pada imajinasi hingga imajinasi yang tanpa batas. Gaya ini terkadang sering menggunakan pendekatan hiperbola, dan metafora.



Gambar 2.12 Gaya Surealis pada buku Flotsam
Sumber: Metroframe

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

3. Kartun

Gaya ilustrasi ini biasa terlihat pada buku baca anak, cerita bergambar, maupun komik. Gaya yang menampilkan visualisasi dengan kesan bentuk yang menggemaskan, dengan pemakaian warna yang beragam dan bebas. Hal ini membuat ilustrasi kartun memiliki daya tarik lebih di kacamata anak-anak.



Gambar 2.13 Gaya Kartun
Sumber: Pinterest.com

4. Karikatur

Gaya ilustrasi ini, pendistorsian objek gambar hal penting. Dimana tidak perlu menghiraukan proporsional dari objek.



Gambar 2.14 Gaya Karikatur pada Vincent Van Gogh
Sumber: Pinterest.com

5. *Japan Style*

Gaya ilustrasi ini biasanya merujuk pada gaya manga/komik jepang. Ciri khasnya ialah dari visualisasi mata yang dibuat besar.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Gambar 2.15 Japan Style Illustration on Kodomo Challenge
Sumber: CDJapan

6. American Style

Gaya ilustrasi ini biasa digambarkan dengan tokoh bertubuh kekar, wajah segi empat dengan efek yang dilebihkan. Biasanya berkonsep *heroism* secara visualnya.



Gambar 2.16 American Style Illustration on Superhero ABC
Sumber: Pango Books

Ilustrasi yang paling sesuai bagi anak ialah ilustrasi dengan gaya kartun. Hal ini karena bentuk yang ditampilkan sederhana agar mudah dikenali oleh anak-anak, tidak berlebihan, penggunaan warna yang cenderung cerah sesuai dengan psikologi anak, dengan ekspresi karakter *relateable* yang jelas sehingga mudah dipahami emosinya oleh anak.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

2.3.2 Tipografi

"*Typography is the mechanical means of producing letterforms and the arrangement of them in a given space.*". Tipografi ialah cara mekanis dalam menghasilkan bentuk huruf dan menyusunnya pada suatu ruang tertentu (Ambrose & Harris, 2005). Melalui pengertian tersebut, dapat ditekan bahwa tipografi bukan hanya sebatas desain huruf, akan tetapi juga menjadi suatu cara bagaimana huruf-huruf disusun pada suatu ruang tertentu untuk menjadikan alat komunikasi visual yang efektif.

Menurut Setiautami dan Wijaya (dalam Oktaryanti & Anggalih, 2024) tipografi yang digunakan untuk anak usia dini perlu memperhatikan keterbacaan, penggunaan teks yang sesuai, dengan judul yang menarik. Keterbacaan pada tipografi dapat dilihat dari *legibility* dan *readability*. *Legibility* dilihat dari seberapa mudah seseorang mampu membedakan satu huruf dengan yang lainnya dalam suatu jenis huruf (*typeface*) dengan memperhatikan *X-height*, bentuk karakter, ukuran *counter* (ruang dalam huruf "o" dan "d"), kontras goresan dan bobot huruf (Ambrose & Harris, 2005). *Legibility* dapat ditingkatkan dengan penggunaan ukuran huruf standar, leading yang sesuai, serta perataan teks yang tepat. Untuk memaksimalkan *legibility*, salah satu caranya ialah dengan memberikan kontras yang cukup antara teks dengan *background*, bisa dengan tambahan tekstur atau penekanan dengan memainkan di perbedaan warna (Solis, 2024).

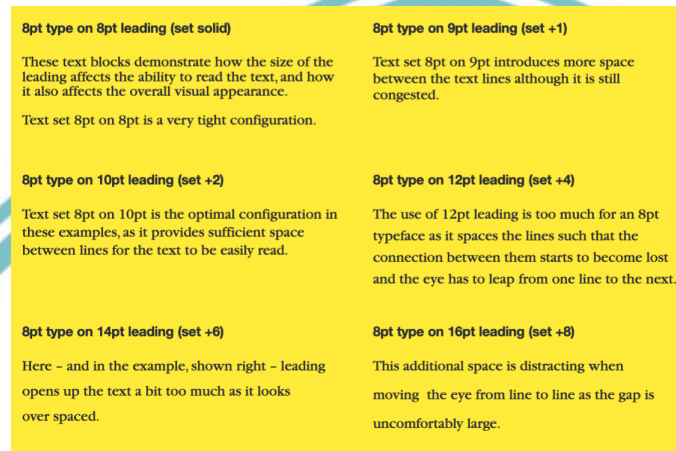
Examples of typefaces with legible characteristics

ABCDEFGH abcdefghijklmnopqrs	Helvetica Bold
ABCDEFGH abcdefghijklmnopqrs	Univers 65
ABCDEFGH abcdefghijklmnopqrs	Futura Bold

Gambar 2.17 *Legibility*
Sumber: (Hunt, 2020)

Legibility saja tidak cukup untuk keterbacaan, karena *readability* juga berpengaruh pada keterbacaan. *Readability* adalah seberapa mudah teks dipahami saat dibaca dengan melibatkan elemen desain yang dapat mempengaruhi pengalaman saat membaca, seperti tata letak, jarak antar kata, hingga dinamika

desain secara keseluruhan (Ambrose & Harris, 2005). Bagi anak-anak, pastikan jarak antar huruf/*letter spacing* dan *word spacing* tidak terlalu rapat. *Kerning* (jarak antar dua huruf), *tracking* (jarak antar kata), *leading* (jarak antar baris teks) harus mempermudah ketika mereka membaca.



Gambar 2.18 *Leading Readability*
Sumber: (Ambrose & Harris, 2005)

Setelah memahami faktor *legibility* dan *readability* untuk mempermudah keterbacaan, pemilihan *typeface* dan *font* haruslah disesuaikan dengan kebutuhan perancangan. *typeface* ada berbagai jenis, yakni seperti :

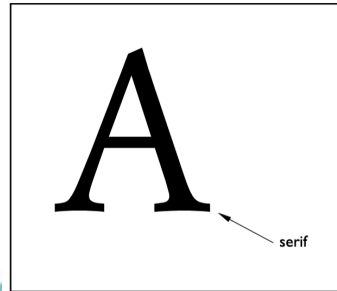
1. *Serif*

Serif adalah jenis *typeface* dengan tambahan *stroke* pendek di ujung huruf pertama kali digunakan oleh para pemahat zaman Romawi, ketika mengukir tulisan di batu. Sulitnya mengakhiri goresan dengan rapi menggunakan pahat besi, tambahkanlah garis pendek untuk merapikan bentuk (Graham, 2005). *Typeface serif* memiliki beberapa kategori, yaitu *serif* tradisional, *serif old style*, dan *serif modern* (Rossa, 2024). Penggunaan *typeface serif* pada visual desain dapat menampilkan kesan klasik, elegan, dan formal (Anggarini, 2021).

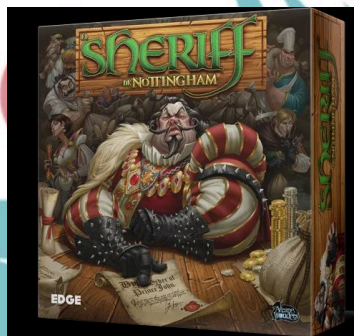
- Hak Cipta :**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Gambar 2.19 Serif
Sumber: (Graham, 2005)



Gambar 2.20 Board Game “Sheriff” dengan Huruf Serif
Sumber: boardgamegeek.com

2. Sans Serif

Sans serif adalah jenis *typeface* dengan tampilan bersih dan sederhana, sering digunakan dalam headline dan tampilan utama (Graham, 2005). Berciri khas tidak berserif (dekorasi pada ujung huruf), sedikit variasi ketebalan *stroke*, *x-height* lebih besar, tidak memiliki stres pada huruf melingkar (Ambrose & Harris, 2005). Penggunaan huruf *sans serif* sering digunakan pada tampilan digital karena tingkat *readability* dan *legibility*nya yang tinggi. Penggunaan *sans serif* dapat menampilkan kesan yang santai, non-formal, dan *friendly*. Contoh *font sans serif* ialah *Helvetica*, *Gill Sans*, *Universe*, *Grotesque*.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

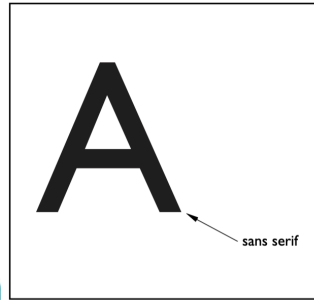


Figure 10-21 Example of a sans serif typeface.

Gambar 2.21 *Sans Serif*
Sumber: (Graham, 2005)



Gambar 2.22 Board Game “Wingspan” dengan Huruf *Sans Serif*
Sumber: Amazon.com

3. Script

Script adalah jenis *typeface* yang dibuat untuk menyerupai seperti tulisan tangan (Ambrose & Harris, 2005). Dalam penggunaannya lebih cocok sebagai elemen dekoratif dan bukan sebagai teks utama. Hal ini karena akan sulit untuk dibaca terutama dalam huruf kapital semua atau ukuran kecil (Graham, 2005). Penggunaan *script* dapat menampilkan kesan yang elegan, anggun dan personal. *Typeface* ini terbagi menjadi dua kategori berupa formal, dan *cursive* (Rossa, 2024).

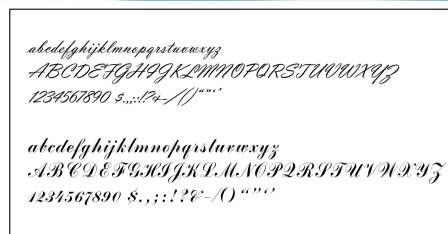
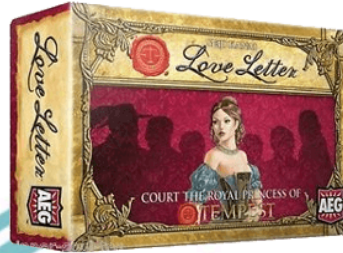


Figure 10-23 Two script typefaces: Vladimir (top) and Commercial Script (bottom).

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Gambar 2.23 *Script*
Sumber: (Graham, 2005)



Gambar 2.24 Board Game “Love Letter” dengan Huruf *Script*
Sumber: boardgamearena

4. *Decorative*

Decorative adalah jenis *typeface* yang tidak memiliki aturan kaku dalam desainnya (Graham, 2005). Dengan tampilan yang unik, eksentrik, dan juga *update* dengan *trend* tertentu. Dalam penggunaannya lebih cocok sebagai *headline*, judul, atau elemen dekoratif, karena jika sebagai *body text* akan sulit untuk dibaca karena *text* terlalu panjang.

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 1234567890 \$.,:;!@&-/()“”‘’
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 1234567890 \$.,:;!@&-/()“”‘’

Figure 10-25 Two decorative typefaces: American Uncial (top) and Ice Age (bottom).

Gambar 2.25 *Decorative*
Sumber: (Graham, 2005)



Gambar 2.26 Board Game “King of Tokyo” dengan Huruf *Decorative*
Sumber: tokopedia.com

Pada anak TK B dengan usia berkisar 5-6 tahun yang sudah bisa membaca, namun keterampilan membaca masih dalam tahap perkembangan. Selain

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

penggunaan ilustrasi yang menarik, pemilihan jenis huruf yang tepat mampu memberikan efek dalam meningkatkan minat baca mereka (Tursunmurotovich, 2020). Menurut penelitian yang dilakukan Sari dan Patria (dalam Maulina, 2021) Pemilihan *font* untuk anak usia dini ini hendaknya memilih *font* dengan fokus utama membantu keterbacaan dengan bentuk yang sederhana, jelas, dan memiliki kesan bersahabat. Dalam hal ini kita bisa memilih yang berjenis *sans serif*. Jika ingin menggunakan jenis lain atau bahkan dua *font*, bisa dengan menggabungkan dengan jenis dekoratif *handwritten*, terutama untuk bagian judul. *Handwritten* dipilih karena usia dini memiliki atensi pada lingkungan sekitarnya, sehingga akan lebih familiar, juga guna menjadi daya tarik bagi anak. Namun pastikan dekoratif disini tidak terlalu *over ornament*, pastikan masih yang mudah dibaca.

2.3.3 Warna

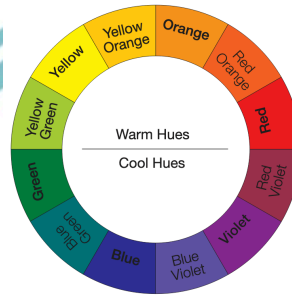
Warna adalah hasil dari variasi panjang gelombang cahaya yang dipantulkan oleh suatu permukaan yang kemudian diinterpretasikan oleh sistem optik (mata) manusia (Opara & Cantwell, 2014). Warna itu merepresentasikan karakter, suasana, dan kemampuan resonansi. Semasa anak-anak, kita sudah memiliki prasangka atau pemahaman awal berkaitan dengan warna sebelum diajarkan melihat sesuatu secara objektif. Menurut Lestari (dalam Oktaryanti & Anggalih, 2024), perkembangan anak usia dini dipengaruhi peran yang signifikan oleh warna. Warna dapat menarik perhatian anak, terutama warna yang cerah dengan kontras tinggi. Warna pula dapat menciptakan suasana kondusif dalam belajar (Oktaryanti & Anggalih, 2024).

Menurut Rustan (dalam Maulina, 2021) fungsi suatu warna ialah menjadi pengenal objek, baik berupa fisik, corak tekstur, hingga motif. Dimana warna berperan sebagai suatu tanda pengenal, pada zaman purba warna menjadi alat yang membedakan antar suku atau musuh, yang di era sekarang menjadi pembeda *brand*. Warna berfungsi menjadi penarik perhatian dalam waktu singkat, dengan membantu komunikasi visual serta asosiasi *brand*, menjadi alat untuk keseimbangan komposisi dalam penyampaian makna (Sherin, 2012).

Hak Cipta :

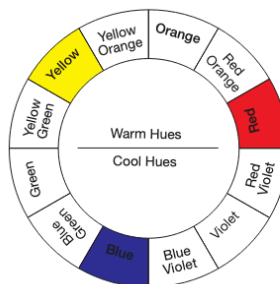
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Color wheel adalah salah satu cara menghubungkan dengan mengatur keseluruhan warna pada sebuah lingkaran atau roda. Dengan cara tersebut, warna dapat terlihat berasal dari ragam spektrum warna komplemen berseberangan saling bertentangan pada roda (Opara & Cantwell, 2014) dengan membaginya ke *warm* dan *cool hues* (Sherin, 2012).



Gambar 2.27 *Color Wheel*
Sumber: (Sherin, 2012)

Color wheel membantu dalam berkomunikasi menggunakan warna dengan cara yang efektif. Berdasarkan proses pembentukan warna terbagi menjadi primary, secondary, dan tersier. Pada *primary colors*, tercipta menurut *color wheel* dasar yang tidak berhubungan satu sama lain. Warna tersebut ialah merah, kuning, dan biru. Dengan mencampurkan berbagai warna primer dengan jumlah yang tepat, dapat menciptakan berbagai warna lainnya dalam spektrum (Sherin, 2012). Contoh penerapan warna ini pada *board game Colorama* untuk usia tiga tahun keatas sebagai media pengenalan warna primer melalui bentuk dan warna yang harus dipasang pada papan, pencocokan bentuk maupun warna didasarkan pada dadu yang muncul.



Gambar 2.28 *Primary Colors*
Sumber:(Sherin, 2012)

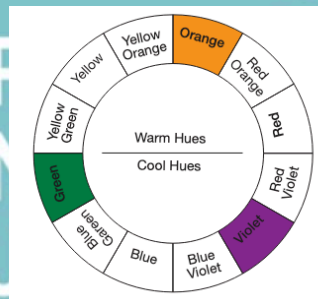
Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Gambar 2.29 Primary Colors board game "Colorama"
Sumber: Amazon.es

Pada *Secondary colors*, warna tercipta berdasarkan penggabungan dua warna primer dengan jumlah yang seimbang. Warna sekunder disini mencakup violet, oren, dan hijau (Sherin, 2012). Contoh penerapan warna ini pada *board game Hoot Owl Hoot!* untuk usia empat tahun keatas. Permainan dengan mekanisme menarik kartu dengan warna primer dan sekunder dalam membantu burung hantu sampai ke sarang sebelum matahari terbit. Penggunaan warna disini digunakan dalam menggerakkan token, sehingga anak dapat belajar asosiasi dan koordinasi warna pada permainan.



Gambar 2.30 Secondary Colors
Sumber:(Sherin, 2012)



Gambar 2.31 Secondary Colors board game "Hoot Owl Hoot"
Sumber: Chalkstore

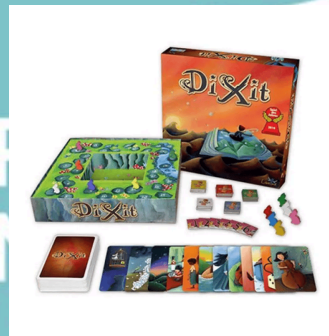
Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Pada *tertiary colors*, warna terletak di antara *primary* dan *secondary hues* pada *color wheel*, dan memiliki lebih banyak *primary colors* daripada warna lainnya. *Tertiary colors* akan muncul bergantung pada seberapa dominan *primary colors* dalam campuran (Sherin, 2012). Contoh penerapan warna ini pada *board game Dixit* untuk usia 8 tahun ke atas. Pengaplikasian *tertiary color* disini banyak menggunakan merah-oranye, kuning-hijau, biru-ungu. Penggunaan warna disini untuk membangun atmosfer imajinatif dengan memperkuat nuansa mimpi, cerita, dan kebebasan interpretasi pada permainan.



Gambar 2.32 *Tertiary Colors*
Sumber: (Sherin, 2012)



Gambar 2.33 *Tertiary Colors Board Game "Dixit"*
Sumber: Bilibli.com

Warna tidak hanya sebagai penarik secara estetika visual, keseimbangan warna harus diterapkan agar membuat mata audiens nyaman ketika melihatnya. Disinilah pentingnya prinsip *color harmony* untuk diterapkan dalam suatu karya. *Color Harmony* ialah kombinasi warna yang memungkinkan mengarahkan mata audiens bergerak mulus di antara warna yang ada tanpa kontras yang tajam (Opara & Cantwell, 2014). Penggunaan *color harmony* yang tepat dapat membantu mengefektifkan penyampaian pesan visual. Beberapa keseimbangan *color*

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

harmony yang umum digunakan *Complementary, split complementary, analogous, triad*, dan *tetrad harmony*.

Melalui pemilihan warna yang kaya akan kontras, stimulasi warna dapat bekerja secara efektif dan meningkatkan kegembiraan serta semangat belajar pada anak, sehingga dapat merangsang antusiasme aktivitas permainan (Yang, 2021). Setiap warna memiliki karakteristik serta pengaruh psikologis yang berbeda. Menurut Yang (Yang, 2021) pada *Children's feedback results under different color statistics of children's interest*. Warna merah ialah warna yang dapat membangkitkan semangat dengan memberi kesan perasaan terbakar antusias pada seseorang, juga dapat memberikan perasaan gelisah pada seseorang. Warna kuning, ialah warna yang memberikan kesan sehat dan ceria, paling mudah untuk diserap oleh mata serta warna pertama yang secara alami dapat dilihat oleh manusia. Sementara itu biru ialah warna yang memberikan efek menenangkan maupun membangkitkan imajinasi lamunan, namun juga dapat memberikan kesan serius dan formal yang membantu dalam keseimbangan emosi. Hijau mampu memberikan nuansa teduh dan nyaman, dapat membantu membangun suasana hati lebih stabil. Putih dapat memberikan pantulan seluruh cahaya dan menciptakan kesan bersih serta memperluas ruang, cocok untuk anak yang mudah merasa tertekan maupun terangsang emosinya. Di lain sisi, warna hitam dapat memberikan kesan hening dan misterius, bahkan mistis yang menakutkan, namun dapat juga memberikan nuansa anggun dan murni pada beberapa konteks.

Pada anak TK B dengan usia berkisar 5-7 tahun, warna memiliki peran yang penting dalam berbagai aspek. Pengekspresian warna pada ilustrasi penting, karena warna ritme, komposisi menjadi cara agar konteks mudah dipahami oleh anak (Tursunmurotovich, 2020). Dalam buku interaktif, peran warna tidak hanya sebagai penghias semata, namun sebagai pembelajaran yang efektif. Warna-warna cerah berfungsi sebagai penarik perhatian anak-anak, sedangkan warna yang lebih tenang mampu membantu kondusif untuk belajar (Oktaryanti & Anggalih, 2024). Pengaplikasian warna yang berfokus pada *bright primary colors*, salah satu contohnya adalah *board game Colorama* pada gambar 2.29. *Board game* dengan warna cerah seperti merah oranye mampu merangsang untuk meningkatkan

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

keaktivitas anak, semangat dan antusiasme, serta melatih *sensory*/kepekaan, dan warna biru dapat memberikan rasa ketenangan. Namun warna kuning yang dominan dapat membuat anak agresif, sedangkan biru dapat memicu anak menjadi murung, sehingga prinsip desain harus dimaksimalkan agar dapat menyeimbangkan warna hangat dan dingin, dengan memberikan kontras yang baik tanpa membebani mata anak (Yang, 2021). Tidak hanya warna saja yang penting, namun bagaimana mengeksekusi keseluruhan elemen tersebut menjadi suatu karya dengan penerapan *layout* yang tepat.

2.3.4 Layout

Layout berkaitan dengan penempatan elemen teks dan gambar dalam sebuah desain. Cara elemen-elemen ini diposisikan baik dalam hubungan satu sama lain, maupun dalam keseluruhan skema desain akan sangat berpengaruh terhadap cara konten dilihat maupun diterima oleh audiens, serta respon emosional mereka. *Layout* dalam *board game* berfungsi untuk mengatur elemen visual dan informasi sehingga pemain dapat memahami permainan dengan lebih mudah. Dimana *Layout* berfungsi untuk mengarahkan mata audiens dari satu titik ke titik berikutnya secara perlahan tanpa audiens sadari bahwa mereka sedang diarahkan (Solis, 2024).

Berkenaan dengan *layout*, berikut prinsip-prinsip yang dapat diaplikasikan pada desain diantaranya :

1. Sequence

Sequence ialah bagaimana urutan alur ketika audiens melihat sebuah *layout* yang disusun berdasarkan skala prioritas, dengan tujuan untuk mempermudah agar pesan tersampaikan dengan baik (Anggarini, 2021).

2. Emphasis

Emphasis ialah bagaimana beberapa bagian tertentu diberikan penekanan sebagai fokus utama, dimana keberadaannya disini mempengaruhi *sequence*. *Emphasis* dapat diciptakan dengan memberi penekanan berupa kontras baik pada ukuran huruf dibuat lebih besar dari elemen lainnya, dari segi latar belakang dengan elemen lainnya, memposisikan poin penting

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

yang menarik perhatian, penggunaan *style* yang berbeda dengan elemen sekitarnya (Anggarini, 2021).

3. Keseimbangan

Keseimbangan terbagi menjadi keseimbangan asimetris dan simetris. Keseimbangan asimetris ialah keseimbangan dengan peletakan elemen pada sisi berlawanan tidak harus sama persis, namun keseimbangannya tetap terjaga, Sedangkan keseimbangan simetris ialah keseimbangan dengan peletakan elemen pada kedua sisi berlawanan sama, biasanya penekanannya di tengah (Anggarini, 2021).

4. *Unity*

Unity ialah bagaimana menciptakan keseluruhan elemen kesatuan setiap elemen yang dapat diciptakan melalui *style* dan harmonisasi warna. Cara lain dalam menciptakan *unity* ialah dengan repetisi warna, kombinasi *typeface*, juga menentukan konsep tema (Anggarini, 2021).

2.4 Prinsip Desain Grafis pada *Board Game*

Prinsip desain menjadi pedoman dalam menciptakan karya desain yang tidak hanya estetis, namun juga efektif. Penerapan prinsip desain membantu dalam merancang karya desain grafis yang menarik dan dapat dipahami oleh audiens, serta memiliki makna yang mendalam (Bangun, 2023).

1. Keseimbangan (*Balance*)

Keseimbangan pendistribusian elemen-elemen desain pada seluruh karya, agar tercipta harmoni dengan visual yang memiliki kesan seimbang. Keseimbangan terdapat dua, yakni asimetris dan simetris. Keseimbangan asimetris terjadi ketika penyusunan elemen dimana berat visual yang seimbang tercipta dari penyusunan elemen yang tidak identik. Keseimbangan ini tidak terlalu formal sehingga memungkinkan kreativitas fleksibilitas, sehingga dapat menciptakan kesan lebih menarik, dimana *focal point* tidak harus di tengah (Bangun, 2023). Contoh penerapan keseimbangan simetris pada *board game* ialah *monopoly* yang penyusunan

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

pada papan di tiap sisi kanan maupun kirinya menciptakan keseimbangan yang simetris.



Gambar 2.39 Keseimbangan simetris *Monopoly*
Sumber: Amazon.com

Keseimbangan simetris terjadi ketika penyusunan elemen dimana berat visual yang seimbang tercipta dari penyusunan elemen secara identik, dimana elemen satu sisi mencerminkan sisi lainnya. Keseimbangan ini formal teratur, dimana *focal point* cenderung di tengah dari kedua sisi (Bangun, 2023). Contoh penerapan keseimbangan asimetris pada *board game* ialah *ticket to ride*.



Gambar 2.40 Keseimbangan Asimetris *Ticket to Ride*
Sumber: PSegameshop.com

2. Penekanan (*Emphasize*)

Penekanan bertujuan untuk menonjolkan elemen yang dianggap paling penting pada suatu karya desain. Hal ini untuk mendukung dalam berkomunikasi pesan utama dengan menciptakan hirarki visual. Penekanan dapat dicapai dengan permainan pada kontras, warna, ukuran, tipografi, dan penataan letak elemen (Bangun, 2023). Contoh prinsip penekanan pada *board game* ialah *Candyland*, dimana pada area *finish* dibuat dengan warna *rainbow*.

Hak Cipta :

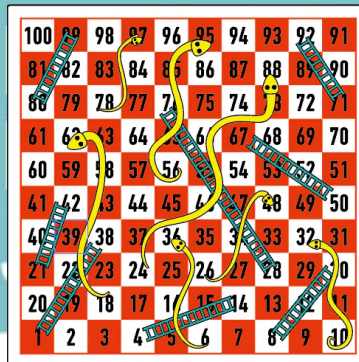
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Gambar 2.41 Penekanan *Ticket to Ride*
Sumber: Candylandwiki.com

3. Irama (*Rhythm*)

Irama pada prinsip desain ialah pengaturan elemen desain dalam membangun perasaan harmoni visual yang berkesinambung secara berulang. Irama disini membantu dalam menciptakan suatu aliran yang menyenangkan bagi mata audiens. Prinsip irama disini melibatkan pengulangan baik elemen, pola, maupun tampilan yang teratur (Bangun, 2023). Contoh penerapan prinsip irama pada *board game snake and ladders* yang menggunakan repetisi kotak angkat yang memudahkan pemain mengikuti jalur permainan.



Gambar 2.42 Prinsip Irama *Snake and Ladders*
Sumber: Yellow Mountain Imports

4. Kesatuan (*Unity*)

Kesatuan pada prinsip desain ialah pengaturan pada integrasi serta koherensi elemen desain, sehingga keseluruhan elemen harus bekerja sama secara terpadu. Tujuannya ialah membangun harmoni yang konsistensi dengan kelengkapan desain meskipun terdapat perbedaan segi elemen,

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

namun tampak saling terikat sehingga tetap mampu mendukung pesan maupun tujuan desain. Cara mencapai prinsip kesatuan ialah dengan konsistensi visual, pengulangan elemen, koherensi warna, penataan tata letak, adanya kesatuan tema, serta keselarasan maupun keterbacaan tipografi (Bangun, 2023). Contoh penerapan keseimbangan pada *board game* ialah *the game of life* semua elemen memiliki gaya ilustrasi yang konsisten dengan palet warna yang seragam menciptakan kesan harmonis.



Gambar 2.43 Prinsip Kesatuan *The Game of Life*
Sumber: walmart.com

2.5 Metode Perancangan

Metode perancangan desain ialah metode yang akan dipakai dalam merancang secara efektif sebuah *board game*. Perancangan ini menggunakan metode proses *design thinking*. *Design thinking* adalah pendekatan berbasis manusia untuk inovasi yang bertujuan menghasilkan ide-ide kreatif dan model bisnis yang efektif dengan titik fokus pada kebutuhan manusia (Müller-Roterberg, 2020). *Design thinking* ialah pendekatan pemecahan masalah dengan berpusat pada manusia dengan menekankan empati, ideasi, dan prototipe iteratif untuk menghasilkan solusi inovatif. Proses ini dikembangkan oleh Stanford, yang banyak digunakan oleh berbagai industri dalam menciptakan karyanya dengan pengalaman yang lebih baik. Berikut ialah lima poin *design thinking* Stanford (Plattner, 2010):

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

1. *Empathize*

Merupakan inti proses desain berpusat pada manusia, dimana fase ini bertujuan untuk memahami orang, dan merumuskan masalah dengan jelas berdasarkan informasi yang terkumpul. Karena untuk menciptakan inovasi yang bermakna, diperlukan pemahaman pengguna yang mendalam.

2. *Define*

Merupakan proses desain difokuskan kepada kejelasan dan arah pada ruang desain. Pada tahap ini bertujuan memahami dan merangkai informasi yang telah dikumpulkan pada tahap *emphatize*. Perumusan masalah ini agar dapat ditindaklanjuti yang disebut sebagai *point of view*. Pernyataan tersebut berfungsi sebagai wawasan yang menjadi panduan.

3. *Ideate*

Merupakan proses desain difokuskan pada menciptakan ide. Pembuatan ide, bukan ide yang “paling benar”, namun bagaimana bisa menghasilkan sebanyak mungkin kemungkinan. Ideasi disini berfungsi sebagai cikal bakal untuk membangun prototipe dan menghadirkan solusi inovatif kepada pengguna.

4. *Prototype*

Merupakan proses iteratif, yakni tahapan menguji secara langsung prototipe yang sudah dirancang, dengan menggunakan biaya seminimal mungkin namun tetap mampu memberikan pengalaman yang diharapkan dari audiens. Dalam tahapan ini proses merancang disini tidak hanya berfungsi sekedar membangun, namun juga sebagai cara untuk berpikir, dan diuji untuk belajar dalam menemukan solusi yang terbaik.

5. *Test*

Merupakan waktu untuk mengumpulkan *feedback*/umpan balik dari pengguna terhadap prototipe yang sudah dirancang, dan sekaligus memperdalam empati terhadap audiens. Prinsip utama testing disini ialah rancang prototipe seolah-olah yakin sudah benar, namun uji seolah-olah tahu karena ada yang salah, supaya prototipe memiliki kesempatan untuk disempurnakan.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

BAB III

METODE PERANCANGAN

3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam perancangan *board game* ialah kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data kualitatif. Pengumpulan data metode kualitatif deskriptif diperoleh dengan melakukan wawancara, observasi, serta studi literatur. Metode kualitatif deskriptif akan dimanfaatkan dalam menganalisis data, yang selanjutnya akan dikembangkan dengan pendekatan proses *design thinking* sebagai pendekatan metode riset desain. Pendekatan *design thinking* ini meliputi digunakan dalam memahami kebutuhan pengguna secara mendalam agar menghasilkan suatu solusi kreatif dan relevan. Solusi yang dirasa dapat menyelesaikan permasalahan konsumen nanti akan diuji kepada pengguna, dan ditinjau lebih lanjut berdasarkan *feedback* yang diberikan oleh pengguna.

1. *Empathize*

Empathize merupakan tahap awal perancangan desain, dalam memahami kebutuhan dan mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh TKIT Ash Shofaaniyyah, melalui wawancara, observasi, dan studi literatur. Pada wawancara dilakukan dengan pihak pengajar yakni guru TK, 5 peserta didik TKIT Ash Shofaaniyyah, serta narasumber seorang praktisi *game based learning*. Selanjutnya pada observasi dilakukan dengan pengamatan secara langsung suasana kegiatan belajar di TKIT Ash Shofaaniyyah, *board game cafe*, dan toko buku. Selain itu dilakukan pengkajian ulang sumber bacaan pada studi literatur dengan menggunakan jurnal dengan topik terkait, buku, serta situs daring yang relevan.

2. *Define*

Define merupakan tahap mengidentifikasi lebih lanjut terkait permasalahan yang dihadapi oleh klien yang didapat pada tahap *emphatize*. Pada tahapan ini informasi yang telah dikumpulkan pada tahap sebelumnya disusun menjadi suatu strategi desain yang sesuai, dalam sebuah bentuk matriks SWOT. Hal ini guna mengetahui apa yang dibutuhkan oleh TKIT Ash

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Shofaaniyyah. Selanjutnya dirinci lebih dalam rumusan masalah, serta kebutuhan pengguna pada suatu arahan kreatif.

3. *Ideate*

Ideate merupakan tahapan menghasilkan ide baik dari segi visualisasi desain *board game*, mekanisme permainan, dan desain pendukung lainnya. Tahapan ini dilakukan dengan *brainstorming* menggunakan *mind map* serta *moodboard* visual. *Mindmap* disini dilakukan dengan menentukan kata kunci yang akan dikembangkan menjadi konsep visual yang digambarkan dengan *moodboard* visual. Selanjutnya desainer akan merancang ide berupa pembuatan beberapa alternatif sketsa manual, untuk memperoleh solusi terbaik yang paling sesuai dengan ide dan konsep yang telah dirancang.

4. *Prototype*

Prototype merupakan tahapan mengimplementasikan rancangan dari konsep visual yang sudah disusun saat tahap *ideate*, menjadi suatu produk yang nyata. *Prototype* disini dibuat sedemikian mungkin dengan produk akhir dalam bentuk *mock up digital* hingga *dummy*, dengan menggunakan bahan yang serupa dengan yang diharapkan sebelum dicetak pada bahan asli. Fase pengembangan *board game* disini tentu dengan mempertimbangkan *feedback* dari *user* mengenai kesesuaian dengan kebutuhan penyelesaian masalah.

5. *Test*

Test merupakan tahapan pengujian, dimana *prototype* yang sudah dirancang akan diuji kepada *user*. Pengujian dilakukan secara langsung kepada anak TKIT Ash Shofaaniyyah, dengan mengamati bagaimana cara mereka berinteraksi dengan *prototype*. Selanjutnya hasil observasi tersebut akan dijadikan sebagai *feedback*, untuk mengevaluasi produk agar *prototype* dapat disempurnakan kembali sebelum menjadi produk hasil akhir.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

6. Teknik pengumpulan data

Proses *design thinking* menggunakan metode pengumpulan data secara langsung melalui teknik observasi, wawancara, dan studi literatur. Pada tahap observasi dilakukan dengan melakukan observasi secara langsung pada anak TK, dengan tujuan untuk mendapatkan *insight* pola komunikasi dan kebiasaan pada anak. Selain itu dilakukan observasi dengan mengamati tren pasar terhadap ilustrasi, dan media pembelajaran pada anak. Pengumpulan data wawancara dalam mendukung *insight* perancangan *board game*.

Wawancara terstruktur dengan 5 anak, dan 2 guru TKIT Ash Shofaaniyyah secara langsung, terstruktur dan tidak terstruktur guna mengetahui bagaimana sikap dan perilaku anak, dan pengaruh media pembelajaran *board game* pada anak usia dini. Kemudian dilakukan wawancara terstruktur secara *online* melalui *gmeet* bersama dengan pakar ahli *board game* untuk mendapatkan *insight* bagaimana *board game* sebagai media pembelajaran pada anak. Pemecahan masalah juga didukung dengan *insight* yang didapat melalui pengkajian studi literatur menggunakan jurnal, buku, serta situs daring yang berkaitan dengan topik perancangan.

3.2 Data Analisis

Data yang telah terkumpul pada tahap sebelumnya, akan dianalisis lebih lanjut dengan tujuan memperoleh informasi yang dapat menjadi *insight* yang membantu dalam perancangan media pembelajaran *board game* pengenalan profesi.

3.2.1 Profil Klien

TKIT Ash Shofaaniyyah merupakan lembaga pendidikan Islam tingkat Taman Kanak-Kanak yang berstatus swasta dan berlokasi di Kecamatan Pondok Melati, Kota Bekasi, Jawa Barat. Didirikan pada 1 Januari 1970 di bawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, sekolah ini kini dipimpin oleh Nuryati selaku Kepala Sekolah, dengan Wiji Lestari sebagai operator administrasi.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Sebagai institusi pendidikan Islam, TKIT Ash Shofaaniyyah berkomitmen untuk menyelenggarakan pendidikan berkualitas bagi anak usia dini. Sekolah ini mengedepankan nilai-nilai Islami, pembentukan karakter, serta pengembangan aspek kognitif dan motorik anak, guna turut mencerdaskan generasi bangsa, khususnya di wilayah Pondok Melati. TK terdiri dari tingkat A yang berisi 3 anak, dan tingkat B yang berisi 16 anak.



Gambar 3.44 TKIT Ash Shofaaniyyah
Sumber: Dokumentasi Penulis

a. Identitas Sekolah

Kepala Sekolah	:	Nuryati
Operator	:	Wiji Lestari
Akreditasi	:	B
Kurikulum	:	Merdeka
NPSN	:	69792042
Status	:	Swasta
Bentuk Pendidikan	:	TK
Status Kepemilikan	:	Yayasan
SK Izin Operasional	:	188.4 / 3381 - Dik 3

b. Visi, Misi, dan Tujuan

Taman Kanak Ash Shofaaniyyah mengusung visi "Membentuk Generasi Robabani". Dalam upaya mengimplementasikan visi Taman Kanak Ash Shofaaniyyah dengan menjabarkan misi dengan melahirkan SDM



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

unggulan dengan pendidikan terintegrasi antara kecerdasan spiritual (ad-Dien), Intelegensi (al-'Aql), dan keterampilan fisik (Al-Jasad). Dengan tujuan memiliki pemahaman dasar akan aqidah yang lurus dan memiliki pemahaman islam dalam kehidupan sehari-hari. Memiliki kemampuan dasar maupun *life skill* sebagai perwujudan dari keterampilan intelegensinya dalam menghadapi keberlanjutan jenjang pendidikan.

3.2.2 *Product Knowledge*

Board Game “Siapakah Aku” dirancang sebagai media pembelajaran dalam memperkenalkan profesi kepada anak TKIT Ash Shofaaniyyah, dengan tujuan meningkatkan motivasi belajar dan mendorong pemain untuk mengeksplorasi lebih banyak ragam profesi yang ada di sekitarnya. Di mana *board game* akan dirancang sebagai media pembelajaran interaktif dan menyenangkan. Di mana tiap petak akan mengarahkan pemain untuk melakukan aktivitas sesuai jumlah angka dadu yang keluar. Jika mendarat pada petak tantangan, pemain wajib mengambil kartu tantangan, dengan melakukan aktivitas berupa meniru gestur sesuai ilustrasi yang ada pada kartu tantangan. Ketika mendarat di petak teka-teki, anak harus menebak profesi juga memasang atribut profesi figur magnetik. *Board game* ini melatih motorik, imajinasi, serta membantu anak mengenali profesi dengan cara yang menyenangkan.

3.2.3 *Board Game* dan Media Pembelajaran Sejenis

Board game yang disusun menggunakan materi yang relevan berupa profesi, dalam penyusunannya dilakukan observasi terhadap *board game* dan media pembelajaran interaktif anak seperti *activity book*, permainan interaktif anak yang telah beredar di pasaran :

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

1. *Spark matching cards : Community Helpers*



Gambar 3.45 *Spark matching cards*

Sumber: [Amazon.com](https://www.amazon.com)

Spark matching cards : Community Helpers merupakan jenis card game yang memperkenalkan anak-anak pada berbagai profesi seperti dokter, pemadam kebakaran, polisi, guru, tukang roti, dan lainnya. Melalui card game ini anak belajar mengenali nama, atribut, dan tugas profesi yang ada di sekitar mereka. Permainan ini untuk anak berusia 3 tahun ke atas. Dengan ilustrasi ceria yang menarik, anak-anak diajak untuk mengembangkan daya ingat serta membantu dalam mengembangkan kemampuan motorik halus, dan koordinasi mata tangan pada anak. Terdiri dari 40 card, full color dengan laminasi, dengan dilengkapi kartu petunjuk berisi lima variasi permainan yang bisa dimainkan. Card berukuran 11,5 x 9 cm yang mudah digenggam dan cocok untuk anak dalam pembelajaran interaktif yang menyenangkan. Penggunaan ilustrasi flat berwarna cerah, disertai *shading* dan *highlight*, dengan latar belakang putih agar anak bisa langsung fokus ke objek.

2. *Guess in 10 Junior: Community Helpers*

Guess in 10 Junior Community Helpers merupakan permainan edukatif berjenis card game yang mengajak anak untuk menebak berbagai profesi atau peran masyarakat melalui pertanyaan seru. Permainan ini cocok untuk usia 3-6 tahun, dan dapat dimainkan 2-6 pemain. Anak akan belajar mengenali profesi seperti dokter, pemadam kebakaran, guru, petugas

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

kebersihan dan lainnya sembari bermain. Fitur yang disediakan ialah 35 kartu profesi, 1 *card holder*, 10 *guider tiles*, dan kotak penyimpanan yang *travel friendly*. Mekanik game ini pemain akan mengajukan maksimal 10 pertanyaan menggunakan guider tiles untuk menebak profesi kartu lawan. Contoh pertanyaannya seperti “apakah dia bekerja di dalam ruangan?”, “bagaimana dia membantu kita?”. Pemain yang menebak dengan benar menyimpan kartu tersebut, dan yang paling pertama mengumpulkan 7 kartu yang menang. Permainan ini dapat mengembangkan komunikasi sosial, *problem solving*, berpikir kreatif dan pengambilan keputusan. Tidak membutuhkan kemampuan membaca, karena anak bisa langsung bermain hanya dengan melihat ilustrasi dan pemahaman instruksi. Penggunaan ilustrasi berjenis flat tanpa *shading* dan *highlight*, dengan penggunaan warna yang cerah, dan tipografi *font sans serif*.



Gambar 3.46 *Guess in 10 Junior Community Helpers*
Sumber : Amazon.com

3. *Busy Page* Mengenal Profesi mainan *montessori* vol 2

Busy page Mengenal Profesi mainan *montessori* vol 2 merupakan salah satu media permainan edukatif yang interaktif. Permainan ini salah satu cara mengenalkan berbagai jenis profesi kepada anak di usia dini, sehingga membantu anak memahami dunia dan membayangkan cita-cita yang ingin mereka raih nantinya. Dalam permainan anak akan diajak menempelkan berbagai item yang berkaitan dengan profesi tertentu pada kartu utama. Dalam bermain juga bisa dikombinasikan dengan bercerita oleh orang tua, sehingga mendorong imajinasi dan memperkuat pemahaman anak

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

terhadap profesi tersebut. Penggunaan warna pada produk ini ialah cerah dan ilustrasi berlatar belakang putih untuk fokus anak tertuju pada figur. Produk terdiri dari 6 kartu profesi utama, dengan 24 *item* kecil yang menjadi perwakilan atribut profesi. Kemasan menggunakan *zipper bag reusable*. Pilihan memilih media tempel bisa dengan *magnet* atau *velcro* yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan kenyamanan.



Gambar 3.47 Busypage Mengenal Profesi mainan montessori vol 2
Sumber: Shopee busyboxes.id

4. Magnetic Book



Gambar 3.48 Magnetic Book
Sumber: Dokumentasi Penulis

Magnetic book merupakan salah satu media pembelajaran interaktif dan interaktif dengan basis buku. Mekanisme bermainnya ialah anak dibiarkan eksplor menempelkan komponen *magnetic* atribut ke *magnetic board base*. Permainan cocok untuk dimainkan usia mulai dari 4 tahun keatas.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Permainan dapat melatih motorik halus yang melatih sinkronisasi tangan dan *visual training*, *creative thinking*, dan *language training*. Penggunaan warna yang digunakan ialah *colourful bright*, dengan penggunaan ilustrasi kartun.

5. Buku Cerita Anak

Anak sangat suka dengan media yang memiliki visual menarik. Pada anak usia dini, media pembelajaran visual yang umum digunakan ialah buku cerita. Dalam memahami hal ini lebih dalam, penulis melakukan pengamatan Pesona Square Mall Depok pada tanggal 1 Februari pukul 14.00-15.00. Pada pengamatan didapati bahwa penggunaan ilustrasi pada buku anak didominasi oleh bentuk kartun dengan kepala dan bermata besar, berpipi *chubby*. Penggunaan pada warna pada buku cerita anak didominasi oleh warna *bright* dan *colorfull*. Dengan penggunaan tipografi pada buku cerita anak pada bagian *title* menggunakan *font* dekoratif pengembangan dari *sans serif* atau *handwritten*. *Layout* menggunakan keseimbangan asimetris.



Gambar 3.49 Buku Cerita anak di Pesona Square Depok
Sumber: Dokumentasi Penulis

Dari berbagai *board game* dan media pembelajaran sejenis yang telah dianalisis, pendekatan secara visual yang umum digunakan untuk anak usia dini cenderung menggunakan warna cerah, dengan ilustrasi yang sederhana, berbentuk membulat, namun tetap ekspresif. Dengan penggunaan *font sans serif* atau dekoratif *handwritten* yang dikembangkan untuk *title* dan disusun di tengah menggunakan keseimbangan simetris.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

3.2.4 *Consumer Insight*

Board game dirancang tentu harus dengan memiliki data *consumer insight* yang mendalam, baik itu preferensi, dan perilaku konsumen. Hasil wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi terkait media apa saja yang pernah digunakan, preferensi anak terhadap media pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan memiliki visual menarik.

1. Wawancara dengan Guru TKIT Ash Shofaaniyyah untuk memperoleh insight media pembelajaran terkait profesi saat ini, dan *behavior* anak saat bermain.

Wawancara tidak terstruktur pada 6 Februari dilakukan secara *offline* dengan Guru TK yakni Bu Tari. Bu Tari menyampaikan bahwa pembelajaran pengenalan profesi di TKIT Ash Shofaaniyyah sudah ada namun masih kurang efektif. Hal ini terjadi karena anak lebih senang kegiatan yang berinteraksi secara langsung, terlebih lagi dengan sentuhan fisik yang memiliki visual menarik. Hal tersebut dapat membuat antusias anak meningkat dan lebih termotivasi untuk belajar. Hal ini ditambah oleh Bu Saini pada wawancara langsung terstruktur yang dilakukan pada tanggal 8 April secara *offline*. Bu Saini menyampaikan bahwa media pembelajaran yang memiliki visual menarik dapat membantu keefektifan perkembangan kosakata yang dimiliki anak, terlebih lagi media pembelajaran sambil bermain, sehingga *board game* merupakan langkah yang sesuai, karena anak-anak sudah pernah bermain ular tangga. Kosakata yang dimiliki anak TK B itu beragam dan umumnya sudah mampu membaca, namun kembali ke tiap anak, karena perkembangan anak beragam.

2. Wawancara dengan Pakar Board Game untuk memperoleh insight board game di Indonesia.

Terkait dengan informasi *board game* yang sesuai untuk anak usia dini, dilakukan wawancara langsung secara terstruktur dengan Pak Arif Bawono Surya, seorang pakar *board game*, yang dilakukan pada 8 April melalui Gmeet. Pak Arif menyampaikan bahwa di Indonesia masih sangat sedikit *board game* yang ditujukan untuk anak usia dini, kebanyakan *board game*

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

yang beredar ditujukan untuk usia praremaja. Hal tersebut diperkuat dengan hasil observasi *board game* di beberapa *cafe* yang menyediakan pojok permainan. Dari hasil pengamatan tersebut, ditemukan bahwa pojok permainan didominasi oleh *board game* untuk usia remaja keatas, yakni *board game* permainan strategi.

Temuan ini mengindikasikan adanya peluang dan tantangan dalam merancang media pembelajaran yang sesuai khususnya untuk anak TK. Pak Arif juga menekankan bahwa anak TK cenderung senang aktif bergerak. *Insight* ini dapat diolah pada perancangan *board game* dengan menggabungkan aktivitas motorik di dalamnya sebagai nilai tambah, dengan catatan tetap menjaga kesederhanaan mekanisme bermain sesuai dengan perkembangan kognitif anak. Didukung oleh Bu Saini, di mana anak suka kegiatan semacam *role play*, dan pernah memiliki media pembelajaran *playmat* motorik yang berbahan spanduk besar dengan ukuran berkisar 2x3m, dan anak bergerak sebagai pion. Dalam hal ini *Behavioral* pada anak menjadi krusial dalam perancangan *board game*. *Behavioral* pada anak dapat dilihat dari berbagai sisi, seperti bagaimana anak melihat suatu bentuk visual, memaknai sebuah kalimat, dan bermain sebuah permainan.

3. Wawancara dengan anak usia 4-7 tahun memperoleh insight seberapa banyak figur profesi yang diketahui anak.

Terkait dengan seberapa banyak figur profesi yang diketahui, *behavior* anak saat bermain suatu permainan, preferensi ilustrasi, dengan dilakukan wawancara terstruktur secara langsung pada 8 April 2025 kepada lima anak berusia 4-7 tahun. Dari wawancara tersebut didapatkan bahwa, seluruh anak cukup tahu beberapa figur profesi umum seperti dokter, tentara, polisi, dan guru. Anak juga mengetahui pekerjaan orang tuanya, namun kurang tahu apa saja kegiatan yang dilakukan ketika bekerja. Anak sangat suka bermain bersama teman sebayanya ketimbang bermain sendiri. Bu Saini dan Bu Tari menyampaikan bahwa sejak usia dini, anak-anak sudah dibiasakan untuk bertanggung jawab. Salah satunya dilatih dengan membiasakan untuk membereskan kembali mainan atau barang yang telah dipakai kembali pada

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

tempat semula. Contohnya, anak diminta meletakkan kembali mainan ke wadah transparan seperti *box* kue donat yang bening se usai bermain. Saat kurang memahami atau merasa ragu ketika memainkan sebuah permainan, anak cenderung memperhatikan visual disekitarnya terlebih dahulu dan memaknai hal tersebut, sebelum bertanya pada teman, dan gurunya. Visual yang disukai anak cenderung ilustrasi kartun *flat* dengan *outline* yang jelas dan tebal, tidak terlalu menampilkan tekstur, namun tetap menampilkan *highlight* dan *shading* yang jelas dari suatu ilustrasi tersebut.

4. Observasi ilustrasi buku cerita dan media pembelajaran sejenis.

Hal ini didukung dengan hasil observasi secara langsung pada buku cerita anak yang didominasi dengan berjenis kartun dengan kepala dan bermata besar, berpipi *chubby*. Penggunaan pada warna pada buku cerita anak didominasi oleh warna *bright* dan *colorfull* dan menyerupai warna asli dari objek. Gaya gambar dibuat sederhana agar dengan ekspresi yang jelas dan mudah dikenali, dengan bentuk membulat yang minim detail rumit sesuai dengan daya tangkap visual anak usia dini. Penggunaan tipografi pada buku cerita anak pada bagian *title* menggunakan *font* dekoratif pengembangan dari *sans serif* atau *handwritten*, dan menggunakan berjenis *sans serif* untuk teks panjang. Dengan penggunaan *layout* keseimbangan didominasi oleh keseimbangan simetris yang berada di tengah.

3.2.5 Analisis Data

Pada perancangan *board game* pengenalan profesi pada anak TK, keseluruhan data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis menjadi bentuk matriks SWOT (*Strength, Weakness, Opportunity, dan Threat*) dalam penyusunan strategi desain yang sesuai menjadi arahan kreatif nantinya. Adapun analisis SWOT pada perancangan ini dapat dilihat pada tabel 3.1 berikut :

Tabel 3.1 Matriks SWOT

	Strength	Weakness
	1. TKIT Ash Shofaaniyyah mendukung pembelajaran menggunakan media edukatif yang interaktif. 2. Anak TKIT Ash Shofaaniyyah lebih tertarik media dengan visual gambar yang berwarna-warni. 3. Anak TKIT Ash Shofaaniyyah gemar bermain bersama. 4. Anak TK B umumnya sudah bisa membaca.	1. TKIT Ash Shofaaniyyah belum memiliki media pembelajaran yang cukup interaktif untuk materi pengenalan profesi anak. 2. Anak TKIT Ash Shofaaniyyah perlu didampingi oleh orang dewasa agar pemahaman anak secara optimal. 3. Masih ada anak TK B yang kurang dalam membaca, Sehingga dapat membatasi kompleksitas permainan. 4. Rasa tanggung jawab Anak TKIT Ash Shofaaniyyah masih dilatih.
Opportunity	S+O	W+O
1. Kurikulum PAUD/TK mendorong pembelajaran <i>learning by playing</i>. Sehingga <i>board game</i> sangat relevan digunakan sebagai media pembelajaran. 2. Anak menyukai kegiatan bermain sambil belajar, yang membuat <i>board game</i> lebih menarik ketimbang metode satu arah seperti <i>video</i>. 3. Tumbuhnya antusiasme terhadap <i>board game</i> di pasar Indonesia.	Merancang <i>board game</i> pengenalan profesi dengan desain visual yang cerah berwarna-warni dan menarik sesuai minat anak TK, dengan mekanisme yang dapat mendorong interaksi sosial dengan teman sebayanya.	Merancang <i>board game</i> pengenalan profesi dengan visual simbol yang familiar bagi anak, bahasa sederhana, serta mekanisme yang menyenangkan dan tidak terlalu kompleks, agar tetap dapat digunakan secara optimal meski kemampuan membaca yang belum merata..
Threat	S+T	W+T
1. Persaingan dengan <i>game</i> edukatif yang dimainkan dari gadget. 2. Harga <i>board game</i> yang membuat orang tua jarang membeli board game untuk anak. 3. Komponen board game yang beragam.	Merancang <i>board game</i> pengenalan profesi dengan visual menarik disertai aktivitas fisik untuk melatih motorik. Dengan berbahan optimal namun tetap terjangkau secara harga.	Merancang <i>board game</i> pengenalan profesi dengan instruksi yang mudah dipahami anak, serta kemasan praktis yang memudahkan anak merapikan komponen secara mandiri. Elemen/komponen fisik dirancang dengan visualisasi yang menarik dan informatif, agar tetap bisa dimainkan tanpa pendampingan penuh dari orang tua. Memilih bahan yang kuat dan awet namun tetap ekonomis.

Sumber: Data yang Diolah

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Berdasarkan Tabel 3.1 matriks SWOT yang telah dipaparkan di atas, berikut merupakan kesimpulan yang dapat diterapkan sebagai strategi visual dalam perancangan *board game* pengenalan edukasi pada anak :

1. Merancang *board game* dengan visual sederhana berwarna yang cerah warna-warni, dengan simbol sederhana yang familiar dan mudah dipahami oleh anak.
2. Merancang *board game* dengan mekanisme yang tidak terlalu kompleks namun menyenangkan, disertai aktivitas fisik, dengan penggunaan bahasa sederhana untuk anak.
3. Merancang *board game* dengan kemasan yang mudah digunakan oleh anak, namun tetap dapat melindungi komponen permainan. Dengan tetap mempertimbangkan bahan yang digunakan, agar *board game* memiliki daya tahan yang optimal juga terjangkau secara harga.

3.3 Arahan Kreatif

Nama Klien	: TKIT Ash Shofaaniyyah
Bidang Kerja	: Pendidikan Anak Usia Dini
Produk	: <i>Board Game</i> Pengenalan Profesi
Nama Proyek	: Perancangan <i>board game</i> “Siapakah Aku” untuk mengenalkan profesi kepada anak TKIT Ash Shofaaniyyah Bekasi

Tabel 3.2 Arahan Kreatif

Project Background

Pengenalan profesi sejak usia dini penting untuk menumbuhkan minat, imajinasi, dan pemahaman anak terhadap beragam cita-cita. TKIT Ash Shofaaniyyah telah menerapkan pengenalan profesi, namun media yang digunakan masih kurang interaktif. Solusinya, *board game* edukatif dirancang sebagai media pembelajaran menyenangkan yang melibatkan aktivitas fisik, kognitif, dan sosial. Dengan format menyerupai ular tangga, anak diajak meniru gestur profesi, mencocokkan atribut, dan memecahkan teka-teki. *Board game* ini mendorong eksplorasi, kolaborasi, serta melatih motorik dan konsentrasi anak secara menyenangkan, sehingga memperkuat motivasi belajar dalam mengenal profesi di lingkungan sekitarnya.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Product Knowledge <i>Board game</i> “Siapakah Aku” adalah media pembelajaran interaktif untuk mengenalkan profesi kepada anak TKIT Ash Shofaaniyyah. Dirancang seperti ular tangga, pemain akan bergerak sesuai angka dadu dan menjalankan aktivitas di tiap petak. Di petak tantangan, pemain meniru gestur profesi dari kartu, di petak teka-teki, anak menebak profesi dan mencocokkan atribut ke figur magnetik. Permainan ini melatih motorik, imajinasi, serta menumbuhkan motivasi belajar dan rasa ingin tahu anak terhadap beragam profesi di sekitarnya secara menyenangkan.
Competitors Information/ Similar media 1. <i>Guess in 10 Junior: Community Helpers</i> 2. <i>Spark matching cards : Community Helpers</i> 3. <i>Busypage Mengenal Profesi mainan montessori vol 2</i> 4. <i>Magnetic Book</i> 5. <i>Buku Cerita Anak</i>
Objectives Merancang <i>board game</i> “Siapakah Aku” sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi serta pemahaman anak TK B di TKIT Ash Shofaaniyyah Bekasi terhadap ragam profesi dengan cara menyenangkan dan edukatif
Target Audience Anak-anak usia 5–6 tahun (TK B) perempuan dan laki-laki, yang sedang dalam tahap eksplorasi dan pengenalan profesi, menyukai kegiatan belajar sambil bermain, khususnya anak TKIT Ash Shofaaniyyah, serta guru dan orang tua sebagai fasilitator pembelajaran yang mendukung stimulasi kognitif, motorik, dan sosial anak melalui metode bermain yang interaktif dan menyenangkan.
Key Message <i>Board game</i> “Siapakah aku” adalah permainan seru yang mengajak anak belajar mengenal profesi dengan mekanisme bermain yang mudah.
Design Tone and Manner Ilustratif, <i>Cheerful, Interactive</i>
Media Details/Design Item Board game • Berukuran 300x300cm • Bahan Spanduk Card • Total 30 <i>cards</i> (15 kartu teka-teki, 15 kartu tantangan) • Berukuran 12 x 8 cm • Bahan <i>Art Carton</i> 260gsm



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

64

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Figure magnetic

- 2 Figure (1 cewe, 1 cowo)
- Berbahan *PVC*

Atribut Profesi

- 15 atribut baju
- Berbahan *silicon rubber*

Badges

- Berbahan *magnet sheet*.

Media Pendukung :

Kemasan

- *Hardbox*
- Stiker

Kertas instruksi

- Bahan *Art paper* 150gsm

Merchandise Keychain

Sumber: Data yang diolah

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN DESAIN

4.1 Konsep Permainan

Konsep permainan pada perancangan *board game* pengenalan profesi ini diadaptasi dari permainan ular tangga. Perancangan *board game* menggunakan mekanisme dengan menggabungkan antara *race game* dan *movement roll and move*, yang juga dilengkapi dengan elemen *trivia game* yang dihadirkan melalui kartu teka-teki. Kartu ini berfungsi untuk menguji pengetahuan anak mengenai berbagai jenis profesi. Permainan ini bisa dimainkan secara kelompok kecil dengan masing-masing kelompok berisi 2 orang, maupun bisa dimainkan secara individu. Para pemain akan berkompetisi untuk mencapai garis *finish* dan mengumpulkan *badges* profesi terbanyak ketika berhasil menjawab tantangan sesuai kartu yang didapat dengan benar.

Papan permainan memiliki dua jenis petak yang memuat fitur kartu yang berbeda. Setiap pemain akan diberikan giliran dalam melempar dadu dan melangkah sejumlah mata dadu yang keluar. Jika pemain berhenti pada petak bersimbol bintang kuning, pemain mengambil kartu teka-teki yang juga bersimbol bintang dengan *background* biru. Pemain akan diminta menjawab pertanyaan profesi, lalu mencocokkan baju profesi pada figur anak. Jika berhasil menjawab dengan benar kedua misi pada petak tersebut, pemain memperoleh 1 *badge* profesi. Jika pemain gagal mencocokkan baju profesi dengan tepat, maka pemain tetap diam di posisi tersebut, dan tidak mendapatkan *badge*.

Selain itu, jika pemain berhenti pada petak huruf “D” berwarna oranye, maka pemain wajib mengambil kartu tantangan, dan memerankan profesi yang tergambar pada kartu. Anak juga dibebaskan menginterpretasikan profesi tersebut berdasarkan imajinasi maupun pemahamannya sendiri, sehingga tetap memberikan kesan ruang eksplorasi personal dan bebas berekspresi. Pemain yang berhasil mengumpulkan *badge* paling banyak bisa mendapatkan *reward*.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

1. Mekanisme Permainan

- a. Permainan bisa dimainkan oleh 2 kelompok, dengan satu kelompok berisi 2 anak, dan didampingi guru atau orang tua.
- b. Durasi permainan berkisar antara 15–30 menit, tergantung dari kecepatan anak dalam menjawab dan bergerak di papan.
- c. Sebelum bermain, anak-anak berkumpul di petak *START*, lalu menentukan urutan giliran dengan suit atau undian.
- d. Pemain akan melempar dadu untuk menentukan jumlah langkah di papan berukuran 3x3 meter, yang berisi 37 petak.
- e. Jika pemain mendarat di petak bintang kuning, maka mereka harus mengambil kartu teka-teki profesi, menebak jawabannya, dan melanjutkan ke kartu *Mix and Match* Baju. Jika baju yang dipilih sesuai profesi, pemain mendapatkan 1 *badge* profesi.
- f. Jika pemain mendarat di petak D oranye, pemain mengambil kartu tantangan yang berisi ilustrasi gestur profesi, lalu memperagakan gerakan tersebut. Teman lain harus menebak profesinya. Jika berhasil, pemain berhak mendapatkan *badges*.
- g. Jika petak tujuan sudah ditempati pemain lain, pemain harus menunggu di area terdekat (seperti sawah, restoran, rumah sakit). Pemain tetap berada di nomor petak terakhir yang dicapai.
- h. Permainan berlangsung bergiliran. Setiap anak bergerak, mengambil kartu, dan berinteraksi dengan papan sesuai instruksi petak yang diinjak.
- i. Pemain yang mencapai garis finish dianggap telah “pulang ke rumah”.
- j. Pemain yang mengumpulkan *badge* profesi paling banyak akan mendapatkan *reward* gantungan akrilik bertema profesi sebagai simbol keberhasilan menjalankan misi.

2. Komponen Permainan

- a. Papan permainan ukuran 300x300cm
- b. Kartu Teka-Teki
- c. Kartu Tantangan



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

- d. 2 Figur *mix and match*, 28 *asset* baju
- e. *Badges*
- f. Boneka dadu
- g. Kemasan
- h. *Guide Book*

4.2 Konsep Visual

Konsep visual dalam perancangan *Board Game* “Siapakah Aku”, dirancang berdasarkan hasil riset dan pengembangan *creative brief* yang telah dikumpulkan pada tahapan sebelumnya. Proses ini kemudian dilanjutkan pada tahap *ideate*, yaitu proses pengembangan ide dengan melakukan serangkaian *brainstorming*. Pada tahap *ideate*, dilakukan penyusunan *mind map* dan *moodboard* yang dirancang berdasarkan hasil data temuan dari *consumer insight*, dengan strategi desain berdasarkan SWOT, dan arahan dari *creative brief*. Pendekatan ini bertujuan agar karya visual yang dihasilkan untuk *board game* “Siapakah Aku?” baik komponen media utama maupun pendukung, dapat dirancang secara tepat dan relevan sesuai kebutuhan dan harapan TKIT Ash Shofaaniyyah. Proses ini diawali dengan pembuatan *mind map* dengan tujuan membantu dalam menemukan kata kunci dan *key visual* yang menjadi dasar pengembangan tema besar *board game*.

4.2.1 Mind Map

Mindmap dijadikan sebagai alat bantu dalam proses *brainstorming* pada tahap *ideate* untuk membuat suatu konsep visual. Pembuatan *mind map* berdasarkan pengembangan kata kunci dari *key message* dan *design tone and manner*, yakni *cheerful*, ilustratif, interaktif, seru dan belajar. Gambar 4.1 merupakan hasil dari *mind map*.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Gambar 4.1 Mind map
Sumber: Dokumentasi Penulis

Hasil dari *mindmap*, didapati *keywords* yang terdiri dari dua kata benda, dan 1 kata sifat, yakni *explorer*, *mission*, dan *adventurous*. Penggabungan *keywords* ini dijadikan acuan dengan mengangkat tema besar yang menceritakan “petualangan menjelajahi profesi yang ada di sekitar anak TK dalam perjalanannya pulang ke rumah”. Dengan *key visual* yang dipilih karena mampu mewakili tema besar dan gaya desain dalam perancangan *board game* untuk anak TK. Beberapa *key visual* yang didapat dari *keyword explorer* berupa “TK, Rumah, Kota, Pantai, *Daily life*” dan *keyword mission* yakni “*career building*” dipilih karena sesuai dengan topik profesi, dan tema besar, dimana anak pada usia tersebut sedang tingginya rasa ingin tahu dengan lingkungan sekitarnya.

Pada *Keyword “explorer”*, beberapa *key visual* lainnya yang dipilih lainnya ialah *bright colors*. *Key visual “Bright colors”*, dipilih karena topik yang merupakan pengenalan profesi bagi anak usia dini, sehingga harus bisa menarik perhatian anak. Sehingga dipilihlah warna cerah dengan tujuan sebagai penarik perhatian anak-anak, dan digabungkan warna yang tenang agar tetap mampu membantu kondusif dalam kegiatan belajar.

Pada *keyword “mission”* *key visual* yang didapat ialah “*mask*, bintang, pattern, ular tangga, dan *handwritten*”. *Key visual “mask”* dipilih sebagai

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

representasi untuk *roleplay* yang akan dijadikan simbol untuk kartu tantangan, dimana anak akan meniru *gesture* yang tertera pada kartu. Hal ini mengingatkan suatu teater yang biasa disimbolkan dengan masker. *Key visual* “Bintang” disini akan dipakai pada kartu teka-teki, dimana bintang dipilih untuk menjadi representasi sebagai suatu arah petunjuk dalam suatu petualangan. *Key visual* “*Pattern*” dipilih untuk mendukung agar simbol kartu dapat *stand out*. *Key visual* “ular tangga” dipilih berdasarkan wawancara dengan guru TK terkait, mekanisme bermainnya yang paling familiar oleh anak TK, selain itu juga sesuai dengan tema petualangan. *Key visual handwritten* dipilih karena anak usia dini familiar dengan tulisan berjenis font selayaknya tulisan tangan.

Pada keyword “*Adventurous*”, *key visual* yang didapati ialah “*treasure box, sign, texture kapur, asimetris, dan nature*”. *Key visual* “*Treasure box*” dipilih karena pada suatu petualangan identik dengan berburu harta karun, dalam hal ini yang diburu oleh anak ialah profesi yang ada di sekitar. Untuk menyesuaikan dengan tema, *treasure box* ini akan dijadikan inspirasi sebagai suatu koper perjalanan untuk kemasannya *board game*, hal ini dengan tujuan agar lebih memiliki kesan profesi. *Key visual* “*sign*” dipilih untuk mempermudah mengarahkan anak dalam bermain, dan dijadikan ide awal untuk logo *board game*. *Key visual* berupa “*tekstur kapur*” dipilih karena sesuai dengan kegiatan belajar. Dimana tekstur kapur juga cocok untuk digabungkan dengan gaya ilustrasi kartun. *Key visual* “*Asimetris*” dipilih untuk menyesuaikan petualangan yang bersifat dinamis dan tidak terkesan monoton. *Key visual* “*Nature*” dipilih karena berhubungan erat dengan suatu petualangan, *key visual* ini juga cocok ketika digabungkan dengan warna cerah, karena bisa dijadikan sebagai penyeimbang dalam unsur ketenangan.

4.2.2 Moodboard

Moodboard dijadikan sebagai alat bantu pada tahap *ideate* dalam proses *brainstorming* untuk membuat suatu konsep visual desain. *Moodboard* digunakan agar dapat mengarahkan agar sesuai dengan tema yang sudah disusun pada tahap *mind map*.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

a. Moodboard Konsep Visual



Gambar 4.2 Moodboard Konsep Visual
Sumber: Dokumentasi Penulis

Moodboard pada gambar 4.2 merupakan referensi konsep visual yang menjadi acuan terhadap keseluruhan komponen yang ada pada *board game*. *Board game* edukatif memiliki konsep petualangan perjalanan anak tk pulang ke rumahnya, sehingga akan menampilkan adanya beberapa lokasi untuk mendukung tema ini seperti ada taman kanak-kanak, pantai, kota dengan bangunan, lingkungan alam seperti sawah, dan rumah. Pada *moodboard* menunjukkan *font* yang digunakan merupakan *handwriting* yang terlihat dekoratif. Penggunaan referensi warna ialah warna *primary* yang cerah atau *bright colors*. Pemilihan *font* dan warna yang cerah ini didasari atas ketertarikan anak-anak terhadap benda dengan bentuk atau warna yang kontras, sehingga pembuatan konsep desain mengacu kepada elemen tersebut yang ditunjukkan langsung di dalam *Moodboard* konsep visual.

b. *Moodboard* Papan Permainan



Gambar 4.3 *Mood Board* Papan Permainan
Sumber: Dokumentasi Penulis

Moodboard pada Gambar 4.3 merupakan referensi untuk papan permainan yang terinspirasi dari permainan ular tangga. Warna akan didominasi oleh hijau sebagai penekanan dari sebuah unsur petualangan. Petualangan sendiri biasanya memiliki latar hutan, perkebunan dan sekitarnya. Ditambah dengan elemen sekitar berupa pantai, beberapa bangunan yang memiliki keterkaitan terhadap sebuah profesi seperti rumah sakit, dan aktivitas kegiatan profesi lainnya untuk menunjukkan nuansa kegiatan aktif manusia setiap harinya. Untuk mendukung nuansa tema pada papan ini latar belakang langit akan dibuat cerah, karena anak TK pulang sekolah masih disaat langit cerah. Selain itu, latar cerah juga digunakan agar memberikan kesan yang menyenangkan dan memberikan kontras yang baik untuk memudahkan anak TK memahami serta fokus pada alur *board game*.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

c. *Moodboard Karakter*



Gambar 4.4 *Moodboard Karakter*
Sumber: Dokumentasi Penulis

Moodboard pada gambar 4.4 merupakan referensi untuk karakter pada desain *board game* ini. Mulai dari media utama papan, kartu, dan figur *mix and match*, hingga media pendukung seperti kemasan. Karakter pada *board game* edukatif ini akan dibuat berbentuk manusia, dengan bergaya kartun *chibi* bermata besar yang imut. Gaya kartun ini dipilih berdasarkan hasil observasi yang dilakukan kepada target anak TK. Sehingga, saat *board game* dimainkan, anak TK lebih fokus karena mereka dapat melihat dan bermain bersama gaya kartun kesukaannya. Teknik pewarnaan menggunakan tekstur dengan memainkan guratan *brush* yang beragam seperti *watercolor*, krayon, dan kapur. Hal ini dilakukan untuk membantu memberikan rangsang motorik terhadap tekstur visual yang dibuat.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

d. Moodboard Kartu



Gambar 4.5 Mood Board Kartu
Sumber: Dokumentasi Penulis

Moodboard pada gambar 4.5 merupakan referensi untuk kartu pada permainan *board game* edukatif. *Focal point* akan difokuskan pada *frame* besar yang diletakkan pada sisi tengah kartu dan berisi konten paling penting dari kartu. Kartu akan menerapkan *alignment* rata tengah, dengan *frame* putih pada bagian luarnya, dengan tujuan agar mata anak langsung tertuju pada *framing* konten utamanya.

e. Moodboard Kemasan



Gambar 4.6 Moodboard Kemasan
Sumber: Dokumentasi Penulis

Moodboard pada gambar 4.6 merupakan referensi untuk bentuk dan *surface* kemasan *board game*. Menyesuaikan dengan tema besar yang sudah ditetapkan pada tahap sebelumnya yakni terinspirasi dari *treasure*

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

box dengan menggabungkan tema profesi, dipilihlah bentuk sebuah koper agar tetap menampilkan nuansa petualangan serta profesionalisme dunia kerja.

4.3 Proses Desain

Proses desain dilakukan setelah melewati tahap *brainstorming* pembuatan konsep visual yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya. Pada tahap proses desain ini, semua ide akan divisualisasikan bentuk desainnya, mulai dari pembuatan sketsa, digitalisasi, hingga pembuatan *FAW*.

1. Sketsa Digital

a. Sketsa Papan Permainan

Pada tahap sketsa digital papan permainan, dibuat 5 sketsa alternatif yang disesuaikan dengan tema besar yang telah disusun pada tahap *brainstorming* sebelumnya. Lalu dari 5 sketsa alternatif tersebut dipilih satu sketsa terbaik yang akan dilanjutkan ke dalam proses digitalisasi. Pada setiap sketsa memiliki *story* dan gaya petualangannya masing-masing. Dimana petualangan disini ialah menjelajahi profesi yang ada di sekitar anak TK dalam perjalanannya pulang ke rumah.



Gambar 4.7 Sketsa papan alternatif 1
Sumber: Dokumentasi Penulis

Pada gambar 4.7 sketsa alternatif pertama menampilkan anak TK yang berlari mengitari lingkungan sekitar perjalanan pulang ke rumahnya. mulai dari TK yang dekat dengan pantai yang menunjukkan nelayan sedang memancing, sawah dengan petani yang sedang menanam padi, lalu sampai

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

ke rumah. Petak dibuat dengan jalan tanpa putus, dengan bentuk seperti huruf S, agar mudah dimengerti arah jalannya oleh anak TK.



Gambar 4.8 Sketsa papan alternatif 2
Sumber: Dokumentasi Penulis

Pada gambar 4.8 sketsa alternatif kedua menampilkan anak TK yang berlari dalam perjalanannya pulang ke rumah, dimana dalam perjalanannya mereka melihat berbagai bangunan tempat orang-orang dewasa bekerja. Mulai dari rumah sakit dengan dokter dan perawat yang sibuk mengobati pasien, sawah dengan petani yang sibuk membajak sawah, pasar tempat kegiatan jual beli, restoran atau *cafe*. Perjalanan diakhiri dengan sampai ke rumah.



Gambar 4.9 Sketsa papan alternatif 3
Sumber: Dokumentasi Penulis

Pada gambar 4.9 sketsa alternatif ketiga menampilkan perjalanan pulang TK dari tengah bawah mengarah ke kiri, dan berakhir di kanan atas. sketsa

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

ini menampilkan bangunan rumah sakit, restoran, TK, pantai, rumah, pemadam kebakaran, planetarium bergaya *flat*. dengan petak ular tangga yang dibuat seperti jalanan yang monoton.



Gambar 4.10 Sketsa papan alternatif 4
Sumber: Dokumentasi Penulis

Pada gambar 4.10 sketsa alternatif keempat menampilkan perjalanan pulang TK dari kiri bawah dan berakhir di kanan atas. Menampilkan bangunan TK yang dipisah dengan sebuah sungai dan petak bukan hanya berbentuk jalanan saja, namun di *mix* dengan petak satuan berbentuk bebatuan. Bangunan yang ditampilkan ada TK, pemadam kebakaran, restoran, rumah sakit, kantor polisi, sawah planetarium, rumah, kereta.



Gambar 4.11 Sketsa papan alternatif 5
Sumber: Dokumentasi Penulis

Pada gambar 4.11 sketsa alternatif ketiga menampilkan perjalanan pulang TK dari kiri bawah ke kanan atas. Bangunan yang ditampilkan ialah TK

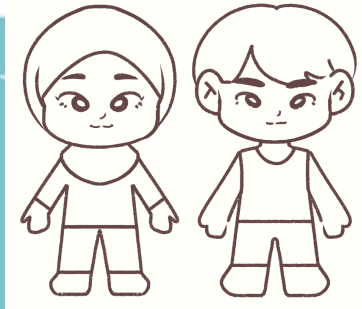
Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

dan pantai pada jajaran bawah, jajaran tengah dibuat padat seperti sebuah perkotaan yang berisi bangunan, pemadam kebakaran, restoran, pasar, kantor polisi. Lalu pada jajaran atas terdapat sawah, planetarium dan rumah. Gaya petak dibuat dinamis dengan menggabungkan permainan engklek pada daerah sekitar TK. ada interaktif berupa melompati suatu sungai. Dan sketsa alternatif ketiga inilah yang dipilih untuk lanjut ke tahap digitalisasi.

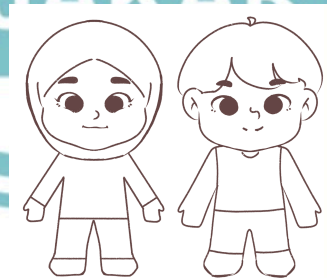
b. Karakter

Pada sketsa karakter untuk *board game* memiliki ilustrasi dengan bergaya chibi imut kepala besar dan badan dibuat kecil.



Gambar 4.12 Sketsa Karakter alternatif 1
Sumber: Dokumentasi Penulis

Pada gambar 4.12 sketsa karakter alternatif pertama memperlihatkan gaya chibi proporsi berukuran 2 kepala lebih sedikit. Dengan ekspresi wajah dibuat *simple* dan mata dibuat tajam.



Gambar 4.13 Sketsa Karakter alternatif 2
Sumber: Dokumentasi Penulis

Pada gambar 4.13 sketsa karakter alternatif kedua memperlihatkan gaya *chibi* proporsi berukuran 2 kepala. Dimana kepala dan bentuk wajah dibuat

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

bulat. Ekspresi wajah dibuat lebih detail dan ekspresif dengan penambahan *smile line* pada area matanya dan pipi dibuat naik. Sketsa karakter alternatif kedua inilah yang dipilih untuk lanjut ke tahap digitalisasi.

c. *Gesture* Profesi

Pada gambar 4.14 menunjukkan 15 sketsa *gesture* profesi yang akan menjadi *focal point* dan diaplikasikan pada kartu tantangan, yakni meniru *gesture* profesi yang ditampilkan pada kartu.



Gambar 4.14 Sketsa *Gesture* Profesi
Sumber: Dokumentasi Penulis

d. Kartu dan *badge*

Kartu dalam permainan *board game* memiliki dua jenis, yakni kartu teka-teki yang berisikan teks teka-teki, yang disimbolkan dengan bintang. Dan kartu tantangan yang akan berisi ilustrasi gestur profesi dimana anak akan diminta meniru gerakan sesuai ilustrasi yang terpampang pada gambar, kartu disimbolkan dengan topeng wajah.

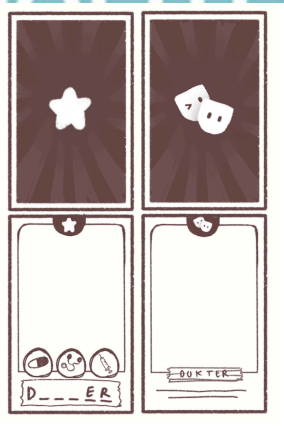
Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Gambar 4.15 Sketsa Kartu Alternatif 1
Sumber: Dokumentasi Penulis

Pada gambar 4.15 sketsa kartu alternatif pertama fasad belakang kartu akan dibuat dengan menampilkan pattern stetoskops obat, palet dan kuas yang disusun berseberangan sebagai representasi profesi. *Layout* pada bagian fasad depan kartu dibuat dengan *framing* sedikit kompleks yakni seperti peta, pada kartu tantangan akan menampilkan *hint* objek profesi dan nama profesi. dan layout depan kartu teka-teki dibuat gabungan rata kiri dan tengah.



Gambar 4.16 Sketsa Kartu Alternatif 2
Sumber: Dokumentasi Penulis

Pada gambar 4.16 sketsa kartu dibuat *full* rata tengah dengan tampilan *framing* lebih simple agar anak lebih terfokus pada isi kartunya. Dan sketsa alternatif kedua inilah yang dipilih lanjut ke tahap digitalisasi.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Gambar 4.17 Sketsa *Badge*
Sumber: Dokumentasi Penulis

Pada gambar 4.17 merupakan sketsa *badge* ketika pemain berhasil menjawab dengan benar misi pada setiap kartu. Digambarkan dengan bintang karena bermakna universal dan sebagai apresiasi pencapaian dan prestasi.

e. *Surface* Kemasan

Sketsa untuk *surface* kemasan di awal dibentuk kotak persegi yang dijadikan gambaran acuan, dimana kemasan akhir akan berukuran 55x30x20 seperti sebuah koper. *Surface* kemasan akan memanfaatkan elemen desain yang telah ada dalam pembuatan *board game* ini.



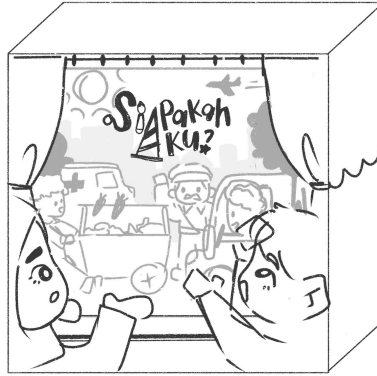
Gambar 4.18 Sketsa *Surface* Kemasan Alternatif 1
Sumber: Dokumentasi Penulis

Pada gambar 4.18 sketsa *surface* kemasan pertama akan full ilustrasi pada fasad depannya. Sketsa ini memiliki cerita anak TK yang seperti baru saja menemukan sebuah peti harta karun. Dimana ekspresi anak dibuat terkejut

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

atas penemuan peti harta karun yang menjadi representasi suatu profesi yang ada disekitarnya.



Gambar 4.19 Sketsa *Surface* Kemasan Alternatif 2
Sumber: Dokumentasi Penulis

Pada gambar 4.19 sketsa *surface* kemasan kedua akan full ilustrasi pada fasad depannya. Sketsa ini memiliki cerita anak TK yang menatap keluar jendela sembari melihat situasi yang ada diluar sana. Dimana pada bagian luar jendela disini menampilkan kesibukan dunia kerja di sekitarnya.



Gambar 4.20 Sketsa *Surface* Kemasan Alternatif 3
Sumber: Dokumentasi Penulis

Pada gambar 4.20 sketsa *surface* kemasan ketiga memiliki cerita sebagai sebuah peti harta karun yang tersegel hal ini dengan tujuan menyesuaikan dengan konsep petualangan. Dimana anak baru bisa tau “harta tersembunyi” dari *board game* ketika membuka kemasannya.

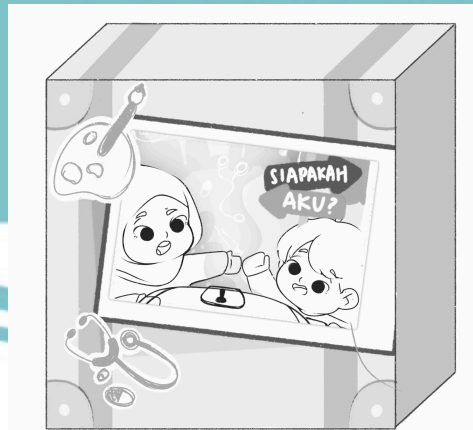
Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Gambar 4.21 Sketsa *Surface* Kemasan Alternatif 4
Sumber: Dokumentasi Penulis

Pada gambar 4.21 sketsa *surface* kemasan keempat merupakan pengembangan dari sketsa *surface* pertama dengan kedua. Dimana untuk memperlihatkan nilai profesinya, ketika peti dibuka akan mengeluarkan cahaya terang yang menampilkan elemen terkait profesi yang berterbangan. Namun pada sketsa yang *full* ilustrasi ini belum menampilkan kesan koper seperti yang diharapkan pada saat *brainstorming*. maka ide sketsa ini digali lagi lebih dalam.



Gambar 4.22 Sketsa *Surface* Kemasan Alternatif 5
Sumber: Dokumentasi Penulis

Pada gambar 4.22 sketsa *surface* kemasan kelima merupakan pengembangan dari sketsa *surface* alternatif keempat dengan

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

menggabungkan tema koper. Dimana full ilustrasi dibuat menjadi semacam sebuah *postcard/polaroid*. dan elemen profesi akan dibuat seperti stiker yang menempel pada sebuah koper. Dan sketsa alternatif inilah yang dipilih untuk lanjut tahap digitalisasi.

2. Digitalisasi Desain Terpilih

Digitalisasi ialah tahap setelah menyelesaikan sketsa digital dan menentukan sketsa terpilih dan paling sesuai dengan tema besar yang sudah ditetapkan. Pada tahapan ini sketsa yang diwarnai ialah 1 *board game*, 30 kartu dengan ilustrasi yang berbeda pada setiap kartunya, 2 figur, 23 aset *baju mix and match*, 1 *badges*, *merchandise keychain*, 1 desain kemasan, 1 desain *guide book*. Pada perancangan *board game* pengenalan profesi “Siapakah Aku?” disini digitalisasi dilakukan dengan menggunakan procreate, dan menggunakan adobe illustrator untuk tahapan *layout*.

a. Papan Permainan

Digitalisasi desain komprehensif papan ialah dengan menggunakan sketsa pada gambar 4.19. Dimana sketsa memperlihatkan kesan petualangan yang dinamis dengan bangunan yang menampilkan dimensi. Pada desain ini *brush* yang digunakan ialah *Dry ink* sebagai *base* digitalisasi, ditambah *watercolor* untuk dijadikan *shading* awal. Selanjutnya ditambah tekstur *soft grain*, dan *finishing* menggunakan *brush* 6B untuk guratan akhir. Gambar 4.23 merupakan hasil digitalisasi dari papan permainan.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Gambar 4.23 Hasil Digitalisasi Papan Permainan
Sumber: Dokumentasi Penulis

b. Karakter dan figur baju profesi

Digitalisasi desain komprehensif untuk karakter menggunakan sketsa alternatif kedua. Dimana sketsa memperlihatkan bentuk Dimana kepala dan bentuk wajah dibuat bulat dengan ekspresi wajah dibuat lebih *detail* dan ekspresif dengan penambahan *smile line* pada area matanya dan pipi dibuat naik. Untuk digitalisasi baju profesi disesuaikan dengan bentuk badan karakter. Pada desain ini *brush base* yang digunakan ialah *dry ink*. Untuk *shading* menggunakan gabungan *brush watercolor* sebagai *base* awal. Selanjutnya diberi tekstur menggunakan *brush soft grain* dan *brush 6B* sebagai guratan guratan pada pinggir atau lekukan.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Gambar 4.24 Hasil Digitalisasi Karakter dan Figur Baju Profesi
Sumber: Dokumentasi Penulis

c. *Gesture* profesi

Digitalisasi untuk *gesture* profesi menggunakan aplikasi *procreate*. Menggunakan *base brush dry ink*, yang kemudian diberi *shading* menggunakan beberapa *brush*. *Shading* pertama menggunakan *brush watercolor* dan selanjutnya di *layer* dengan *brush soft grain* dan 6B sebagai guratan teksturnya. Digitalisasi *gesture* profesi dapat dilihat pada gambar 4.25.

d. Kartu dan *Badge*

Digitalisasi kartu menggunakan *adobe illustrator*. Dimana pada tahapan *layouting* kartu, keseluruhan aset yang telah dibuat pada *procreate*, dan dibutuhkan seperti *gesture* profesi akan dimasukkan ke dalam *frame* yang telah dibuat pada *adobe illustrator*. Setelah *layouting* aset, dilanjutkan dengan penambahan teks sesuai dengan kebutuhan jenis dan setiap kartunya. Untuk *badge* dibuat dengan melakukan step yang sama seperti pembuatan aset lainnya. Yakni dengan menggunakan *base brush dry ink*, kemudian diberi penambahan *shading* menggunakan *brush watercolor*, dan diberi tekstur dengan *brush soft grain* dan 6B sebagai guratannya.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Gambar 4.25 Hasil Digitalisasi Kartu
Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 4.26 Hasil Digitalisasi Badge
Sumber: Dokumentasi Penulis

e. Surface Kemasan

Digitalisasi kemasan pada *board game* menggunakan aplikasi *procreate* dan *adobe illustrator*. Keseluruhan aset yang digunakan pada kemasan menggunakan *procreate*. *Brush* yang digunakan sebagai *base* pada aset elemen desain ialah *brush dry ink*. Selanjutnya diberi *shading* menggunakan *brush watercolor*; selanjutnya diberi tekstur menggunakan *brush soft grain* dan 6B.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Gambar 4.27 Hasil Digitalisasi *Surface* Kemasan
Sumber: Dokumentasi Penulis

4.4 Testing

Test atau *Testing* pada tahapan ini dilakukan setelah menyelesaikan tahapan perancangan desain, dan sudah masuk pada tahapan iterasi. Tahapan testing ini dimulai dari *prototyping* dengan melakukan *test print*. Dengan kata lain *test print* disini ialah *mockup* cetak yang dibuat dengan biaya seminimal mungkin, namun tetap mampu memberikan pengalaman yang diharapkan dari audiens. Mulai dari keterbacaan yang baik, dan kesesuaian warna. Berikut merupakan hasil *test print* :

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Gambar 4.28 Hasil Test Print
Sumber: Dokumentasi Penulis

Hasil *test print* akan digunakan dalam proses testing, dimana pertanyaan berfokus pada pemahaman anak terhadap ilustrasi konten profesi, dan seberapa menarik minat pada *board game*. Pada gambar 4.28, untuk *dummy board* dicetak berukuran 60cmx60cm pada kertas stiker dan dilapisi dupleks. Untuk card dicetak pada *art carton* 210gsm, dengan sisi belakang diberi laminasi bintang.

Tahapan *test print* selesai maka akan dilanjutkan dengan *testing* secara langsung kepada 10 responden mencakup *target audience* dan pakar desain. Proses ini berfokus bagaimana pemahaman visualisasi konteks profesi bagi anak dan kesesuaian *size* dengan kebutuhan *audience*. Berikut merupakan pertanyaan pada proses *testing* :

1. Bagaimana arah jalannya di papan ini? Kamu tahu arahnya dari mana ke mana harus jalan?

Pertanyaan ini bertujuan untuk mengetahui seberapa efektif arah panah pada petak dalam membantu anak memahami arah jalur pergerakan papan permainan.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

2. Bagaimana suasana gambar di papan ini menurut kamu? Bangunannya mirip tempat apa saja ya? orang ini sedang melakukan apa?

Pertanyaan ini bertujuan untuk mengetahui peran warna seberapa mempengaruhi persepsi anak terutama pada bangunan dan lokasi profesi. Serta kesesuaian gestur dengan profesi terkait.

3. Bagaimana ukuran dan ketebalan kartunya? desainnya bikin kamu tertarik seputar profesi?

Pertanyaan ini bertujuan untuk mengevaluasi kenyamanan kartu secara fisik dan mengetahui seberapa menarik visual terhadap minat anak pada profesi.

4. Bagaimana huruf-huruf petunjuk di kartu? Ngebantu kamu menebak profesinya nggak?

Pertanyaan ini bertujuan untuk mengetahui apakah petunjuk teks pada kartu sudah cukup jelas keterbacaannya dan cukup membantu anak dalam menebak profesi dengan tepat.

Pertanyaan tersebut ditanyakan kepada 10 responden, mulai dari anak berumur 5-7 tahun, ibu dari anak berusia 5-7 tahun, serta pihak pengajar. Tujuan *testing* ini ialah mengetahui seberapa berfungsi elemen visual yang telah dirancang pada *board game* ini sebagai media pembelajaran pengenalan profesi dalam meningkatkan minat anak. Pengumpulan *feedback* ini juga menjadi dasar pada evaluasi kesesuaian tema besar yang diangkat, efektivitas ilustrasi, serta kejelasan alur main.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Gambar 4.29 *Testing Documentation*
Sumber: Dokumentasi Penulis

Pada gambar 4.29 ialah dokumentasi pada proses *testing* yang dilakukan dengan *dummy media* utama *board*, *figur mix and match*, kartu permainan. Proses ini dilakukan agar target *audience* memberikan *feedback* untuk dijadikan bahan evaluasi komponen *board game* selanjutnya. Hasil *feedback* testing dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4.30 *Feedback Capture Matrix*
Sumber: Dokumentasi Penulis

Hasil Revisi berdasarkan *feedback capture matrix* pada gambar 4.30 didapati bahwa audiens sudah menyukai gaya desain papan dimana anak bisa

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

bermain sebagai pion, dimana permainan juga memiliki ilustrasi yang dengan ciri khasnya tersendiri. Anak sudah memahami fungsi huruf *clue* dan mudah membaca dengan *align* rata tengah yang digunakan pada kartu. Namun diperlukan beberapa *adjustment* guna meningkatkan efektivitas desain pada komponen permainan dan tidak hanya memperhatikan dari segi sisi visual saja.

Berdasarkan *feedback* tersebut untuk memenuhi kebutuhan dari pengguna diperlukan beberapa *adjustment*. Dari sisi desain perubahan ukuran *font* yang diperbesar sedikit, karena teks pada konten penamaan profesi pada kartu masih kekecilan. Gesture untuk ilustrasi kartu profesi guru yang kurang menggambarkan profesi guru.

Berdasarkan *feedback* tersebut agar meningkatkan efektivitas desain pada penggunaan kartu dalam bermain, dilakukan *adjustment* ukuran *font* yang awalnya 20pt menjadi 23pt. Selanjutnya ada *feedback* pada konten profesi, dimana bagian ilustrasi guru pada kartu tantangan kurang menampilkan seorang guru, sehingga diberi saran untuk menambahkan papan tulis dan perubahan gestur guru menjadi berdiri ketimbang memeluk anak. Lalu ada tambahan perubahan logo *board game* yang masih kurang *stand out* dari pakar desain. Berikut merupakan hasil revisi desain :



Gambar 4.31 Revisi ukuran *font* kartu
Sumber: Dokumentasi Penulis

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Gambar 4.32 Revisi *Ilustrasi gesture* guru
Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 4.33 Revisi logo *board game*
Sumber: Dokumentasi Penulis

Berdasarkan *feedback* pada gambar 4.30, hasil cetak material kertas pada kartu yang awalnya ialah 210 gsm menjadi 260gsm, agar kartu lebih kuat ketika digenggam oleh anak usia dini yang cenderung belum bisa mengontrol kekuatan cengkramannya. Pada *dummy* kartu ditemukan bahwa kartu tampilan kurang seimbang saat sudah dipotong, yang menghasilkan garis putih pada pinggirannya. Sehingga untuk cetak selanjutnya, *bleed* pada kartu akan ditambah supaya menghindari adanya *white line* pada kartu. Untuk figur *mix and match*, yang rencana awalnya menggunakan magnet ketebalan 2mm akan diganti dengan berbahan PVC agar tidak mudah tertekuk. Untuk *base* alas untuk baju akan

diganti dengan berbahan silikon, hal ini karena silikon memiliki daya rekat yang lebih kuat ketimbang menggunakan sesama *magnet sheet*.

4.5 Finalisasi Desain

Finalisasi desain dilakukan ketika telah menyelesaikan tahapan *testing*. Dimana pada tahapan ini seluruh *feedback* yang didapatkan pada tahap *testing* akan dijadikan bahan untuk revisi desain. Setelah finalisasi tahap selanjutnya ialah dengan FAW dan *mock up*. Berikut merupakan hasil akhir dari finalisasi *board game* pengenalan profesi “siapaakah aku?” beserta dengan media pendukungnya :



Gambar 4.34 Finalisasi Media Utama *Board Game* “Siapaakah Aku?”
Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 4.35 Finalisasi Media Pendukung *Board Game* “Siapaakah Aku?”
Sumber: Dokumentasi Penulis

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Gambar 4.36 Mock up digital komponen Board Game “Siapakah Aku?”
Sumber: Dokumentasi Penulis

1. Warna

Warna yang digunakan pada perancangan *board game* ini menggunakan warna-warna cerah dengan tujuan sebagai penarik perhatian anak, dengan ditambah warna dari latar belakang yang cenderung kehijauan untuk memberikan kesan tenang. Hal ini agar menciptakan *balance* antara warna hangat dan dingin dimana warna cerah untuk merangsang kreativitas anak dan semangat, dan warna hijau memberikan rasa tenang. Berikut gambar 4.37 merupakan *color palette* yang digunakan dalam perancangan *board game*.

#ffde59	#fabe58	#1eb8bd	#e4394b	#cf7147
#e4cfb2	#91b248	#5ba593	#d67e72	#f47b40

Gambar 4.37 Color Palette Board Game “Siapakah Aku?”
Sumber: Dokumentasi Penulis

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

2. Tipografi

Tipografi yang digunakan dalam perancangan *board game* “Siapakah Aku?” menggunakan jenis tipografi *handwritten*. Dimana Pemilihan *font* bagi anak usia dini ini karena bentuknya yang sederhana dan karena anak usia dini sedang memiliki atensi pada lingkungan sekitarnya, sehingga sesuatu yang familiar akan menjadi daya tarik lebih pada anak. *Font* yang digunakan pada perancangan ini ialah *font* “mungil” pada gambar 4.38 sebagai *body text* maupun deskripsi pada *board game*. Untuk angka menggunakan *font* “vividly”. Untuk logo *board game* menggunakan *font* “mungil” pada gambar 4.38 yang dieksplorasi. Sedangkan ukuran penggunaannya disesuaikan dengan masing-masing media.



Gambar 4.38 Tipografi *Board Game* “Siapakah Aku?”
Sumber: Dokumentasi Penulis

3. Ilustrasi

Ilustrasi yang digunakan pada perancangan *board game* “Siapakah Aku?” ialah gaya kartun chibi berkepala dan mata besar disertai dengan pipi yang *chubby*. Kesederhanaan bentuk ini sesuai bagi anak karena mudah dikenali oleh anak, dan tidak berlebihan yang membuat kesan ekspresinya lebih *relate* bagi anak, sehingga membuatnya menjadi gaya ilustrasi favorit bagi anak karena daya tariknya.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Gambar 4.39 Ilustrasi pada *Board Game* “Siapakah Aku?”
Sumber: Dokumentasi Penulis

4. Layout

Layout yang digunakan pada proses perancangan media utama *board game* pengenalan profesi ini ialah *layout circus* yang asimetris. Penggunaan *layout* asimetris ini ialah dimana penataan letak setiap elemen visual itu tidak sama, namun tetap mampu menghasilkan suatu keseimbangan. Penataan sisi bawah dan atas dibuat lebih memiliki *white space*, sedangkan pada bagian tengah lebih pada untuk memberikan kesan kota yang padat. Penataan letak elemen juga disesuaikan dengan persepsi manusia akan alam sekitar, dimana untuk gunung ditaruh pada sisi atas dan dibuat lebih kecil agar memberikan kesan kejauhan, sedangkan pantai berada di sisi bawah atau dataran rendah.



Gambar 4.40 Layout Papan *Board Game*
Sumber: Dokumentasi Penulis

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

5. Prinsip Desain

- a. Prinsip desain yang diterapkan pada papan *board game* “Siapakah Aku?” menerapkan jenis prinsip keseimbangan asimetris, dimana hal ini bertujuan menyesuaikan dengan tema besar yang telah ditetapkan pada tahap *brainstorming* yakni ‘petualangan menjelajahi profesi yang ada di sekitar anak TK dalam perjalanannya pulang ke rumah’ sehingga penerapan prinsip keseimbangan asimetris disini yang paling sesuai karena memberikan kesan aktif dan dinamis.
- b. Prinsip Irama pada desain papan permainan yang menunjukkan adanya perulangan dengan gerak mengalir berkelanjutan ditampilkan pada petak desain papan. Dimana petak disini menuntun mata audiens mengikuti pola petak yang ada, agar alurnya mengalir secara teratur. Sehingga dapat mempermudah anak TK dalam mengetahui kemana langkah selanjutnya yang harus mereka jajaki.
- c. Prinsip Penekanan atau *focal point* pada papan ini dimulai dari bangunan TK yang digambarkan dengan beratap merah, hal ini dengan tujuan agar mata audiens tertuju pada pojok kiri bawah, yang merupakan titik awal mulai dari permainan. Penekanan ini dicapai dengan cara kontras berupa warna pada bangunan TK yang merah, dan latar belakang di sekitarnya berwarna hijau. Selain itu penekanan dicapai dengan isolasi objek, dimana bangunan TK dipisah dari objek lain dengan sungai yang mengalir.
- d. Prinsip kesatuan pada desain papan, dimana pojok kiri bawah TK ditempatkan berdekatan dengan anak TK dan permainan bekel. Lalu pojok kanan bawah ialah titik untuk nelayan, sehingga pelabuhan, kapal dan nelayan ditempatkan berdekatan. sisi tengah dibuat padat karena untuk merepresentasikan perkotaan yang padat, dan pada sisi atas dibuat lebih berjarak ke arah dataran tingginya. Penerapan beberapa figur profesi seperti polisi ditempatkan dengan kantor polisi, petani ditempatkan di sawah. prinsip kesatuan juga dicapai dengan penggunaan repetisi warna serta elemen seperti pepohonan.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Gambar 4.41 Prinsip Desain
Sumber: Dokumentasi Penulis

4.6 Final Artwork

Tahap terakhir pada perancangan *board game* “siapa aku?” ialah final *artwork*. Keseluruhan karya akan dicetak dengan format warna CMYK menggunakan dpi 300, Pada hasil karya papan akan dicetak pada ukuran 300cmx300cm menggunakan spanduk berbahan flexy 340. Berikut merupakan elemen desain pada *board game* pengenalan profesi. Keseluruhan desain diberikan bleed 3mm, sedangkan untuk papan permainan yang dicetak pada banner berukuran 300cmx300cm menggunakan bleed 5mm. Keseluruhan *font* pada setiap file desain telah di *convert create outline*. Semua elemen desain di *flatten* dan di *embed* sehingga file siap cetak dan tidak kehilangan elemen.

4.7 Pertimbangan produksi

Berikut merupakan pertimbangan produksi dari *board game* edukatif pengenalan profesi Siapa Aku? secara keseluruhan :

1. Papan Permainan

Komponen papan untuk *board game* siapa aku ini berukuran 300cmx300cm dengan material flexy 340, *full print*. Harga cetak berada di Rp225.000. Pemilihan bahan spanduk untuk *board game* ini ialah bahan

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

yang tahan air mudah dibersihkan, sehingga anak bisa dengan mudah bermain secara langsung pada papan tersebut. Pemilihan ukuran ini berdasarkan kebutuhan klien dimana anak bisa bermain secara langsung pada papan dan bergerak sebagai pionnya.

2. Figur *Mix and match*

Komponen Figur *mix and match* menggunakan material *vinyl sticker*. Pada figur *base* yang digunakan ialah *PVC board*. Total 2 figur yang masing-masing berukuran A5 ini di Rp15.000. Pada bagian aset baju profesi *base* yang digunakan ialah silikon ditambah dengan *vinyl sticker*. Pemilihan *PVC board* dipilih karena agar tidak gampang tertekuk seperti saat testing menggunakan *magnet sheet*. Pada bagian aset baju profesi menggunakan bahan silikon karena tidak terlalu tebal, namun memiliki daya rekat yang lebih kuat ketimbang menggunakan *magnet sheet*. Total untuk 28pcs aset baju berada di Rp90.000.

3. Kartu dan Badge

Komponen kartu permainan *board game* edukatif ini memiliki 30 desain dengan isi materi yang berbeda-beda menggunakan *frame* yang sama. Desain kartu dicetak dengan ukuran 12x8cm berbahan *art carton* cetak dua sisi dengan ketebalan 260gsm, laminasi bintang pada fasad belakang, dan ujungnya dicut *round* 5mm. Total untuk 30 kartu ialah Rp40.000. Badge dicetak pada kertas stiker *vinyl* yang kemudian di tempel pada *magnet sheet* ketebalan 1mm, agar tidak tercecer pada saat disimpan. Total untuk *badge* ialah Rp20.000.

4. *Merchandise Keychain rewards*

Komponen *merchandise keychain* merupakan media pendukung sebagai bentuk *reward* kepada anak-anak yang mengikuti permainan dengan aktif dan semangat. bulat *insert paper* berdiameter 3,5 cm untuk hadiah bagi pemain yang berhasil mengumpulkan *badge* terbanyak. Guru dapat dengan mudah mencetak secara mandiri dan membeli *keychain insert paper* pada *ecommerce*. *Keychain* yang dicetak ialah sebanyak 8pcs sehingga totalnya ialah Rp10.000.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

5. *Guide book*

Guide book merupakan buku petunjuk untuk permainan *board game* yang berisi deskripsi permainan, komponen *board game*, cara bermain *board game*, cara bermain dengan kartu saja, cara bermain dengan figur *mix and match* saja, kunci jawaban kartu teka-teki, dan koleksi baju profesi. *Guide book* untuk panduan bermain pada *board game* Siapakah Aku memiliki ukuran A6 dengan material *art carton* 210 gsm. Bahan ini dipilih karena memiliki ketebalan yang sesuai dan hasil cetak yang bagus. Total untuk *guide book* ialah Rp20.000.

6. Kemasan *Board Game*

Kemasan pada *board game* ini memiliki ukuran 55x30x20cm berbahan kayu yang dilapisi dengan stiker laminasi *glossy* agar mudah dibersihkan. Untuk kemasan beli melalui *e-commerce* seharga Rp187.000. Dengan stiker untuk *surface* seharga Rp220.000.

7. Kemasan Card

Kemasan untuk *card* menggunakan kotak *box container* berukuran 12x8x4cm yang ada di *ecommerce* dan kemudian akan diberi stiker pada bagian atasnya. Per buahnya seharga Rp9000, sehingga total ialah Rp18.000.

8. Dadu

Dadu pada *board game* pengenalan profesi ini menggunakan 1 bantal berukuran 15x15cm berbahan flanel. Alasan memilih dadu berukuran ini ialah agar ukurannya tidak jomplang dengan papan berukuran 300cmx300cm. Tidak akan melukai anak jika tidak sengaja mengenai yang lain, anak juga dapat melihat kemana arah dadu yang dilempar. Harga per buahnya ialah Rp20.000.