

## PERANCANGAN *BOARD GAME* KEWANIA SERIAL *ADVENTURER* SEBAGAI *PARENTAL BONDING TOOL*

Muhamad Wahyu Ansori<sup>1</sup>, Muhammad Rois Abidin<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
email: muhamad.17021264038@mhs.unesa.ac.id

<sup>2</sup>Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
email: roisabidin@unesa.ac.id

### Abstrak

Keluarga menjadi unit terkecil dalam kehidupan dan didalamnya terjalin hubungan antar anggota keluarga, pola pengasuhan anak yang baik bertujuan untuk mendukung terbentuknya *parental bonding* atau ikatan keluarga antara orang tua dengan anak selain itu pengasuhan ini bermanfaat untuk tumbuh kembang anak. Untuk mendukung terbentuknya ikatan tersebut dapat dilakukan melalui kegiatan bersama antar anggota keluarga, salah satu kegiatan tersebut adalah dengan bermain dan belajar bersama. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah media permainan berupa boardgame yang berguna untuk mendukung pola asuh dan ikatan antara orang tua dengan anak. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan oleh Sugiyono untuk menghasilkan sebuah media permainan berupa board game yang berasal dari kekayaan intelektual Kewania, pada metode ini dilakukan beberapa tahapan agar dapat meningkatkan hasil dari perancangan media permainan boardgame. Perancangan *boardgame* ini mempunyai target pemain yaitu keluarga yang terdiri dari orang tua dan anak dengan usia paling rendah 6 tahun. Hasil dari penelitian ini adalah berupa produk media permainan berbentuk *boardgame* Kewania serial *Adventurer* yang mengusung tema petualangan dengan berbagai tantangan sehingga menarik untuk dimainkan bersama keluarga, media permainan *boardgame* ini berguna untuk mendukung pola asuh serta mendukung terbentuknya ikatan antara orang tua dengan anak melalui kegiatan bermain bersama.

**Kata kunci:** Ikatan orang tua dan anak, board game, keluarga, Kewania

### Abstract

*The family is the smallest unit in life and in which relationships are established between family members, a good parenting pattern aims to support the formation of parental bonding or family bonds between parents and children. To support the formation of these bonds can be done through joint activities between family members, one of these activities is to play and learn together. This study aims to develop a game media in the form of a board game that is useful to support parenting and bonding between parents and children. This study uses the research and development method by Sugiyono to produce a game media in the form of a board game that comes from Kewania's intellectual property, in this method several stages are carried out in order to improve the results of the boardgame game media design. The design of this board game has a target player, namely a family consisting of parents and children with a minimum age of 6 years. The results of this study are in the form of game media products in the form of the Kewania Adventurer series boardgame which carries the theme of adventure with various challenges so that it is interesting to play with the family, this boardgame media is useful for supporting parenting patterns and supporting the formation of bonds between parents and children through playing activities together.*

**Keywords :** Parental bonding, board game, family, Kewania

## PENDAHULUAN

Keluarga adalah sebuah wadah yang sangat penting diantara individu, dan keluarga merupakan kelompok sosial yang pertama, dimana anak-anak itu menjadi anggotanya. Dalam keluarga juga tempat yang paling pertama untuk mengadakan sosialisasi kehidupan anak-anak, ayah dan juga ibu (Abu Ahmadi). Peran keluarga merupakan dasar pertama dan utama. Ia merupakan fondasi yang akan sangat berpengaruh bagi pembinaan selanjutnya. Jika pembinaan tersebut dapat terlaksana dengan baik, maka dapat diasumsikan bahwa pembinaan tersebut telah dapat meletakkan dasar-dasar yang kuat bagi jenjang pendidikan berikutnya, yaitu pembinaan di lingkungan sekolah dan masyarakat (Said Agil Husin Al Munawar).

Pada buku *Situasi Anak di Indonesia* oleh Unicef pada tahun 2020, menyebutkan bahwa di Indonesia masih terdapat berbagai permasalahan pembinaan yang menimpa keluarga dan anak, meskipun banyak program telah dikembangkan di Indonesia oleh pemerintah dan LSM pada tingkat desa, jangkauan program-program ini sangat terbatas dan tidak ada payung kebijakan pengasuhan anak pada tingkat nasional. Lebih jauh lagi, partisipasi dalam perkembangan anak usia dini masih rendah karena kesadaran orang tua yang kurang, keterbatasan pelayanan di daerah terpencil, keterbatasan tenaga terlatih, dan keterbatasan pendanaan. Selain dari segi program dari pemerintah, permasalahan mengasuh anak juga terjadi karena keterbatasan dari pengetahuan orang tua terhadap pentingnya mengasuh anak. pola pengasuhan yang diterapkan oleh orang tua yaitu suatu metode yang dipilih dan dilakukan oleh orang tua dalam mengasuh anak. Pada dasarnya dalam sebuah keluarga memberikan sebuah kesempatan kepada anak untuk mengembangkan perilaku yang sesuai dengan aturan yang ada di lingkungan masyarakat atau disebut adat istiadat, jika di dalam keluarga itu menerapkan pola pengasuhan yang tepat pada anak, maka anak dapat mematuhi aturan yang sesuai dengan adat istiadat yang ada di lingkungannya begitupun sebaliknya pada anak (Baumrind).

Pola hubungan orang tua dan anak adalah suatu bentuk interaksi timbal balik antara orang tua dan anak (Soetjiningsih, 1995). Pola

hubungan ini diwujudkan dengan sikap dan perilaku orang tua terhadap anak. Melalui pola hubungan yang dilakukan didalam keluarga dapat membentuk sebuah ikatan atau dikenal juga dengan *bonding* antara orang tua dengan anak, *Parental bonding* berasal dari kata *parent* yang memiliki arti orang tua dan di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia memiliki makna ayah ibu kandung di dalam keluarga dan *bonding* memiliki arti ikatan, pada sehatq.com *bonding* adalah ikatan emosional kuat yang terjalin. Sedangkan *parental bonding* memiliki arti suatu hubungan atau ikatan yang ciptakan antara orang tua dan anak. Melalui *Parental bonding* membuat anak lebih percaya diri untuk mengeksplorasi berbagai hal, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, dan ikatan kepada orang tua yang baik. Selain bermanfaat untuk anak, orang tua juga mendapatkan manfaat dari tindakan tersebut. Pasalnya, *bonding* yang baik dengan anak membuat tubuh orang tua menghasilkan lebih banyak *endorfin* atau hormon kebahagiaan. Dengan demikian, rasa lelah dan stres bisa segera reda sehingga bisa menjadi lebih berenergi dan termotivasi untuk menjalani hari dengan lebih baik lagi (Klikdokter, 2019).

*Parental bonding* dapat di ciptakan dengan berbagai kegiatan bermanfaat yang dilakukan bersama diantara orang tua dengan anak, salah satunya adalah dengan bermain bersama. Menurut Roslina Verauli, M.Psi., Psi. Seorang psikolog klinis anak, remaja dan keluarga mengatakan, bahwa *bonding* dapat dilakukan dengan bermain bersama antara orang tua. Begitupun menurut Anastasia Satriyo, MPsi, untuk menciptakan sebuah ikatan antara orang tua dengan anak dapat dilakukan dengan berbagai aktivitas, salah satunya adalah aktivitas bermain sederhana tapi penuh emosi positif sehingga bisa berkesan dan membekas untuk anak. sehingga antara orang tua dengan anak terjadi interaksi secara langsung, dan anak dapat merasakan emosional dan mendukung proses terciptanya ikatan antara orang tua dengan anak. orang tua harus pintar dalam mencari ide untuk menentukan media yang cocok sebagai *Parental bonding tool* yang selain berfungsi sebagai media permainan, media juga dapat mendukung pengasuhan anak dan *bonding* serta dapat mendidik dan memberikan nilai edukasi kepada orang tua dan

anak. Salah satu media yang dapat digunakan sebagai *parental bonding* adalah media permainan.

Bermain merupakan aktivitas yang menyenangkan mempunyai arti dalam kehidupan anak yaitu mampu memberikan pengaruh terhadap pola perkembangan anak. Seperti dimukakan oleh Plato dalam Tedjasaputra (2001) bahwa bermain mempunyai nilai praktis dalam kehidupan anak, Anak-anak akan berkembang dan belajar secara fisik, psikis dan aspek social dari anak. Media permainan merupakan sebuah alat yang digunakan untuk mendukung proses bermain. Melalui media bermain, berbagai aspek dapat ditingkatkan dan menemukan hal-hal baru, selain dapat memberikan kesenangan dan nilai edukasi, media permainan juga dapat menjadi pendukung dari kegiatan pengasuhan untuk membantu menciptakan ikatan antara orang tua dengan anak.

Media yang kemudian dipilih adalah *Board Game*, dengan pertimbangan bahwa *Board Game* tidak hanya dapat digunakan untuk media permainan tetapi juga media pembelajaran bagi anak-anak yang menarik, menyenangkan dan tentunya dengan menggunakan *boardgame* akan mempermudah interaksi antara orang tua dengan anak karena dimainkan secara bersama-sama. Permainan yang terjadi secara langsung juga memungkinkan anak untuk berinteraksi satu sama lain, saling berkomunikasi, mengenali ekspresi masing-masing, dan bermain dengan jujur. Keunggulan lainnya dari permainan board games adalah kemampuannya untuk tidak pernah ketinggalan jaman, tidak seperti game digital yang cenderung mengikuti perkembangan teknologi yang terus berubah (Burgun 133-134), kemudian salah satu kekayaan intelektual atau *intellectual property* yang dapat dikembangkan menjadi *boardgame* keluarga adalah Kewania.

Kewania merupakan *intellectual property* berupa *board game* yang diciptakan oleh Taufshwara Diasriandaru pada 25 Mei 2018 sebagai *Board game* dengan tujuan sebagai *family game*. Pemilihan *board game* ini didasarkan pada hasil wawancara dengan Taufshwara Diasriandaru, Developer *board game* Kewania mengatakan bahwa *board game* atau *card game* yang paling digemari di Indonesia adalah tipe *casual* dan masih sangat sedikit board game atau

*card game* yang mengusung tema *family game*. Ide dasar dari *Board game* Kewania mengusung konsep yang diusung pada kekayaan intelektual ini adalah dunia hewan dan profesi, dunia hewan merupakan salah satu tema yang digemari oleh anak-anak karena lucu dan menarik dari segi penceritaan, kemudian penggabungan dengan tema profesi merupakan tema yang di sukai oleh orang tua. Kedua penggabungan tema tersebut didasarkan hasil riset Taufshwara Diasriandaru dalam merancang *intellectual property* Kewania. Serial pertama dari *Board game* Kewania adalah *Sarsquad briefing* yang memiliki tujuan untuk meningkatkan kemampuan verbal dari anak, Kemudian untuk hasil perancangan ini adalah serial kedua dari *intellectual property* Kewania dengan judul Kewania *Great Adventurer* dengan penggabungan tema hewan dan profesi petualang. Tema petualangan dipilih untuk memberikan nuansa baru pada serial *boardgame* Kewania. Pada serial keduanya yang dirancang mekanik permainan dipermudah dengan perpaduan model permainan monopoli, yang nantinya mempermudah dalam mendukung kegiatan bonding antara orang tua dan anak.

No.	Narasumber	Pola Parenting	Penggunaan Media	Jenis Media	Boardgame yang diketahui
1	Keluarga A	Baik	Ya	Permainan & Belajar	Monopoli, Fantastic Learning
2	Keluarga B	Sedang	Ya	Belajar	Monopoli, Ular tangga
3	Keluarga C	Kurang	Tidak	Tidak	Monopoli, Ular tangga
4	Keluarga D	Sedang	Ya	Belajar	Monopoli, Ular tangga
5	Keluarga E	Kurang	Tidak	Tidak	Monopoli, Ular tangga
6	Keluarga F	Kurang	Tidak	Tidak	Monopoli, Ular tangga

**Gambar 1.** Hasil wawancara narasumber (sumber: Ansori Wahyu, 2021)

Pada gambar tersebut dapat disimpulkan bahwa pola pembinaan dan pengasuhan yang dilakukan di dalam beberapa keluarga cenderung kurang maksimal dan masih bisa untuk ditingkatkan, bahkan beberapa keluarga dalam kegiatan pengasuhan anak tanpa menggunakan media pendukung atau cara yang tepat sehingga anak cenderung tidak menyukai dan terpaksa untuk melakukan kegiatan bersama tersebut, padahal disisi lain kegiatan mengasuh anak ini penting untuk terjadi untuk menciptakan ikatan atau *bonding* antara orang tua dan anak.

Kemudian, melalui latar belakang yang dijabarkan tersebut rumusan masalah yang di dalam penelitian ini adalah bagaimana konsep perancangan, proses perancangan dan visualisasi dari sebuah media *board game* Kewania serial *adventurer* dapat menjadi sebuah *parental bonding tool* didalam sebuah keluarga.

Kemudian batasan masalahnya adalah *board game* yang di kembangkan menjadi *parental bonding tool* adalah *board game* Kewania serial *adventurer* dan yang menjadi objek penelitian adalah keluarga dengan anggota keluarga yang terdiri dari orang tua yang terdiri dari ayah dan ibu serta Anak dengan usia paling rendah 6 tahun.

Dari permasalahan yang telah dikemukakan maka penelitian ini dimaksudkan untuk menjelaskan konsep perancangan, proses perancangan dan visualisasi dari media permainan berupa *board game* Kewania serial *adventurer* dapat menjadi sebuah *parental bonding tool* didalam sebuah keluarga.

Produk yang dirancang dan dihasilkan pada penelitian ini berupa sebuah media permainan *board game* Kewania serial *Adventurer* yang dapat dimainkan bersama anggota keluarga.

#### **METODE PENELITIAN**

Kemudian pada bagian ini dijelaskan mengenai tahap-tahap yang nantinya digunakan dalam perancangan dalam penelitian ini. Jenis penelitian yang dilakukan adalah jenis *Research & Development* (penelitian dan pengembangan) oleh Sugiyono (2009:298). Dalam penelitian R&D (*Research and Development*) ini terdapat 10 langkah proses penelitian dan pengembangan namun pada penelitian ini hanya menggunakan 8 tahapan. Jenis *Research & Development* (penelitian dan pengembangan) merupakan sebuah metode yang digunakan untuk menciptakan atau mengembangkan suatu produk berdasarkan latar belakang dan pengumpulan data dari penelitian. Pada penelitian ini terdapat beberapa tahapan yang digunakan, diantaranya adalah

#### **Metode Pengumpulan Data Perancangan *Board Game* Kewania Serial *Adventurer***

Penelitian ini membutuhkan data primer dan sekunder dalam penelitian dan perancangannya, kemudian menggunakan responden dari beberapa narasumber keluarga dengan anggota keluarga yang terdiri dari Orang tua dan Anak (usia *minimal* 6 tahun), tinggal di daerah desa hingga perkotaan dari segala rentang golongan perekonomian yang berada di kecamatan Bandung, Tulungagung. Pengumpulan data

tersebut menggunakan metode sebagai berikut, yaitu:

- Observasi (pengamatan)
- Metode wawancara
- Metode dokumentasi
- *Study* pustaka

#### **Metode Analisis Data Perancangan *Board Game* Kewania Serial *Adventurer***

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode 5w+1h (what, why, who, where, when + how). Metode ini yang kemudian digunakan untuk pengolahan hasil data dari wawancara, observasi, dokumentasi dan kepustakaan. Kemudian metode ini digunakan untuk mengetahui apa manfaat dari *board game* Kewania serial *adventurer* sebagai *parental bonding tool*, Mengapa merancang media bermain *board game* Kewania serial *adventurer* sebagai *parental bonding tool*, Siapakah target audience pengguna *Board game* Kewania serial *adventurer*, Dimana media bermain *board game* Kewania serial *adventurer* sebagai *parental bonding tool* di gunakan, Kapan media bermain *board game* Kewania serial *adventurer* di produksi dan waktu yang tepat untuk memainkan *board game* tersebut, dan Bagaimana cara media bermain *board game* Kewania serial *adventurer* dapat meningkatkan *bonding* dalam keluarga tersebut sehingga media permainan yang dirancang dapat menjadi media permainan yang dapat menyampaikan tujuan dan pesan peneliti.

#### **Setting Perancangan *Board Game* Kewania Serial *Adventurer***

Subjek dalam penelitian ini adalah keluarga yang terdiri dari Orang tua dan Anak (usia *minimal* 6 tahun), tinggal di daerah desa atau perkotaan. Pemilihan subjek ini didasarkan pada latar belakang permasalahan yaitu mengenai kurangnya media untuk kegiatan yang mendukung *bonding* antara orang tua dan anak dalam sebuah keluarga. Pemilihan keluarga sebagai subjek penelitian adalah karena menurut Barkowo dan Suryanto (2004), keluarga adalah lembaga sosial dasar, semua lembaga atau pranata sosial lainnya berkembang. Untuk itu perlu dibangun sebuah hubungan yang baik antara orang tua dan anak demi terjalannya sebuah *bonding* atau ikatan didalam keluarga.

Objek dalam penelitian ini adalah *board game* Kewania serial *adventurer* dapat digunakan keluarga dalam menciptakan ikatan antara orang tua dan anak, *Board game* ini dilengkapi dengan visual yang lucu dan menarik serta mekanik permainan yang mudah untuk di mainkan bersama keluarga.

Penelitian ini dilaksanakan di rumah keluarga yang berperan sebagai subjek penelitian, terdapat di kecamatan Bandung, Tulungagung. Penelitian ini dilaksanakan mulai bulan Desember 2020 sampai dengan bulan Mei 2021. Secara keseluruhan, penelitian berlangsung selama kurang lebih selama 5 bulan.

### **Prosedur Pengembangan Board Game Kewania Serial Adventurer**

Pada prosedur pengembangan perancangan ini penulis menggunakan pengembangan yang dituliskan oleh Sugiyono (2009:298). Dalam penelitian R&D (*Research and Developmet*) ini terdapat 10 langkah proses penelitian dan pengembangan, yaitu (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian, (9) revisi produk, (10) produk masal. Namun dalam perancangan ini hanya menggunakan 8 tahapan, untuk tahap (6) uji coba produk dan (7) revisi produk dilewati karena tahap tersebut sudah menjadi satu dengan tahap (8) uji coba pemakaian dan (9) revisi produk tahap dua. Dengan begitu disimpulkan tahap-tahap yang dilakukan adalah (1) potensi masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba pemakaian, (7) revisi produk dan (8) produk masal.

### **KERANGKA TEORETIK**

#### ***Parental Bonding***

*Parental bonding* merupakan suatu hubungan keterikatan antara orang tua dan anak. Hubungan Orang tua dan anak merupakan sebuah hubungan yang terjadi secara timbal balik, dengan adanya rasa saling percaya, saling mengerti, dan juga saling menerima satu sama lain (Gunarsa, 2008) dengan terwujudnya hal tersebut maka tercipta sebuah hubungan ikatan

antara orang tua dengan anak. Salah satu konsep yang menggambarkan hubungan antara Orang tua dengan anak yaitu adanya *bonding* atau ikatan yang biasa disebut dengan *parental bonding*. *Parental bonding* dapat diciptakan dengan berbagai aktivitas, seperti contohnya adalah dengan bermain game bersama-sama antar anggota keluarga, selain menyenangkan bermain game meningkatkan rasa saling terhubung.

*Parental bonding* memiliki berbagai manfaat kepada orang tua dan anak, diantaranya adalah

- Bonding orang tua dan anak dapat meningkatkan imun tubuh.
- Mengajarkan anak saling menghormati perbedaan.
- Mengajarkan anak saling menghormati perbedaan.
- Lebih mudah mengajarkan ketertiban dan disiplin.
- Anak lebih pandai mengatasi masalahnya.
- Membuat anak lebih percaya diri.
- Menurunkan resiko obesitas pada anak.
- Lebih mengenali antar anggota keluarga.
- Meningkatkan prestasi anak.

#### **Media Permainan**

Sadiman dkk (2011:7) menyatakan media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perhatian dan minat sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Menurut Depdiknas (2003) istilah media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari “medium” yang secara harfiah berarti sebuah perantara atau pengantar dari suatu hal. Secara lebih umum maknanya adalah segala sesuatu bentuk yang dapat menyalurkan informasi dari suatu sumber informasi kepada penerima informasi, sehingga media yang digunakan untuk bermain disebut media bermain.

Media permainan di rancang tidak hanya untuk membantu anak dalam bermain namun juga memiliki beberapa fungsi lain diantaranya: Menjadi stimulan untuk perkembangan anak, melatih ketrampilan tertentu, membantu anak mengenali lingkungan dan membimbing anak mengenali kelebihan serta kekurangan pada dirinya, memberikan kesempatan proses

berasosiasi pada anak untuk mendapat dan memperkaya pengetahuan, terciptanya *bonding* antara orang tua dan anak, orang tua lebih mudah mengenali anaknya, sebagai media untuk mengurangi stress dan beban pikiran orang tua setelah lelah bekerja.

Kemudian media permainan juga harus dapat memberikan nilai edukasi, Alat permainan edukatif memiliki beberapa ciri (www.indosiar.com-news\_html, 2005, diunduh pada Desember 2020)., diantaranya:

(1) Alat permainan dapat merangsang siswa/anak secara aktif berpartisipasi dalam proses bermain, (2) bentuk mainan *structured*, (3) mainan dibuat memiliki tujuan untuk pengembangan tertentu.

### **Board game**

*Board game* atau permainan papan (berupa kayu, kertas, atau media lain) adalah permainan non-elektronik atau tanpa menggunakan listrik untuk dapat memainkannya dan dilengkapi dengan komponen pendukung lain seperti kartu, pion, dadu, dan lain sebagainya. Scorviano (2010) mendefinisikan *Board game* sebagai jenis permainan yang dimana komponen-komponen permainan ditempatkan, dipindahkan, atau digerakkan pada sebuah permukaan yang telah ditandai atau dibagi sesuai aturan yang telah ditetapkan. *Board game* memiliki berbagai macam jenis dan mekanik dalam permainannya.

Sesuai dengan website boardgame.id, yang diakses pada 20 Desember 2020, *Board game* memiliki istilah yang lebih umum yaitu *tabletop game*. Namun secara pemaknaan tetap sama yaitu permainan yang dilakukan di atas meja dan menggunakan komponen tambahan dalam permainannya.

Penggunaan *game* tidak hanya digunakan pada keperluan hiburan namun juga sebagai keperluan di bidang pendidikan, pelatihan, dan lain sebagainya. Dan salah satu yang utama adalah sebagai media permainan didalam keluarga, dengan konsep penggunaan dan mekanik permainan yang sesuai maka *board game* dapat menjadi sebuah media permainan yang cocok untuk keluarga.

### **Intellectual Property Kewania**

Kewania merupakan salah satu *intellectual property* berupa *board game* yang

dikembangkan oleh Taufshwara Diasriandaru pada 25 Mei 2018, *board game* Kewania adalah salah satu *board game* yang mengusung tema mengenai dunia hewan yang bertransformasi menjadi seolah-olah seperti manusia lengkap dengan profesi pada setiap serial gamenya. Menurut Taufshwara Diasriandaru, *board game* Kewania mengambil 2 sudut pandang target marketnya yaitu yang pertama adalah sisi orang tua, Kewania menyajikan profesi dan mekanik *game* yang menarik dan cocok dengan selera dari orang tua dan dari sisi anak yaitu kami menggunakan tokoh-tokoh hewan yang tentunya menarik dan cocok untuk melatih kreativitas anak. Sehingga dalam setiap serialnya *board game* Kewania menggunakan penggabungan dari 2 unsur utama yaitu hewan dan profesi. *Board game* Kewania dirancang sebagai media bermain untuk keluarga atau *family game*.

Serial pertamanya yang berjudul Kewania sarsquad briefing mengusung tema profesi tim SAR (search and rescue) yang diperankan oleh berbagai hewan dan dilengkapi komponen-komponen permainan yang lain. Kewania sarsquad briefing menggunakan mekanik permainan *story telling* dan *card drafting* pada pola permainannya. Pada serial pertama *game family* ini dirancang dengan tujuan melatih kemampuan berimajinasi, bercerita dan menyusun kartu untuk menyelesaikan sebuah permasalahan dari tantangan permainan. Pada serial *board game* ini berfokus pada melatih kemampuan menyelesaikan masalah dan bercerita dari anak bersama orang tua.

Serial *adventure* merupakan serial kedua yang dikembangkan dari *board game* Kewania, serial ini mengusung tema profesi petualang yang berpetualang dunia Kewania dengan berbagai rintangan atau tantangan di setiap poinnya. Pemilihan profesi atau tema serial ini didasarkan untuk penyesuaian untuk pola mekanik permainan, serial ini menggunakan referensi mekanik permainan monopoli berdasarkan hasil dari observasi dan wawancara dengan narasumber, bahwa *board game* yang dirasa cocok, mudah dimainkan dan lebih dikenal adalah monopoli, pada serial *board game* Kewania *adventurer* ini menggunakan perpaduan dari mekanik monopoli yaitu *roll and move* yang dipadukan dengan *trivia*, dan *story telling*.

Selain dari segi mekanik yang membedakannya dengan serial pertama adalah pada serial kedua ini dirancang lebih mudah dimainkan oleh anak sehingga anak tidak merasa bosan karena kebingungan dalam memainkan *boardgame*.

## Desain

Desain secara bahasa bersal dari kata *design* yang memiliki arti merancang atau rancangan. Desain merupakan kata baru berupa peng-Indonesiaan dari kata *design* yang berasal dari bahasa Inggris, istilah ini menggeser kata rancang atau racangan yang dinilai kurang mengekspresikan keilmuan, keluasan, dan kewibawaan profesi (Sachari, 2000). Dalam perancangan *boardgame* Kewania ini desain menjadi salah satu tahapan yang penting guna memnciptakan sebuah media permainan yang sesuai untuk mendukung *parental bonding*.

Menurut Anggarini (2014:40-44) mengatakan bahwa informasi visual dalam desain harus memperhatikan prinsip-prinsip desain dalam penerapan desain. Prinsip-prinsip dalam desain yang dimaksud adalah:

- (1) Keseimbangan (*Balance*) merupakan Kesamaan pembagian dalam berat secara optic.
- (2) Irama (*Rhythm*), Irama merupakan prinsip dalam penataan suatu unsur visual didalam desain.
- (3) Penekanan (*Emphasis*) merupakan prinsip untuk mampu menonjolkan salah satu unsur atau bagian dalam karya desain dengan tujuan sebagai pusat perhatian dari karya desain tersebut.
- (4) Kesatuan (*Unity*), Suatu karya desain dapat disebut memiliki kesatuan apabila secara keseluruhan terlihat harmonis dan menyatu antara asset visual seperti warna, tema, tipografi, ilustrasi, dan foto yang digunakan. Dari setiap prinsip-prinsip desain tersebut dipadukan untuk menghasilkan visual yang cocok untuk sebuah *family boardgame*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Pengumpulan Data

Observasi dilakukan untuk tujuan pengumpulan data penelitian. Pada tahap observasi ini dilakukan analisa pada media permainan, *intellectual propherty* Kewania dan pengamatan secara langsung masalah-masalah yang dapat mempengaruhi Perancangan *board*

*game* Kewania serial *adventurer* sebagai *parental bonding tool*. Hasil data yang didapatkan saat menganalisa mengenai media permainan adalah sebagai berikut, media permainan merupakan media yang ditujukan sebagai alat bermain, media permainan adalah media yang cocok dan disukai anak-anak. Bermain merupakan salah satu kegiatan yang dapat dilakukan bersama antara orang tua dengan anak, sehingga bermain dirasa dapat menjadi kegiatan yang mendukung kegiatan *bonding* didalam keluarga. Media permainan yang dipilih selain dapat menjadi media permainan namun juga harus dapat memberikan nilai edukasi kepada anak dan orang tua. Tidak semua jenis media permainan dapat digunakan sebagai *parental bonding tool* karena tentunya ada perbedaan mekanik, fungsi dan tujuan dari media permainan. Salah satu media permainan yang cocok untuk digunakan sebagai *parental bonding tool* adalah *boardgame*, *boardgame* memiliki kecocokan dengan kriteria kebutuhan media permainan yang dapat berperan sebagai *parental bonding tool*. Untuk mengembangkan sebuah *boardgame* perlu diketahui ide dasar atau ide pokok, pada *boardgame* yang dirancang ide pokoknya adalah media permainan yang cocok untuk keluarga atau dikenal dengan istilah *family game*. *Intellectual propherty* Kewania adalah sebuah kekayaan intelektual dengan tujuan untuk *family game*, Kewania dikembangkan oleh Taufshwara Diasriandaru pada 25 Mei 2018 dengan bentuk *board game* yang memadukan antara dunia hewan dan profesi.

Kemudian pada tahap wawancara, wawancara dilakukan untuk mengumpulkan data dari narasumber. Data yang dapat disimpulkan dari narasumber, yaitu keluarga dengan anggota keluarga terdiri dari orang tua dan anak (usia minimal 6 tahun), sesuai dengan subjek penelitian dan target market dari *boardgame* yang dirancang. Narasumber mempunyai beberapa kendala dalam melakukan kegiatan mengasuh anak yang dapat meningkatkan *bonding* antara orang tua dengan anak, pola mengasuh anak yang dilakukan masih seadanya atau kurang maksimal hal itu dikarenakan tidak memiliki pemahaman yang lebih dalam dan tidak memiliki strategi dalam menerapkan mengasuh anak didalam kegiatan keluarga, hal ini menyebabkan pola asuh dan kedekatan dari anak

dan orang tua cenderung lemah sehingga menimbulkan dampak pengasuhan yang tidak maksimal, dan pola perkembangan dan pertumbuhan dari anak yang tidak tercapai dengan penuh. Lalu permasalahan kedua adalah orang tua kurang memiliki pengetahuan mengenai media permainan yang cocok sebagai penunjang kegiatan *parental bonding* yang digunakan didalam keluarga, media permainan yang diketahui cenderung monoton seperti monopoli dan ular tangga, diperlukan media permainan dengan mekanik yang lebih menarik namun tetap mudah dipahami dan dimainkan oleh orang tua dan anak, selain itu media permainan juga diharuskan memiliki nilai edukasi dari media permainan sehingga selain dapat memberikan moment kebersamaan media permainan juga harus memeberikan pengetahuan dan melatih kemampuan dari anak. Kendala berikutnya adalah anak cenderung bosan dengan kegiatan pola mengasuh anak yang dilakukan dan merasa bosan media permainan yang sudah ada sehingga orang tua harus cerdik dalam menemukan media permainan maupun strategi dalam menciptakan *bonding* didalam keluarga.

Pada teknik dokumentasi ini dikumpulkan beberapa arsip serta bahan-bahan tertulis yang berhubungan dengan pengembangan Perancangan. Dalam dokumentasi ini peneliti mendapatkan arsip dan asset desain dari pengembang *boardgame* Kewania.

Dalam teknik kepustakaan ini peneliti mengumpulkan data-data teori tentang *parental bonding*, teori keluarga, teori tentang *board game*, *intellectual propherty* Kewania, dan juga teori-teori di dalam desain seperti warna, tipografi, layout dan ilustrasi dari beberapa buku, jurnal, artikel, maupun media internet.

### **Metode Analisis Data**

Dalam metode analisis data penulis menggunakan metode 5W+1H. Dari hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa manfaat dari *board game* dalam penelitian ini adalah untuk membantu orang tua dalam mendukung kegiatan *parental bonding* didalam keluarga. Selain itu *board game* ini digunakan sebagai permainan edukatif yang dapat meberikan edukasi kepada anak mengenai dunia hewan dan bermacam-macam habitat alam. Selain itu melalui

*boardgame* ini diharapkan dapat melatih kemampuan penyelesaian masalah dan kemampuan verbal dari anak melalui *storytelling*. Jenis *Board game* yang dibuat adalah game dengan perpaduan mekanik *trivia*, *storytelling* dan *roll and move* dengan referensi permainan monopoli dan serial Kewania *sarsquad*.

Alasan dibuatnya media permainan *board game* Kewania serial *adventurer* sebagai *parental bonding tool* ini karena keluarga membutuhkan sebuah media permaianan yang cocok untuk mendukung kegiatan *bonding* antara orang tua dengan anak. Media permainan *board game* ini juga menggunakan mekanik permainan yang mudah dan dilengkapi dengan visual yang menarik untuk dimainkan didalam keluarga.

*Target audience* dari *boardgame* ini adalah keluarga dengan anggota keluarga yang terdiri dari Ayah, Ibu dan Anak usia *minimal* 6 tahun yang kegiatan mengasuh anak didalam keluarganya masih rendah serta membutuhkan media pendukung untuk kegiatan mengasuh anak tersebut, tinggal di daerah desa atau perkotaan terkhususkan Kecamatan Bandung, Tulungagung dan dari segala rentang golongan perekonomian. Permainan ini merupakan *board game* dengan komponen sederhana dan mudah.

Saat ini permainan *board game* Kewania serial *adventurer* sebagai *parental bonding tool* ini sudah mulai diproduksi dan dapat digunakan setiap saat atau ketika waktu luang dan bisa dimainkan bersama keluarga, sehingga dapat mendukung kegiatan *bonding* didalam keluarga.

*Board game* ini dapat membantu menjadi media pendukung pola *bonding* didalam keluarga antara anak dan orang tua sehingga pola pengasuhan dan tumbuh kembang dari anak dapat tercipta secara maksimal, selain itu *board game* Kewania serial *adventurer* ini dapat memberikan pengetahuan kepada orang tua dan anak mengenai dunia hewan serta kemampuan dari berbagai hewan. Selain itu *boardgame* ini juga dapat melatih kemampuan penyelesaian masalah dan *storytelling* dari anak. Terdapat berbagai kartu yang di rancang dengan visual yang menarik dan saling melengkapi dalam permainan *board game* ini dan disertai juga dengan *rulebook* atau buku aturan dalam memainkan permainan sehingga setiap pemain mudah dalam memainkan *board game* Kewania serial *adventurer*.



## Konsep Kreatif Perancangan

### Tujuan Kreatif Kewania *Adventurer*

Perancangan media permainan berupa *board game* ini memiliki tujuan untuk meningkatkan dan menciptakan kegiatan *parental bonding* di dalam keluarga melalui bermain bersama menggunakan media permainan dengan gambar visual yang menarik, mekanik permainan yang mudah, dan dapat mengasah kemampuan verbal dan penyelesaian masalah melalui tantangan di dalam permainan.

### Topik dan Tema Kewania *Adventurer*

Permainan *board game* ini mengambil topik dan tema dunia hewan yang dipadukan dengan profesi petualang, maka permainan ini selain dapat menjadi media permainan untuk meningkatkan dan menciptakan kegiatan *bonding* didalam keluarga. Dari hasil observasi, anak-anak cenderung bosan dengan media permainan atau cara *bonding* yang dilakukan sehingga penggunaan media permainan *Board game* ini dirasa tepat dan mampu menarik perhatian dari anak, judul permainan dalam perancangan ini adalah “Kewania Great *Adventurer*” yang diterapkan pada logo dalam *board game* ini.

### Karakteristik *Target Audience*

Karakteristik target yang dipilih berdasarkan tujuan serta konsep medianya adalah:

#### a. Demografis

- Keluarga yang terdiri dari orang tua dan anak
- Jenis kelamin laki laki dan perempuan
- Usia minimal 6 tahun
- Pekerjaan sebagai pelajar, ibu rumah tangga, ataupun pekerja kantoran.
- Tingkat pendidikan Sekolah Dasar hingga Mahasiswa

#### b. Geografis

Bertempat tinggal di sekitar daerah Bandung, Tulungagung, Jawa Timur

#### c. Psikografis

- Anak usia minimal 6 tahun yang memiliki keingin tahaun dan minat terhadap permainan *board game*.
- Orang tua usia 20 – 60 tahun, peka dengan tumbuh kembang anak, dan tertarik dengan berbagai media permainan edukatif.

#### d. *Behaviour*

Senang berkumpul bersama, memiliki keingintahuan tinggi, aktif bermain, keinginan menghabiskan waktu bersama keluarga &

### Program Kreatif Desain Permainan Konsep Permainan

Perancangan media pembelajaran berupa permainan *board game* Kewania serial *adventurer* ini dirancang untuk dapat digunakan di dalam keluarga dalam membangun *parental bonding*. Konsep pengasuhan mengasuh anak yang dilakukan sambil bermain digunakan karena anak cenderung menyukai kegiatan bersama yang mengasikan seperti bermain, sehingga memudahkan orang tua dalam menciptakan momen atau kegiatan bersama antara orang tua dan anak. Permainan ini dapat meningkatkan *parental bonding* didalam keluarga dan juga meningkatkan pengetahuan tentang berbagai macam hewan dan kemampuannya serta berbagai habitat dari hewan. Media permainan yang dirancang dimainkan dengan pendampingan dari orang tua. Media permainan ini sangat membutuhkan interaksi, sehingga antara orang tua dan anak muncul pola interaksi yang baik. Permainan ini dapat dimainkan oleh 2-4 pemain yang terdiri dari orang tua dan anak. Media berupa sebuah papan permainan atau *board game* yang berfungsi sebagai alat bantu untuk menciptakan *parental bonding* didalam sebuah keluarga.

### Tahapan Pengembangan *Board Game*

Tahapan pengembangan menggunakan prosedur pengembangan R&D (*Research and Developmet*) oleh Sugiyono (2009:298). Dalam penelitian ini terdapat 10 langkah proses, namun dalam perancangan ini hanya menggunakan 8 tahapan, diantaranya:

#### a. Potensi masalah

Pada tahapan ini dilakukan dengan observasi dan pengamatan artikel dan informasi mengenai pola pengasuhan dan keterikatan anatara orang tua dan anak serta pola penggunaan media dalam keluarga.

#### b. Pengumpulan data

Kemudian pada tahap pengumpulan data akan dilakukan obeservasi secara langsung dengan sampel keluarga, wawancara dengan

subjek penelitian, kajian literature dan studi pustaka yang terkait dengan pembahasan, serta mengajukan kerja sama kepada pengembang *intellectual propherty* sejenis.

c. Desain produk

Hasil dari pengumpulan data akan menjadi bahan pertimbangan dalam pengembangan desain produk *boardgame*, kemudian pada tahap ini akan dilakukan perancangan dari produk, dimulai dengan pengumpulan referensi, *list* kebutuhan asset, sketsa, dan visualisasi desain, serta melakukan cetak produk.

d. Validasi media

Setelah produk selesai di tahap desain dan telah dicetak maka akan dilakukan tahap berikutnya yaitu validasi media, pada tahap ini terdapat 2 validator ahli, yaitu : validator desain oleh Hendro Arianto, S.Sn. M.Si. dan validator *boardgame* oleh Taufshwara Diasriandaru, hasil dari validasi akan menjadi pertimbangan dan revisi untuk di tahap berikutnya.

e. Revisi desain

Kemudian pada tahap ini hasil dari validasi media akan menjadi pertimbangan dan catatan dari validator akan menjadi revisi untuk *boardgame*.

f. Uji coba pemakaian

Pada tahap ini *boardgame* di uji cobakan kepada subjek penelitian untuk mengetahui kekurangan dan ketepatan produk untuk penelitian.

g. Revisi produk

Hasil dari uji coba pemakaian produk *boardgame* menjadi pertimbangan untuk pengembangan produk, berdasarkan masukan dan hasil uji coba dilakukan penyesuaian dan revisi produk.

h. Produk masal

Tahap terakhir adalah produksi masal, produk hasil revisi pada tahap sebelumnya akan di *finalisasi* kemudian akan di cetak menjadi beberapa *boardgame*.

**Validasi Media**

Validasi media dilakukan untuk mendapatkan penilaian dan masukan terhadap desain visual dan *boardgame*, validator desain adalah Hendro Arianto, S.Sn. M.Si. Hendro Arianto dipilih menjadi validator desain dikarenakan kemampuan dan riwayat di bidang

desain dan ilustrasi. Sedangkan validator *boardgame* adalah Taufshwara Diasriandaru, Taufshwara Diasriandaru dipilih berdasarkan pengalaman di bidang *boardgame* dan sebagai pemilik utama *intellectual propherty* Kewania.

Metode validasi yang digunakan adalah melalui teknik angket yang diisi penilaian oleh validator. Sugiyono (2012:199) mendefinisikan angket sebagai teknik yang dilakukan dengan cara memberi pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Angket yang digunakan berjenis angket tertutup, skala nilai pada angket terdapat pada table berikut

Interpretasi Penilaian	Rentang Skala
Sangat baik	4
Baik	3
Cukup baik	2
Kurang baik	1

**Tabel 1.** Kriteria Penilaian Skala Likert  
Diadaptasi dari Riduwan (2015:12-15)

Beberapa pernyataan yang digunakan di dalam angket terdiri dari:

- a. Aspek Desain/Perwajahan Produk, berisi 13 poin tentang penilaian konsep visual, asset visual, desain, warna, *typografi*, *layout*, kemasan, dan kesesuaian dengan tema.
- b. Aspek *Boardgame*, berisi 15 poin tentang penilaian kesesuaian dengan IP Kewania, tema, mekanik, manfaat, nilai edukasi, keterlibatan Orang tua dan konsep *boardgame*.

Hasil dari penilaian validator kemudian di lanjutkan untuk analisis data yang dilakukan dengan teknik interpretasi skor validasi sebagai berikut.

$$\text{Skor rata-rata} = \frac{99}{28} = 3,53$$

Hasil dari penghitungan rumus di atas kemudian diinterpretasi sesuai dengan tabel kriteria interpretasi skor validasi sebagai berikut.

Rentang Skor	Kategori
3,51 -4,00	Sangat Layak
2,51 – 3,50	Layak
1,51 – 2,50	Kurang Layak
1,00 – 1,50	Tidak Layak

**Tabel 2.** Kriteria Interpretasi Skor Validasi  
Diadaptasi dari Sugiyono (2012:199)

Skor rata-rata yang diperoleh adalah 3,53, dari hasil tersebut dapat ditentukan bahwa produk *boardgame* Kewania serial *Adventurer* memiliki kategori sangat layak.



**Gambar 2.** Validasi oleh ahli *boardgame* (sumber: Ansori Wahyu, 2021)



**Gambar 3.** Uji coba media pada subjek penelitian (sumber: Ansori Wahyu, 2021)

### Konsep Media Pengembangan Desain

#### a. Logo Kewania *Adventurer*

Logo ini digunakan sebagai identitas pada berbagai asset permainan. Nama yang digunakan adalah *Great Adventurer*. Logo ini mempunyai arti sebuah petualang yang hebat. Desain dan warna yang dimunculkan pada logo merepresentasikan alam liar dan petualangan.



**Gambar 4.** logo Kewania *Great Adventurer* (sumber: Ansori Wahyu, 2021)

### Media Utama *Boardgame* Kewania *Adventurer*

Media utama dari perancangan media permainan ini adalah sebuah *board game*

#### a. Papan Permainan / kartu papan

Digunakan sebagai media/papan dalam permainan, papan dicetak pada *artpaper* 310 gram dengan laminasi doff, dengan ukuran 8,5cm x 8,5cm yang terdiri dari 10 kartu dengan 2 kartu papan setiap lokasi. Lokasi yang digunakan adalah hutan, sungai, goa, gunung dan gurun. Terdapat jalur untuk tempat berjalan token pemain, disertai dengan titik poin tantangan.



**Gambar 5.** Papan permainan *Adventurer* (sumber: Ansori Wahyu, 2021)

#### b. Kartu Tantangan

Terdapat berbagai tantangan yang dihadapi pemain, tersedia 20 kartu tantangan dengan 4 tantangan untuk 1 jenis lokasi. Kartu tantangan di cetak pada *artpaper* 260gram dengan ukuran 8cm x 5,7cm.

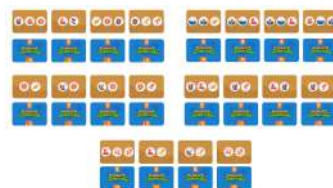
**Gambar 6.** Kartu Tantangan



(sumber: Ansori Wahyu, 2021)

#### c. Kartu Jawaban/Kunci Jawaban

Berisi kunci jawaban berupa ikon skill hewan sesuai dengan tantangan di dalam kartu tantangan, terdapat 20 kartu jawaban dengan 4 jawaban untuk 1 jenis lokasi. Kartu jawaban di cetak pada *artpaper* 260 gram dengan ukuran 4cm x 6cm



**Gambar 7.** Kartu Jawaban (sumber: Ansori Wahyu, 2021)

d. Kartu Hewan

Digunakan pemain untuk menjawab kartu tantangan, setiap pemain mendapat 20 kartu hewan, setiap hewan memiliki kemampuan, cetak pada *artpaper* 260 gram, ukuran 8cm x 5,7cm.



**Gambar 8.** Kartu Hewan  
(sumber: Ansori Wahyu, 2021)

e. Token Koin

Token digunakan sebagai hadiah pemain yang berhasil menjawab kartu tantangan. Terdapat 2 jenis token koin, koin emas (3 poin) dan koin perak (1 poin), token koin di cetak pada *artpaper* 310 gram dengan ukuran 3,5cm x 3,5cm.



**Gambar 9.** Token koin  
(sumber: Ansori Wahyu, 2021)

f. Kartu *Start & Finish*

Kartu ini digunakan melengkapi kartu papan untuk menentukan titik mulai dan titik akhir dari permainan, Kartu di cetak pada *artpaper* 260gram dengan ukuran 8,5cm x 4cm.



**Gambar 10.** Kartu *start&finish*  
(sumber: Ansori Wahyu, 2021)

g. Dadu

Objek berbentuk kubus dengan angka atau simbol di setiap sisinya. Dadu berguna untuk menghitung jumlah langkah pemain.

h. Bidak pemain

Digunakan sebagai pion yang mewakili pemain dalam melakukan langkah di papan lokasi.



**Gambar 11.** Dadu dan Pion  
(sumber: Ansori Wahyu, 2021)

i. *Rulebook* / Buku Peraturan

Untuk mempermudah pemain, didalamnya terdapat peraturan bermain, dan penjelasan komponen permainan, dicetak pada *artpaper* 150 gram dengan ukuran 14cm x 35cm.



**Gambar 12.** *Rulebook*  
(sumber: Ansori Wahyu, 2021)

j. *Packaging* / Kemasan

Kemasan dari board game terbuat dari kertas *art paper* 310 gram laminasi *doff*, kemasan terpisah menjadi 2 bagian yaitu bagian atas atau tutup dan bagian bawah atau wadah.



**Gambar 13.** *Packaging*  
(sumber: Ansori Wahyu, 2021)

### Media Pendukung Kewania *Adventurer*

Media pendukung ini digunakan untuk mendukung media utama dalam mempromosikan produk.

a. Poster

Poster digunakan sebagai media pendukung dalam mempromosikan produk *boardgame* Kewania serial *adventure*, dibuat dengan ukuran A4.



**Gambar 14.** Poster  
(sumber: Ansori Wahyu, 2021)

b. Stiker

Berupa karakter hewan dan asset *boardgame* Kewania serial *adventurer*, untuk menarik perhatian anak-anak.



**Gambar 15.** Stiker set  
(sumber: Ansori Wahyu, 2021)

c. Feed Instagram

*Feed* nantinya digunakan sebagai publikasi melalui sosial media dari *boardgame* Kewania, mengenai informasi *boardgame* tersebut.



**Gambar 16.** *Feed Instagram*  
(sumber: Ansori Wahyu, 2021)

**Konsep Visual Boardgame  
Warna/ Tone Colour Kewania Adventurer**

Warna *boardgame* di dominasi dengan warna cerah didasarkan pada target pemakai dari *bordgame* yaitu orang tua dan anak maka warna dengan tema cerah yang memiliki kesan ceria, semangat, dan menyenangkan, selain itu untuk menjaga keseimbangan maka dipadukan juga dengan warna yang cenderung pekat dengan presentase yang lebih rendah. *Tone* warna yang paling mendominasi adalah hijau, coklat, dan

jingga, hal itu didasarkan pada konsep tema petualangan.



**Gambar 17.** *Tone Colour*  
(sumber: Ansori Wahyu, 2021)

**Tipografi Kewania Adventurer**

Ada 2 jenis type yang digunakan dalam desain, Fredoka one dengan jenis *sans-serif bold* yang di modifikasi sehingga memunculkan kesan gembul atau lucu digunakan sebagai judul utama dan Open sans dengan jenis *sans-serif* digunakan sebagai font untuk keterangan karena kesan yang ringan, simple dan mudah dibaca meski dengan ukuran yang kecil.



**Gambar 18.** Tipografi  
(sumber: Ansori Wahyu, 2021)

**Gaya desain dan Ilustrasi Kewania Adventurer**

Gaya desain yang digunakan yaitu *flat semi-detailed illustration*, pemilihan style tersebut berdasarkan konsep dasar dari *intellectual propherty* Kewania dan target pemain dari *boardgame* yang dirancang.



**Gambar 19.** Style ilustrasi dan desain  
(sumber: Ansori Wahyu, 2021)



**Gambar 20.** Hasil Cetak Boardgame  
(sumber: Ansori Wahyu, 2021)



### **Proses Penjaringan Ide *Boardgame* Penjaringan Ide Kewania *Adventurer***

Ide utama ini didapatkan dari menjaring beberapa permasalahan yang ada disekitar penulis seperti permasalahan yang kerap terjadi di dalam keluarga, dari permasalahan tersebut munculah permasalahan pokok yaitu kurangnya pola *parental bonding*, kurangnya pengetahuan orang tua terhadap pengasuhan.

Proses penjaringan ide ini dimulai dari mencari referensi media yang dapat menyelesaikan permasalahan tersebut, kemudian setelah di tentukan untuk merancang *boardgame*, di tentukanlah *intellectual property* Kewania sebagai konsep dasarnya karena memiliki kesamaan yaitu dapat sebagai *family game*. Setelah hal itu maka di lanjutkan dengan penentuan mekanik atau *type* dari permainan, mekanik yang menginspirasi *boardgame* ini adalah monopoli, pemilihannya di dasarkan pada hasil observasi dan wawancara narasumber. Kemudian dilanjutkan dengan proses perancangan asset yang digunakan nantinya, dimulai dengan sketsa hingga visual final.

### **Alur Permainan Kewania *Adventurer***

- a. Pada tahap awal bagikan setiap set kartu hewan pada setiap pemain, kemudian tatalah set permainan yang lain.
- b. Ambil 8 kartu lokasi secara acak, kemudian susun secara acak namun rute tetap tersambung, jangan lupa pasang kartu start dan finish.
- c. Putar dadu secara bergantian untuk menentukan jumlah langkah. setiap satu ronde hanya satu pemain yang memutar dadu.
- d. Pemain memindahkan pion sesuai dengan hasil putaran dadu, kemudian pemain yang lain mengikuti hasil tersebut.
- e. Ketika pemain berhenti di titik poin tantangan, maka pemain mengambil 1 kartu tantangan sesuai jenis lokasi tantangan.
- f. Pemain memilih satu kartu hewan dari 5 kartu ditangganya yang menyelesaikan permasalahan, kemudian bercerita mengenai solusi dari hewan tersebut berdasarkan skillnya.
- g. Jika semua pemain telah menjawab, salah satu pemain ditunjuk untuk membuka kartu jawaban sesuai dengan kode pertanyaan.

- h. Setiap jawaban hewan yang tepat maka mendapatkan koin, Satu koin emas untuk 2-3 skill benar dan satu koin perak untuk 1 skill benar. Di akhir permainan pemain dengan jumlah nilai koin terbanyak menjadi pemenang.

### **SIMPULAN DAN SARAN**

*Board game* Kewania serial *adventurer* dirancang sebagai media permainan untuk keluarga, yang diharapkan dapat membantu orang tua dan anak dalam membangun *parental bonding* didalam keluarga serta menambah wawasan anak dan orang tua, selain itu dengan memainkan *board game* ini dapat melatih kemampuan anak dalam menyelesaikan masalah, kemampuan verbal dan kepercayaan diri dalam berpendapat.

Permainan ini menciptakan interaksi antara orang tua dengan anak, melalui kordinasi, menceritakan pendapat, dan pembagian tugas dalam bermain. Konsep media permainan interaktif dipilih karena dalam usia tersebut anak lebih menyukai jenis kegiatan yang menyenangkan dan didukung dengan menggunakan visual yang menarik. Selain dapat menjadi media untuk bermain media ini dapat memberikan nilai edukasi dan yang utama adalah meningkatkan *parental bonding* didalam keluarga.

Pembuatan *board game* ini juga memiliki dampak pada ranah desain komunikasi visual yaitu menambah inovasi dan keikutsertaan dalam pembuatan media permainan untuk mendukung mengasuh anak.

Pada perancangan media permainan ini banyak rangkaian prosedur yang dilalui dan diperlukan pendalaman terhadap permasalahan yang dihadapi agar *board game* sesuai, kendala lain dalam pembuatan *board game* Kewania serial *adventurer* adalah pada biaya yang dikeluarkan cukup mahal. Kedepannya biaya produksi dapat dikurangi dengan cara memproduksi dalam jumlah banyak sehingga biaya per 1 set *boardgame* lebih murah. Dan juga menggunakan ukuran yang lebih besar untuk set *boardgame* yang digunakan agar lebih jelas untuk dimainkan.

## REFERENSI

- Anggarini, S, Lia & Nathalia, Kirana. (2014) *Desain Komunikasi Visual, Dasar-dasar Panduan untuk Pemula*. Nuansa Cendikia.
- Baumrind, Macam-macam Pola Asuh Orang Tua (Semarang: Cendekia, 1967), h. 76
- Bell, R. C. (2008) *Discovering Old Board Game*. UK: Shire Publication.
- Desmita. Psikologi Perkembangan. 2nd ed.. Bandung: PT Remaja Rosdakarya., 2006
- Detik.health.com (2011) *Warna bisa Pengaruh Psikologis Anak*.  
<https://health.detik.com/ibu-dan-anak/d-1617042/warna-bisa-pengaruh-psikologis-anak> diakses pada tanggal 20 Desember 2020.
- Gunarsa, Singgih D. (2008) Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja. Jakarta: Gunung Mulia.
- Hinebaught, Jeffrey P. (2009) A Board Game Education. Amerika Serikat: (R&L Education).
- Klikdokter.com(2019)Aktivitas menyenangkan untuk bangun bonding dengan anak.  
<https://www.klikdokter.com/infosehat/read/3624798/aktivitas-menyenangkan-untuk-bangun-bonding-dengan-anak>.  
Diakses pada 25 Desember.
- Rustan, Surianto. (2009) Layout Dasar Dan Penerapannya. Jakarta: Gramedia.
- Sachari, Agus, Yan Yan Sunarya. (2000) *Pengantar Studi Desain*. ITB.
- Sadiman, Arif, dkk. (2011) *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Dalam Rajawali Pers Ed.1-15, Rajagrafindo Persada. Jakarta.
- Said Agil Husin Al Munawar, Aktualisasi Nilai-Nilai Qur'ani Dalam Sistem Pendidikan Islam (Ciputat: Ciputat Press, 2005), hal. 10.
- Setiautami, Dria. (2011) *Eksperimen Tipografi dalam Visual untuk Anak*. Dalam Humaniora, vol. 2 No. 1, April 2011: 311-317. Jurusan Desain Komunikasi Visual, Bina Nusantara University.
- Sugiyono. (2009) *Metode Penelitian Kualitatif dan R&D*. Bandung:
- Supriyono, Rachmat. 2010. *Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta
- Unicef. (2020), *Situasi Anak di Indonesia – Tren, Peluang, dan Tantangan Dalam Memenuhi Hak-Hak Anak*. Jakarta: UNICEF Indonesia.
- Vaganza. (2019) Jangan bingung, ini bedanya board game, tabletop game dan card game.  
<https://boardgame.id/bedanya-board-game-card-game-tabletop-game>, diakses pada tanggal 27 November 2020.