

## PERANCANGAN *BOARD GAME* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS ANAK USIA 6-10 TAHUN

Ainul Mufida<sup>1</sup>, Muhamad Ro'is Abidin<sup>2</sup>

Jurusan Bahasa dan Seni, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
ainul.17021264047@mhs.unesa.ac.id

Jurusan Bahasa dan seni, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
roisabidin@unesa.ac.id

### Abstrak

Pada era globalisasi seperti sekarang ini sangat penting untuk menguasai bahasa internasional, salah satunya adalah bahasa Inggris. Pembelajaran bahasa Inggris perlu diberikan sejak usia dini. Namun, dengan kemajuan teknologi saat ini, anak seringkali kecanduan kepada permainan yang ada pada *smartphone*. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk memberikan pembelajaran bahasa Inggris melalui media yang menyenangkan, yaitu *board game*. Penelitian ini mempunyai tujuan sebagai berikut: (1) Memberikan sesuatu yang baru yang menarik bagi anak-anak dengan memberikan apa yang tidak bisa dilakukan dengan *smartphone* mereka, yaitu teman bermain yang sesungguhnya, ruang gerak, dan interaksi. (2) Menciptakan suasana belajar sambil bermain dengan memberikan unsur interaktif yaitu sebagai contoh membaca, melakukan sesuatu dan lain sebagainya. (3) Beda halnya dengan *Smartphone* yang hanya dimainkan seorang diri, tentunya permainan *board* ini memerlukan teman secara nyata untuk memainkannya, sehingga, mereka akan melakukan interaksi langsung kepada partner bermainnya. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dan *R&D* menurut Borg dan Gall. Dengan mengkombinasikan kedua metode tersebut, ditemukan bahwa media pembelajaran bahasa Inggris dengan *board game* dinilai efektif karena banyak pengetahuan yang bisa didapatkan oleh anak. Sehingga, orang tua dapat terbantu dengan adanya permainan ini.

Kata Kunci : Bahasa Inggris, Permainan, Media Pembelajaran, Permainan Papan.

### Abstract

*In this era of globalization, it is very important to master international languages, one of which is English. English learning needs to be given from an early age. However, with today's technological advances, children are often addicted to games on smartphones. Therefore, this study aims to provide English language learning through a fun medium, namely board games. This study has the following objectives: (1) Provide something new that is interesting for children by providing what cannot be done with their gadgets, such as real playmates, space for movement, and interaction. (2) Trying to create a learning atmosphere by playing by providing interactive elements, for example reading, doing something and so on. (3) Unlike the case with gadgets that are only played alone, of course this board game requires real friends to play it, so they will interact directly with their playing partners. This research uses qualitative and R&D methods according to Borg and Gall. By combining the two methods, it was found that the medium of learning English with board games is considered effective, because it provides education as well as fun because there is a lot of knowledge that can be obtained by children. So, parents can be helped by this game.*

*Keywords: English, Game, Learning Media, Board Game.*

## Pendahuluan

Orang tua pasti sangat menginginkan anaknya dapat dengan mudah dan cepat dalam menangkap materi pembelajaran. Namun, dengan adanya *smartphone* dapat menghambat proses belajar anak karena anak terlalu sering bermain game dengan *smartphone* mereka. Oleh karena itu, perlu adanya keseimbangan antara bermain dan belajar, yaitu dengan menciptakan media pembelajaran sekaligus media bermain bagi anak. Dengan adanya media semacam itu, waktu anak dalam bermain dan belajar akan lebih efisien sebab kegiatan belajar mereka menjadi lebih menyenangkan. Sehingga anak bisa lebih menikmati kegiatan belajar dengan bermain.

Berdasarkan informasi yang diperoleh dari Direktorat Pembinaan Kursus dan Pelatihan, Ditjen pendidikan anak usia dini, non-formal dan informal Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2014) di Jawa Timur, untuk jenis kursus bahasa Inggris berada pada peringkat ke-2 paling diminati dengan jumlah 825 kursus bahasa Inggris. Hal tersebut tidak menutup kemungkinan akan menjadikan kursus bahasa Inggris menduduki peringkat pertama yang paling diminati. Para orang tua juga mulai sadar akan pentingnya penggunaan bahasa Inggris di era globalisasi seperti sekarang ini. Manfaat anak dapat menguasai bahasa Inggris di usia dini adalah dapat meningkatkan kepercayaan diri karena mereka dapat mengerti bahwa kemampuan belajar yang dimiliki mereka semakin berkembang dengan kemajuan.

Karena anak hanya memiliki sedikit waktu luang untuk bermain, tentu anak akan merasa tertekan bahkan justru sulit untuk menyerap materi yang diberikan apalagi mempelajari bahasa yang bukan dari keinginan mereka sendiri. Hal ini akan menjadikan kegiatan belajar menjadi tidak menyenangkan. Havighurst (Monks, 1988) berpendapat bahwa setiap tahap perkembangan manusia terdapat tugas-tugas perkembangan yang perlu untuk dipenuhi agar individu dapat berkembang dengan optimal dan siap menghadapi perkembangan berikutnya. Kemudian menurut Froebel dalam Brewer (2007:41) mengatakan bahwa permainan dalam pendidikan anak usia dini merupakan pondasi bagi pembelajaran anak sehingga dapat menjembatani anak antara

kehidupan di rumah dan kehidupan anak di sekolah.

Pada anak usia dini terdapat masa-masa emas atau biasa disebut *golden age* (Uce, 2017:78). Hal ini sejalan dengan Maria Montessori yang berargumen bahwa usia emas anak terjadi pada rentan usia lahir hingga 6 tahun. Anak pada usia 6 sudah peka dalam menerima berbagai rangsangan, stimulasi, dan berbagai upaya pendidikan di sekitarnya secara langsung maupun tidak langsung. Maka, usia penentu masa yang akan datang ini menjadi usia yang tepat untuk mengajarkan banyak hal kepada mereka.

Mengutip dari suarapakar.com, seorang anak usia 14 tahun (kelahiran 2007) mengalami gangguan saraf dan dibawa ke rumah sakit Zubir Mahmud, Idi Rayeuk, Aceh Timur. Akibat terlalu lama bermain game online bahkan sering begadang. Anak yang kecanduan *smartphone* kemudian ketika dewasa mereka menjadi anak yang sulit untuk bersosial dengan baik sehingga menciptakan rasa egois yang cukup tinggi.

Melalui perancangan ini, media *board game* diharapkan dapat membantu anak dalam belajar secara seimbang, khususnya belajar bahasa Inggris dengan memasukkan unsur pembelajaran bahasa Inggris di dalamnya. *Board game* bersifat interaktif, sehingga tidak dapat dimainkan seorang diri. Dengan demikian, ketika bermain bersama, dapat sekaligus membangun rasa sosial anak-anak.

Berdasar pada latar belakang yang telah dipaparkan di atas, peneliti merumuskan masalah sebagai berikut: (1) Cara merancang *board game* dengan unsur edukatif. (2) Cara membuat karakter bertema tambang dan alam sebagai pion *board game*. (3) Cara merancang *board game* agar pemain dengan usia dini dapat bermain sekaligus belajar bahasa Inggris. Penulis juga membahas masalah sesuai dengan lingkup dari penelitian, yaitu: (1) Konsep permainan dalam perancangan ini yaitu *board game* yang mengadaptasi dari *board game monopoly*. (2) Tujuan utama perancangan ini adalah untuk membantu mengajarkan bahasa Inggris dasar dengan target anak usia 6-10 tahun melalui media permainan.

Tujuan perancangan ini disusun sebagai berikut: (1) Memberikan anak-anak *board game* yang mengandung unsur edukasi. (2) Menciptakan ilustrasi alam dan karakter yang bertema tambang

## “Perancangan *Board Game* sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Anak Usia 6-10 Tahun”

sebagai pion *board game*. (3) Memberikan permainan *board game* pada anak agar dapat sekaligus belajar bahasa Inggris serta menambah pengetahuan tentang alam dan profesi pekerja tambang. Dengan demikian, hal tersebut menumbuhkan rasa sosial mereka.

Perancangan ini diharapkan mempunyai beberapa manfaat yang telah dibagi dua, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis. Adapun manfaat teoritis adalah sebagai media belajar bahasa Inggris dasar pada anak usia sekolah dasar. Sedangkan untuk manfaat praktis, penulis telah menyusunnya sebagai berikut: (1) Meminimalisir intensitas anak bermain *Smartphone* pada usia yang terlalu dini. (2) Membantu menumbuhkan sifat sosial pada anak yang tentunya membantu mereka pada saat dewasa nanti. (3) Menciptakan suasana belajar yang tidak pasif melainkan lebih aktif dan efektif karena di dalamnya terdapat peran interaktif yang dapat meningkatkan minat belajar anak-anak.

Penulis menemukan beberapa data tentang penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini. Pertama oleh Nita Mannuela Wijaya, dkk (2016) yang berjudul “Perancangan Board Game Pembelajaran Sopan Santun Untuk Anak Usia 6-10 Tahun” yang bertujuan untuk mengenalkan sopan santun pada anak usia 6-10 tahun dengan media board game yang sesuai untuk diterapkan untuk mereka. Selain itu, penelitian tersebut juga memiliki tujuan untuk bertujuan mengurangi konsumsi anak terhadap konten yang ada dalam *smartphone* yang tidak sesuai dengan usia mereka, persamaan yang lain ada pada konsep permainan yang diangkat yaitu mengadaptasi dari Board Game monopoly. Penelitian tersebut mempunyai kesamaan pada perancangan board game sebagai media pembelajaran untuk anak usia 6-10 tahun. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian dari Mannuela dkk adalah pada sisi edukasi yang disampaikan, penelitian mereka mengedepankan nilai sopan santun terhadap orang tua, sedangkan penelitian ini bertujuan untuk mengedukasi dan melatih anak dalam penggunaan bahasa Inggris.

Kedua, dengan judul “Perancangan Papan Permainan Tentang Pentingnya Sayuran Berbasis Family Games Sebagai Sarana Pendidikan Anak-anak Usia 6-12 Tahun” yang telah diselesaikan oleh M Rahadian Halim, dkk (2017). Penelitian

tersebut memiliki tujuan mengajak anak untuk menyukai sayuran daripada makanan instan. Hal tersebut dikarenakan kebutuhan nutrisi pada anak akan tercukupi dengan baik. Penelitian tersebut sama-sama menggunakan media papan permainan dan ditujukan untuk anak. Sedangkan perbedaannya terletak pada permainan dan game tersebut memiliki garis finish.

Penelitian yang ketiga adalah “Perancangan Board Game tentang Manajemen Waktu dalam Berlalu Lintas” yang telah digarap oleh Vincentius Yohanes Utama, dkk (2016). Perancangan tersebut memberikan edukasi dan membahas tentang pentingnya keselamatan berkendara dengan taat kepada rambu-rambu lalu lintas dan manajemen waktu dalam berkendara. Persamaan yang ada pada perancangan ini yaitu menggunakan media board game dengan menyuguhkan edukasi atau pembelajaran. Dalam perancangan ini memiliki empat pion yang dijalankan. Sedangkan perbedaannya terletak pada edukasi yang dibahas, yaitu berlalu lintas yang dijadikan tema utama yang diangkat, target usia pada perancangan ini yang menyasar usia remaja, dan konsep permainan yang mengadaptasi dari permainan ular tangga yang memiliki garis finish.

Dari tiga perancangan media *board game* tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan yang terdapat unsur edukasi merupakan sistem yang interaktif dan efektif. Selain itu, berdasar pada keempat perancangan di atas dapat dikatakan bahwa permainan board game adalah permainan konvensional yang masih banyak digemari. Hal tersebut dikarenakan permainan papan menawarkan banyak variasi. Selain itu, genre yang ditawarkan menjadi salah satu permainan yang dapat dimainkan oleh segala generasi.

### **METODE PENELITIAN (PERANCANGAN)**

Perancangan ini menggunakan pendekatan kualitatif. Menurut Sugiyono (2016:9), metode penelitian kualitatif merupakan metode berdasarkan filsafat post-positivisme dan merupakan metode yang digunakan untuk meneliti kondisi yang alamiah serta peneliti sebagai instrumen kuncinya. Dengan penggunaan pendekatan kualitatif, dapat diketahui secara mendalam keadaan dan fakta di lapangan tentang

perkembangan juga tumbuh kembang anak (Moleong, 2005:6).

Fungsi dari pengambilan data tersebut tidak hanya sebagai pengumpulan fakta yang ada di lapangan, namun juga digunakan sebagai data perancangan. Sedangkan analisis data lapangan akan menentukan tingkat keberhasilan perancangan ini karena pendekatan kualitatif juga memiliki lebih sedikit responden dan objek yang diteliti, sehingga dapat membantu lebih fokus pada masalah atau fenomena yang ada.

Dengan memiliki pengetahuan tentang apa yang dialami responden, misalnya perilaku, tindakan, motivasi dan lain-lain. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif, perancang lebih mengedepankan kedalaman data yang diperoleh dari pada kuantitas data. Pendekatan kualitatif juga tidak terlalu terstruktur sehingga membuat peneliti memiliki banyak ruang dalam pengambilan data lapangan.

#### 1.1 Data Primer

Penulis melakukan survey kepada 8 para orang tua berusia 23-39 tahun yang memiliki anak usia 6-10 tahun sebagai audiens. Dari hasil survey kuesioner, diperoleh data 3 dari 8 para orang tua memilih memberikan *full day school* dengan persentase 37,5%. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa banyak orang tua yang percaya dengan sistem belajar dari *full day school* sehingga para orang tua tidak merasa khawatir karena anak berada dalam lingkungan sekolah.

Kemudian pada survey anggapan orang tua mengenai pentingnya belajar bahasa Inggris diperoleh data 5 dari 8 orang menjawab sangat penting dengan persentase 62,5%. Kemudian untuk survey semangat belajar bahasa Inggris anak, diperoleh data 3 orang memilih sangat bersemangat dan 3 orang memilih cukup, dengan persentase sama 37,5%.

Pada survey dengan pernyataan apakah *smartphone* dapat menghambat atau menurunkan semangat belajar, 5 dari 8 audiens menjawab “iya” dengan persentase 62,5%, karena anak mudah teralihkan fokus belajarnya karena *smartphone*. Pada survey apakah dengan adanya *smartphone* sangat membantu perkembangan anak, diperoleh data 3 orang menjawab “tidak” karena anak menjadi mudah ketergantungan dengan persentase 37,5%.

Pada survey selanjutnya mengenai seberapa sering para orang tua menjumpai anak usia sekolah dasar meniru atau mengatakan hal yang tidak sesuai dari *game* atau aplikasi di *smartphone*, diperoleh 6 dari 8 orang menjawab sangat sering dengan persentase 75%. Hal tersebut dapat disimpulkan *smartphone* menjadi berbahaya bila digunakan oleh anak yang berusia belum siap.

Survey terakhir pada pertanyaan “Apakah anak yang sudah kecanduan *smartphone* akan mempengaruhi kepribadian anak dimasa depan?”, diperoleh data 7 dari 8 orang memilih setuju dengan persentase 87,5%. Penulis juga melakukan observasi pada 3 orang anak pada saat bermain bersama dan diperoleh data anak di usia 6-8 tahun saat ini sudah mengatakan hal-hal yang tidak sesuai. Hal ini dipengaruhi karena mereka melihat pada aplikasi Tiktok. Hal tersebut membuktikan bahwa anak mudah terpengaruh dan belum bisa mencerna informasi yang mereka peroleh.

#### 1.2 Data Sekunder

Data pendukung atau data sekunder adalah pengumpulan dari sumber lain, seperti jurnal, esai, artikel, internet, buku-buku, yang relevan dengan objek penelitian ini. Data-data pendukung tersebut akan diklasifikasikan menurut kebutuhan dalam penelitian ini.

### METODE PENGUMPULAN DATA

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi  
Melakukan pengamatan secara langsung tentang perilaku anak-anak sekolah dasar.
2. Interview (Wawancara)  
Wawancara adalah salah satu metode pengumpulan data secara langsung dengan melakukan dialog kepada responden yang bersangkutan. Responden yang dimaksud ialah para narasumber yang berasal dari pihak yang bersangkutan, yaitu anak-anak, orang tua dari anak-anak, dan guru sekolah dasar.
3. Studi Literatur  
Metode ini adalah metode pengumpulan data yang bersumber dari artikel, jurnal, berita, dan internet. Metode digunakan sebagai data pendukung data yang diperoleh dari observasi.

### METODE ANALISIS DATA

## “Perancangan *Board Game* sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Anak Usia 6-10 Tahun”

Metode analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan berpedoman pada 5W + 1H. Data yang dianalisis adalah data yang relevan dengan pembelajaran bahasa Inggris untuk anak-anak dengan memberikan pertanyaan dengan jumlah lima pertanyaan yang mencakup *what* karya atau produk yang dihasilkan perancangan, *where* adalah lokasi dari sasaran perancangan, *when* keterangan waktu perancangan dibuat, *who* yaitu membahas target perancangan ini, *why* merupakan alasan atau hal yang melatarbelakangi perancangan, dan *how* membahas mengenai konsep dan proses karya atau produk.

### **METODE RESEARCH AND DEVELOPMENT (R&D)**

Metode pengembangan digunakan dalam perancangan ini untuk menemukan sesuatu yang baru yang belum ada sebelumnya. Namun, perancangan ini mengembangkan perancangan yang sudah ada sebelumnya dengan memberikan modifikasi dan konsep permainan yang berbeda. Menurut Borg dan Gall (2007), metode penelitian dan pengembangan merupakan metode merancang produk baru melalui temuan-temuan yang telah dikumpulkan (Borg dan Gall, 2007).

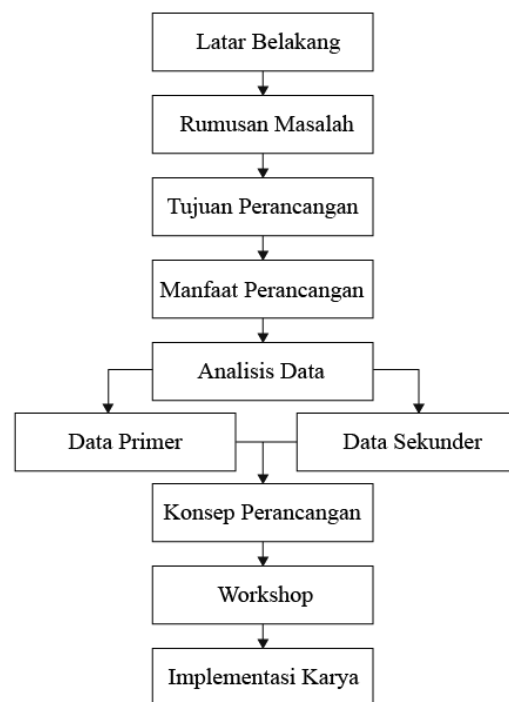
Kemudian, produk yang baru tersebut diuji secara sistematis, evaluatif, dan disempurnakan. Sehingga, produk yang baru tersebut memenuhi kriteria, baik dalam segi kualitas, efektivitas, maupun standar lain yang telah ditentukan. Dengan demikian, tercipta pembaharuan produk yang lebih baik dari produk yang sudah ada sebelumnya. Metode ini digunakan dengan cara mengumpulkan data penelitian yang sudah ada sebelumnya kemudian dipelajari dan disempurnakan (Sugiyono, 2016).

### **SKEMA PERANCANGAN**

Pada bagian latar belakang berisi data-data yang mendasari perancangan ini, yaitu penggunaan *smartphone* pada anak dan pembelajaran bahasa Inggris. Dengan demikian, pembaca dapat memahami apa yang disampaikan. Kemudian, penulis menyusun rumusan masalah tentang cara penulis merancang media pembelajaran sekaligus media bermain bagi anak. Berdasar pada rumusan masalah yang telah disusun oleh penulis, kemudian dielaborasi

tujuan perancangan ini disusun yang berisi keinginan yang akan dicapai. Manfaat pada perancangan ini dibagi menjadi dua bagian, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis yang berisi kegunaan perancangan ini dibuat.

Skema perancangan dalam permainan ini akan disusun sebagai berikut:



**Gambar.1** Skema Perancangan  
(Sumber: Mufida, 2021)

Pada bagian analisis data, penulis memproses data menjadi informasi agar mendapatkan solusi dari permasalahan yang diangkat. Dalam proses analisis data terdapat data primer yaitu sebagai data utama perancangan berisi hasil wawancara langsung dengan target audiens. Kemudian pada data sekunder berisikan data pendukung perancangan yang didapat dari jurnal, berita online, artikel, dan sumber lain yang relevan dengan penelitian ini.

Konsep perancangan pada penelitian menuangkan ide dasar perancangan yang membahas bagaimana ide belajar sambil bermain dapat diterapkan. Selain itu, pada bagian ini juga membahas ide komponen dalam permainan. Kemudian pada *workshop*, penulis mulai melakukan proses desain permainan, yaitu

pencairan reverensi, sketsa, pewarnaan, pemilihan text, pembuatan logo, dan lain-lain.

Pada tahap implementasi karya terdapat proses cetak hingga terbentuk papan permainan, pion, *packaging* dan semua komponen permainan. Pada tahap ini juga menjelaskan sampai pada keberhasilan pengemasan semua komponen permainan.

## KERANGKA TEORITIK

### Tipografi Dalam Perancangan *Board Game*

Tipografi merupakan unsur dalam desain komunikasi visual dalam membentuk kata yang kemudian dirubah menjadi kalimat. Tipografi berasal dari bahasa Yunani, yaitu *typos* dan *graphein*. *Typos* berarti bentuk, dan *graphein* berarti menulis. Tipografi memiliki definisi sebagai seni dan teknik mengatur. Tipografi juga memiliki fungsi dalam pemilihan, pengaturan, dan penyebaran huruf dalam ruang-ruang yang tersedia dengan tujuan menciptakan kesan khusus bagi pembaca. Selain itu, tipografi juga memiliki tujuan untuk memberikan kenyamanan bagi pembaca (Kusrianto, Adi, 2007:79).



**Gambar.2** Reverensi Jenis *Typography*  
(Sumber: [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com))

Pada reverensi dari sumber yang didapat kedua logo permainan tersebut memiliki kesamaan genre yaitu petualangan. Namun pada permainan *Jumanji* target usia yang dipilih adalah usia remaja sedangkan *Tiki Monkeys* target usia yang dipilih yaitu usia anak-anak. Melalui pemilihan target usia yang berbeda. Jenis tipografi yang dipilih pun dapat secara langsung merepresentasikan sesuai target usia. Logo dari permainan *Jumanji* dengan jenis sans serif memiliki karakteristik tipografi yang tegas dan solid. Sedangkan pada logo *Tiki Monkeys* sama berjenis sans serif namun memiliki karakteristik tipografi yang *fun*, ramah dan lebih besar atau lebar.

Menurut Sihombing (2009:66), tipografi yang memiliki nilai simbolik dan filosofis merupakan suatu bagian dari seni yang memiliki aturan, keterbatasan, dan nilai-nilai yang

dilahirkan oleh tradisi kemudian dimodifikasi menyesuaikan dengan zaman sekarang. Tipografi yang merupakan ilmu dalam menyusun huruf, memiliki peran penting dalam perancangan *board game*. pemilihan typography dalam perancangan ini menyesuaikan karakteristik sebuah permainan sehingga *unity* dalam sebuah desain tampak harmonis dan menyatu antara desain dan typography. Dalam ilmu tipografi, dikenal istilah *typeface* yang merupakan kumpulan karakter dalam tipografi dan memiliki kesamaan visual.

### Warna Sebagai Representasi *Board Game*

Warna merupakan unsur penting dalam suatu desain yang memunculkan keindahan atau estetik. Selain itu, warna juga akan menimbulkan persepsi psikologis, sugesti, dan suasana tertentu. Warna dalam penerapannya memiliki beberapa metode dalam proses pembentukannya yang tergantung pada pencipta karyanya (Hendratman, 2015:79). Warna juga menjadi elemen penting dalam perancangan *board game* dengan tema alam. Pemilihan warna untuk desain permainan dengan tema alam atau petualangan seringkali menggunakan warna hijau atau biru sebagai warna yang mendominasi. Karena warna hijau memiliki frase merujuk pada pohon dan daun yang mengartikan alam atau lingkungan. Sedangkan warna biru dapat merujuk pada citra laut dan langit.



**Gambar.3** Reverensi Warna Permainan  
(Sumber: [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com))

Dalam dua reverensi gambar diatas kedua game tersebut memiliki perbedaan jenis genre yaitu game *Adventure* dengan tema alam untuk *Forest Home* rilis di tahun 2019 dan *Action* bertema pertarungan untuk game *Almost A Hero* yang rilis di tahun 2017. Dari contoh perbedaan genre pada reverensi poster game tersebut dapat disimpulkan



## “Perancangan *Board Game* sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Anak Usia 6-10 Tahun”

bahwa game dengan genre petualangan yang bertema alam banyak menggunakan warna hijau sesuai dengan kondisi lingkungan dan suasana hutan. Kemudian untuk game bergendre action dengan tema pertarungan menggunakan warna merah sebagai warna dasar yang merujuk pada psikologi warna merah mengartikan pemberani dan semangat.

### Peran Layout Dalam Perancangan Board Game

*Layout* dapat menentukan kesatuan, ritme dan keseimbangan merupakan salah satu unsur penting dalam penciptaan karya *board game* ini. Menurut Hendratman (2015:197) *layout* adalah penentuan tata letak dengan tujuan untuk menyusun, menata atau menggabungkan unsur-unsur komunikasi grafis, (teks, gambar, tabel dan lain-lain) ke dalam suatu media komunikasi visual yang komunikatif, estetik dan menarik. dalam perancangan ini.



**Gambar.4** Reverensi Layout Permainan  
(Sumber: [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com))

Pada contoh reverensi layout board game diatas. Kedua reverensi tersebut memiliki kesamaan jenis permainan yaitu ular tangga. Gambar reverensi sebelah kiri merupakan permainan ular tangga secara umum dengan tampilan sudah lama. Namun gambar reverensi disebelah kanan tampak lebih modern. diproduksi oleh odssey dengan target permainan usia 6 tahun. Melalui target permainan yang merupakan anak-anak odssey melakukan rebranding dengan memberikan penambahan ilustrasi, 4 karakter dan jalur spot yang lebih baru sehingga permainan yang sudah ada sebelumnya menjadi lebih menarik dan menyenangkan untuk dimainkan.

### Peran Software Dalam Perancangan Board Game

Proses perancangan ini juga dibantu dengan beberapa software multimedia, yaitu Adobe Illustrator dan Adobe Photoshop. Adobe Illustrator merupakan software editor grafik vektor yang mempunyai beberapa versi. Adobe Illustrator digunakan untuk mengolah gambar atau bentuk dalam perancangan yang membutuhkan proses visualisasi (Saputro, 2019). Software ini dapat digunakan dalam membuat ilustrasi vector, desain logo, dan poster.



**Gambar.5** Reverensi Ilustrasi Vector  
(Sumber: [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com))

Selain itu, software grafik yang digunakan dalam perancangan ini adalah software Adobe Photoshop. Adobe Photoshop atau yang sering disebut Photoshop ini merupakan software yang mempunyai fungsi dalam editing gambar atau foto dan memberikan efek pada gambar. Photoshop juga memberikan beberapa versi sampai dengan versi ke-14 (Dewi, 2019). Dalam perancangan ini, Photoshop digunakan dalam proses editing gambar, pewarnaan sehingga memberikan efek yang menarik dan lebih estetik.



**Gambar.6** Reverensi *Digital Painting*  
(Sumber: [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com))

### Perlunya Bahasa Inggris Dasar pada Anak Usia Dini

Pendidikan bahasa pada anak dirasa penting untuk pertumbuhan dan perkembangan mereka, karena bahasa adalah hal yang paling dasar atau bisa disebut pondasi pengetahuan. Rita Mae Brown (2018) sebagai seorang aktivis dan penulis

asal Amerika mengatakan bahwa, “bahasa merupakan jalan petunjuk suatu budaya. Dengan bahasa setiap orang akan mengerti keinginan dan kepentingan satu sama lain dengan orang asing”. Berdasar pada pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa bahasa memanglah hal konkret yang perlu dipelajari untuk mempertahankan identitas suatu masyarakat.

Johann Wolfgang Von Goethe (2010) mengatakan bahwa orang yang tidak punya ilmu tentang berbahasa asing adalah orang tidak mengenal bahasa sendiri. Oleh karena itu, mempelajari bahasa asing diperlukan agar tetap dapat berkomunikasi dengan orang asing dan setidaknya dapat memiliki ilmu tentang bahasa asing. Selain itu, bahasa Inggris telah disepakati sebagai salah satu bahasa internasional yang banyak digunakan di berbagai negara.

#### **Perlunya Parenting Dari Bahaya Smartphone untuk Anak Usia Dini**

Proses interaksi antara anak dan orangtua menciptakan terjadinya tumbuh kembang yang baik pada anak, baik secara fisik, emosional, maupun intelektual yang juga akan menciptakan hubungan batin antara keduanya. Menurut Encyclopedia of Psychology, parenting adalah kegiatan mengasuh anak yang dilakukan oleh seluruh orang tua di seluruh dunia yang memiliki tiga tujuan untuk dicapai, yaitu (1) Memberikan keselamatan, kesehatan, dan kasih sayang. (2) Menyiapkan sang anak untuk kehidupan dewasanya kelak dengan kata lain membantu anak membentuk karakter yang baik dan mental yang kuat. (3) Menurunkan adat istiadat yang telah lama diajarkan secara turun temurun dari orang tua terdahulu. Pengasuhan anak memiliki beberapa komponen sebagai berikut: (1) Memberikan kesehatan pada anak, menjaganya dari banyak bahaya dan kejahatan. (2) Memberikan aturan pada anak dan menjadikan anak mau mematuhi aturan yang diberikan. (3) Memberikan support pada anak dalam pilihan pendidikan, kreativitas dan prestasi yang diinginkan.

Menurut Pamela Rutledge yang merupakan ahli psikologi dan direktur Media Psychology Research Center (MPRC) di Amerika Serikat mengatakan bahwa memperkenalkan anak kepada teknologi digital di usia muda akan memberikan mereka landasan kuat dalam perkembangan dunia yang semakin digital. Namun, hal tersebut harus

didukung dengan pengawasan dari orangtua karena pada usia muda anak belum matang secara fisik juga secara emosional. Pemakaian *smartphone* yang terlalu sering dalam sehari setidaknya empat atau lima kali dapat menimbulkan dampak negatif pada anak, diantaranya adalah:

1. Keterlambatan perkembangan teknologi pada *smartphone* membatasi gerak motorik pada anak Menurut Cris Rowan, ahli terapi okupasi dari British Columbia University dalam artikelnya yang berjudul *The Impact of Technology on Child Sensory and Motor Development*, pemberian *smartphone* pada anak berusia kurang dari 12 tahun akan menyebabkan kerugian dalam beberapa hal misalnya perkembangan dan pembelajaran anak.
2. Obesitas teknologi pada *smartphone* membatasi pergerakan motorik pada anak. Anak yang mulai kecanduan video game cenderung lebih betah berlama-lama didepan layar *smartphone* dari pada melakukan pergerakan yang membuat anak menjadi berkeringat.
3. Agresivitas Menurut penelitian Craig Anderson, yang berjudul *Violent Video Game Effects on Children and Adolescents: Theory, Research, and Public Policy* pada 2007, anak yang menggunakan *smartphone*, terutama mereka yang senang bermain video game yang bergenre peperangan atau yang menampilkan adegan kekerasan, mudah mengalami agresivitas dalam hal seksualitas dan kriminalitas.

Ketergantungan anak pada *smartphone* menyebabkan kebanyakan anak menjadi tidak dapat mencerna informasi di sekitarnya. Membuat karakter anak menjadi tidak sopan.

#### **Media Permainan Berbasis Board Game Untuk Anak Usia Dini**

*Board Game* merupakan permainan di atas papan yang menggunakan pion dan dijalankan sesuai aturan layout gambar yang ada pada papan. Tidak hanya itu, terkadang pada board game lain juga melibatkan beberapa benda untuk memainkannya. *Board game* hingga saat ini masih populer dikalangan masyarakat tanpa ada kriteria usia yang pasti untuk permainan ini. Beberapa



## “Perancangan *Board Game* sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Anak Usia 6-10 Tahun”

sebab mengapa board game masih tetap eksis hingga saat ini adalah:

1. *Board game* adalah permainan yang tidak bisa dimainkan seorang diri, sehingga harus melibatkan orang lain untuk memainkannya. Dengan begitu, board game berhasil membangun citra permainan yang membawa rasa ‘hangat’ dan kesenangan bersama orang terdekat.
2. *Board game* memiliki banyak sekali variasi. Seiring perkembangan dunia yang saat ini serba digital, banyak permainan online yang mengusung konsep board game secara virtual. Mulai dari yang simple hingga yang rumit.
3. *Board game* merupakan permainan yang ekonomis karena tidak perlu merogoh uang untuk dapat memainkan permainan board game ini, sehingga dapat dinikmati berbagai lapisan masyarakat.
4. *Board game* adalah permainan yang unisex, sehingga laki-laki atau perempuan bisa memainkannya tanpa memberatkan salah satu gender.

*Board game* dibagi menjadi beberapa jenis menurut Bell pada Nita (2018), yaitu:

1. Strategi: Untuk memenangkan board game jenis ini dibutuhkan strategi dan keahlian, sebagai contoh yaitu seperti catur.
2. Gaya Jerman: Merupakan permainan yang tidak rumit, yaitu sederhana. Namun, permainan board game gaya Jerman mengajak pemain untuk memikirkan strategi dan tidak hanya mengandalkan keberuntungan.
3. Game balapan: Cara untuk memenangkan permainan papan jenis ini adalah dengan mengandalkan keberuntungan dan secepat mungkin untuk sampai di garis finish. Contohnya adalah Ular Tangga dan Ludo.
4. Gulungan *game*: Permainan ini mengandalkan keberuntungan dari besaran mata dadu yang didapat. Namun perbedaan board game jenis ini tidak memiliki garis finish. Contohnya adalah Monopoli dan Game of Life.
5. Trivia game: Jenis board game yang memberikan banyak pertanyaan. Cara

untuk memenangkan permainan ini adalah dengan menjawab sebanyak mungkin pertanyaan yang ada. Contohnya adalah Trivial Pursuit.

6. Word game: Kecakapan dalam pengolahan kata dalam game ini sangat diperlukan, karena hal itu adalah cara untuk memenangkan permainan ini. Contohnya adalah Scrabble dan Anagrams.
7. Permainan pertempuran: Permainan yang seperti latihan militer. Contohnya adalah Axis & Allies.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep pembelajaran dalam perancangan ini menggunakan media bermain anak sebagai media utama dalam mengajarkan bahasa Inggris dasar untuk anak usia 6 sampai 10 tahun. Penerapan pembelajaran bahasa Inggris sesuai usia anak usia 6-10 tahun yaitu membahas seputar bahasa Inggris dasar yang dipelajari pada saat duduk di kelas sekolah dasar. Melalui kartu yang ada di permainan ini, anak akan diarahkan untuk membaca dan menjawab pertanyaan seputar bahasa Inggris dasar. Dalam permainan ini, kartu pertanyaan memiliki dua tingkat pertanyaan, yaitu pertanyaan mudah dan pertanyaan sulit yang disusun secara acak. Dengan begitu, secara tidak langsung akan tercipta suasana belajar dan bermain melalui membaca, menjawab, dan mengingat secara bersamaan. Selain itu, permainan ini juga bertujuan agar memunculkan sikap bersosial anak-anak.

### Judul Permainan

Permainan board game ini diberi nama “Mine Adventurers” yang berarti “petualangan tambang”. Judul tersebut disesuaikan dengan tema yang diangkat dalam permainan ini, dimana empat pionnya berupa karakter-karakter seorang pekerja tambang yang diilustrasikan mengenakan atribut saat bekerja di tambang, yaitu dua karakter laki-laki dan dua karakter perempuan. Alasan mengapa mengangkat tema petualang tambang karena ingin menyesuaikan dengan aturan permainan yaitu mengumpulkan koin emas sebanyak-banyaknya untuk menjadi pemenang selain itu, tema petualangan juga menyesuaikan target perancangan, yaitu anak-anak.

Kata “Mine” dipilih karena berasal dari kata *miner* yang artinya tukang tambang yang sesuai dengan tema yang diterapkan pada permainan ini. Kata “Adventurers” dipilih karena ingin menyesuaikan dengan alur permainan, yaitu para pemain akan diajak berpetualang mengelilingi semua *spot* dalam permainan untuk menyelesaikan tantangan yang ada pada *spot Mine Adventurer* dan mengumpulkan reward berupa plat koin emas sebanyak-banyaknya untuk memenangkan permainan. Permainan ini tentunya juga menyajikan suasana petualangan berupa tebing, laut, dan hutan. Seperti kemungkinan keberadaan emas tersebut.

### Sasaran Perancangan

Sesuai dengan metode pengumpulan data 5W1H yang didapatkan, maka spesifikasi pembagian target sampling adalah sebagai berikut:

1. Demografis: Anak usia 6 hingga 10 tahun, pendidikan sekolah dasar, segala jenis gender laki-laki dan perempuan.
2. Geografis: Wilayah terdekat Sidoarjo-Surabaya kemudian semua wilayah di Indonesia yang mencakup semua wilayah pedesaan, pesisir, dan perkotaan.
3. Psikografis: Anak-anak yang dalam kesehariannya mempunyai sifat ketergantungan dalam menggunakan *smartphone*, anak yang cenderung kurang memiliki pengetahuan tentang bahasa Inggris dasar, dan anak yang banyak menghabiskan waktunya untuk kursus.
4. Behavioristik: Keseharian belajar dan bermain, kesibukan mengikuti kursus.

### Konsep Perancangan

Konsep pembelajaran dalam perancangan ini menggunakan media bermain anak sebagai media utama dalam mengajarkan bahasa Inggris dasar untuk anak usia 6 sampai 10 tahun. Penerapan pembelajaran bahasa Inggris sesuai usia anak usia 6-10 tahun, yaitu membahas seputar bahasa Inggris dasar yang dipelajari pada saat duduk di kelas sekolah dasar. Melalui kartu yang ada di permainan ini, anak akan dibuat membaca dan menjawab pertanyaan seputar bahasa Inggris dasar. Dalam permainan ini, kartu pertanyaan memiliki dua tingkat pertanyaan yaitu pertanyaan

mudah dan pertanyaan sulit yang disusun secara acak. Secara tidak langsung dengan begitu maka terciptalah suasana belajar dengan bermain melalui membaca, menjawab, dan mengingat. Selain itu permainan ini juga bertujuan agar memunculkan sikap bersosial anak-anak.

Pemain akan dikatakan berhasil jika memahami seluruh aturan dan menjalankannya dengan baik dan tidak curang. Setiap berhasil menjawab pertanyaan dan pemain akan mendapatkan hadiah berupa plat bintang yang berbeda nilai antara dapat menjawab pertanyaan mudah dan pertanyaan sulit. Jawaban dari masing-masing kartu dapat dilihat melalui bagian tengah kartu bila dibuka.

Pion untuk permainan ini menggunakan empat karakter fantasi sebagai pion yang terinspirasi dari pekerja pertambangan meliputi ilustrasi pekerja dengan atribut penambang dan ilustrasi lokasi di alam terbuka.

### Konsep Kreatif

Penulis melakukan survei kuesioner kepada 7 anak sesuai target perancangan yaitu usia 6-10 tahun dengan memakai *handphone* dari orang tua mereka. Dalam survei yang dilakukan, penulis menyimpulkan bahwa 7 anak masih menyukai permainan *Board Game* dengan persentase 100%.



**Gambar.7** Logo Process  
(Sumber: Mufida, 2021)

Ilustrasi menggunakan gaya *digital painting* yang bertujuan untuk menyesuaikan data yang didapat melalui kuesioner. Pada kuesioner, pilihan gambar yang memberikan opsi *flat design* dan *digital painting*, terdapat 4 anak dari 7 anak memilih *digital painting* dengan persentase 57,1%. Hal ini menunjukkan bahwa anak-anak lebih suka gambar yang sesuai dengan apa yang pernah mereka lihat. Kemudian jika melihat survei, pilihan sedikit gambar dan banyak gambar, terdapat 5 dari 7 anak memilih banyak gambar dengan persentase 71,4%. Hal ini

## “Perancangan *Board Game* sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Anak Usia 6-10 Tahun”

menunjukkan bahwa anak lebih suka game dengan ilustrasi yang memiliki banyak warna dan menarik perhatian mereka. Pada pernyataan survei selanjutnya dengan pilihan ukuran besar dan kecil papan permainan terdapat 6 anak memilih papan permainan yang berukuran besar dengan persentase 85,7%.



**Gambar.8** *Character Process*  
(Sumber: Mufida, 2021)

Dan pernyataan survei terakhir mengenai pion permainan penulis menyimpulkan semua audience menyukai pion karakter dari pada pion warna. dari data tersebut penulis menyimpulkan anak menyukai permainan *Board Game* dengan ukuran besar dan memiliki banyak gambar yang menarik dilihat sehingga tidak mudah bosan saat memainkannya. Pada sketsa disain dibuat secara bertahap mulai dari pembuatan bentuk, penambahan gambar pendukung, pemberian high light kemudian finalisasi.

### Penggunaan Software

Pada pengerjaan karya penulis memilih menggunakan Software Adobe Illustrator dan Adobe Photoshop. Masing-masing dari software tersebut memiliki fungsi yang berbeda pada pengerjaan karya. Penulis menggunakan software adobe illustrator untuk membuat bentuk, logo dan layout. Dengan alasan bentuk yang dihasilkan lebih mudah di buat dan rapih. Termasuk pengerjaan sketsa awal.



**Gambar.9** Sketsa Awal Karya  
(Sumber: Mufida Ainul, 2021)

Kemudian bentuk yang sudah dibuat diberikan gradasi dan warna yang lebih detail di software adobe photoshop dengan menggunakan brush tool. Pewarnaan pada software di photoshop dikarenakan lebih mudah melakukan blend dan fitur yang ada pada photoshop lebih mendukung proses pewarnaan sehingga membuat hasilnya lebih realistis.



**Gambar.10** Tighttissue  
(Sumber: Mufida Ainul, 2021)

### Komponen Permainan

Permainan ini menggunakan beberapa komponen sebagai berikut:

1. Sebuah Papan Permainan (ukuran 50x50cm).
2. Sebuah Spinner Dadu (diameter 13cm).
3. Empat pion karakter meliputi dua karakter penambang perempuan dan dua karakter penambang laki-laki.
4. Seratus token koin emas (diameter 3 cm) (diperoleh jika berhasil menjawab pertanyaan dengan benar).
5. Seratus kartu adventure (uk 10 x 5,5cm) yang berisikan pertanyaan yang harus dijawab (75 pertanyaan mudah dan 25 pertanyaan sulit). Pemain dapat mengoreksi jawaban benar atau salah dengan melihat lipatan kartu.
6. 20 kartu Magic (uk 7,5x5cm) yang berupa kartu keberuntungan yang boleh diambil bila pion berada pada spot tertentu.
7. 20 kartu mystery (uk 7,5 x 5 cm) yang berupa kartu hukuman yang boleh diambil bila pion berada pada spot tertentu.
8. Sebuah buku panduan.
9. Sebuah kemasan permainan.

### Alur Permainan

Permainan board game ini pemain akan dibawa berada dalam atmosphere berkompetisi untuk dapat mengumpulkan plat koin emas sebanyak-banyaknya untuk menjadi pemenang permainan. Berikut cara memainkannya:

1. Letakan papan Mine Adventurer di tengah para pemain.
2. Letakan spinner dadu ditengah agar semua pemain mudah membuatnya.
3. Letakkan kartu Adventure, Magic dan Mystery diatas papan (pastikan semua kartu sudah dikocok sebelumnya).
4. Letakan plat koin emas di samping papan permainan.
5. Bagikan pion kepada semua pemain.
6. Letakan semua pion di garis start.
7. Tentukan pemain pertama, kedua, ketiga dan keempat dengan suit atau urutan usia mulai dari yang termuda diantara pemain.
8. Pemain pertama akan memutar spinner terlebih dahulu untuk bisa menjalankan pion.
9. Jalankan pion sesuai jumlah angka yang ditunjuk jarum pada spinner untuk mengetahui berapa banyak langkah untuk menuju tempat pemberhentian.
10. Pindahkan pion sesuai angka spinner dan hitung maju sebanyak angka yang
11. Semua spot dapat berfungsi bila sudah melalui garis start di awal permainan. Setiap melewati garis start pemain berhak menerima 1 koin emas dari tambang.
12. Bila spot pemberhentian memiliki tanda magic atau mystery maka pemain boleh mengambil kartu sesuai tanda apakah itu tanda magic atau mystery.
13. Bila mendapat kartu magic, baca dengan keras agar semua pemain dapat tau isinya. Kemudian lakukan sesuai isi ketentuan yang tertulis. Begitupun sama halnya dengan mendapat kartu mystery, lakukan hal yang sama.
14. Bila pion berhenti di spot Gambar pindahkan pion ke gambar terdekat dengan pion sesuai jarum spiner pemain boleh mengambil kartu adventure kemudian menjawab pertanyaan yang ada.
15. Pemberhentian spot harta karun hanya dapat dikunjungi bila mendapat kartu magic atau kartu adventure tertentu. Yang didalamnya terdapat instruksi untuk menuju spot harta karun.
16. Apabila sudah mendapatkan instruksi menuju spot harta karun maka pemain boleh mengambil koin yang telah dibayar pemain lain saat membayar denda.
17. Apabila pemain tidak dapat menjawab atau jawaban yang dilontarkan adalah salah, maka pion diletakkan di spot pemberhentian, lalu pemain akan diberhentikan ikut permainan selama 2x putaran main atau membayar denda 1 plat koin emas dengan begitu pemain dapat terus mendapatkan gilirannya.
18. Apabila pemain berhasil menjawab pertanyaan maka pemain akan diberi 1 plat koin emas untuk pertanyaan berbobot mudah dan 2 koin emas untuk pertanyaan berbobot sulit.
19. Lakukan permainan sesuai giliran dengan peraturan yang sama.
20. Bila pemain masuk penjara maka untuk bisa keluar pemain harus mendapatkan angka 5 atau 10 untuk dapat meneruskan permainan. Pemain diberikan kesempatan 3 kali memutar spiner.
21. Permainan akan dinyatakan berakhir apabila plat koin emas yang tersedia telah habis.
22. Pemenang dari permainan ini adalah pemain yang berhasil mengumpulkan koin emas paling banyak.

### Konsep Visual

Ilustrasi papan permainan adalah dengan mengilustrasikan alam di tempat yang kemungkinan ada kegiatan pertambangan. Oleh karena itu, akan ada ilustrasi tebing, hutan, pantai dan laut. Alasan penulis membuat ilustrasi bertema alam bertujuan untuk mendukung tema petualangan yang ada. Sehingga dapat membawa pemain merasakan penjelajahan melalui ilustrasi yang realis dengan kondisi alam yang disajikan. Selain itu alasan pemilihan ilustrasi alam, penulis ingin memiliki desain ilustrasi yang berbeda dari *Board Game* yang sudah ada.

## “Perancangan *Board Game* sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Anak Usia 6-10 Tahun”

Pion dalam permainan ini ada empat yang terinspirasi dari karakter seorang pekerja tambang. Lengkap dengan ilustrasi atribut yang dipakai.

Warna yang digunakan dalam konsep visual perancangan ini yaitu berupa warna-warna yang ada di alam yang biasanya disukai anak-anak. Menggunakan warna-warna yang cerah namun tidak mencolok melainkan menggunakan warna-warna yang sesuai. Pemilihan warna alam juga dikarenakan alasan warna yang dipilih dapat lebih banyak dan beragam serta warna yang terang agar lebih menarik bagi anak-anak. Melalui pemilihan warna tersebut, diharapkan akan membuat anak-anak lebih tertarik dan tidak membuat bosan. Menyesuaikan dengan judulnya, yaitu petualangan, maka permainan ini berusaha membawa pemain berada dalam sebuah petualangan di alam.

Jenis *typography* yang digunakan dalam perancangan ini adalah jenis *typography sans serif* dengan pemilihan *font* “Super Mario 256” untuk logo. Pemilihan jenis *font* tersebut karena karakteristik *font* yang memenuhi kriteria *citra game*.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZabcdefghijklmnopqrstuvwxyz1234567890-  
=[];’,./\_+{}:”<>?!@#\$\$%^&\*()

Kemudian *font* “Franklin Gothic Demi” sebagai teks kartu di mana jenis *font* ini memberikan kesan tegas namun tetap menyenangkan. Sesuai dengan suasana kompetisi antar pemain yang ada dalam permainan ini.

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZab  
cdefghijklmnopqrstuvwxyz1234567890-  
=[];’,./\_+{}:”<>?!@#\$\$%^&\*()**

Ilustrasi yang digunakan dalam permainan ini yaitu *digital painting*. Hal tersebut karena perancangan ini menyasar pada anak-anak, maka ilustrasi dibuat agar mudah dipahami dan dibuat semenarik mungkin dengan banyak macam warna.

Karena *board game* ini mengadaptasi dari *board game* monopoli, maka *layout design* yang nantinya akan dibuat adalah melingkar tanpa ada garis *finish*. Dengan desain pion karakter *print out* dua dimensi.



**Gambar.11** Pion *BoardGame* Inspiration  
(Sumber: [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com))

### A. Media Pendukung

Media pendukung yang digunakan dalam *board game* ini adalah media yang cocok untuk melakukan kegiatan promosi dan publikasi, yaitu sebagai berikut:

#### 1. Poster

Merupakan media yang mudah dipahami dan mudah menarik perhatian audiens hanya untuk sekilas memperkenalkan permainan ini dengan ukuran A3 sudah cukup untuk menampung isi promosi.

#### 2. X-Banner

Pemilihan media ini bertujuan untuk meningkatkan eksistensi *board game* ini. Selain sifatnya yang mudah dibaca dan dilihat melalui ukurannya, media ini juga mudah mendapatkan perhatian dari yang melihatnya meskipun hanya sekilas.

#### 3. Sticker

Media ini bersifat unik dan banyak digemari karena gambar dan ilustrasi yang diberikan akan dibuat semenarik mungkin. Dengan mencetak dengan jumlah banyak, stiker ini akan dengan mudah didapatkan oleh audiens. Stiker ini juga dijadikan sebagai media promosi yang efektif dan efisien. Hal tersebut tentunya akan semakin meningkatkan eksistensi permainan ini.



dihasilkan lebih bagus, tidak mudah basah dan memiliki texture.

## FINAL ARTWORK



**Gambar.12** Papan Permainan  
(Sumber: Mufida, 2021)

Papan permainan terbuat dari hard cover yang dapat ditutup menjadi 2 sisi kemudian dilaminasi dengan foil sehingga tidak mudah basah, robek atau terlipat.



**Gambar.13** Pion Permainan  
(Sumber: Mufida, 2021)

Bahan yang digunakan untuk pion game adalah kertas duplex dengan ketebalan 250GR dibuat secara bolak balik. Kemudian untuk alas pion juga menggunakan kertas duplex.



**Gambar.14** Box Permainan  
(Sumber: Mufida, 2021)

Packaging atau kemasan pada board game ini dibuat dengan menggunakan bahan kertas karton 400GR untuk boxnya sehingga strukturnya lebih kuat. Kemudian untuk gambar terbuat dari sticker UV dilaminasi dengan foil sehingga warna yang



**Gambar.15** Packaging  
(Sumber: Mufida, 2021)

Isi dari pengemasan di dalam box pada board game terdiri dari papan permainan, spinner, pion, kartu pendukung, koin emas dalam box dan dilengkapi buku panduan.



**Gambar.16** Card Permainan  
(Sumber: Mufida, 2021)

Bahan kertas yang digunakan pada kartu magic dan kartu mystery ini adalah Art Paper dengan ketebalan 260GR menyesuaikan ukuran tempat kartu yang ada pada spinner. Kartu Magic adalah kartu yang berisi keberuntungan sedangkan kartu mystery merupakan sebaliknya.



**Gambar.17** Card Permainan  
(Sumber: Mufida, 2021)

Terdapat perbedaan point antara kartu adventure yaitu gold 3 point dan yang hijau 1 point. Pertanyaan yang ada pada 2 kartu tersebut juga memiliki tingkat kesulitan yang berbeda. Bahan dari kartu Mine Adventure menggunakan Art Paper dengan ketebalan 150GR.



## “Perancangan *Board Game* sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Anak Usia 6-10 Tahun”



**Gambar.18** Final Karya  
(Sumber: Mufida, 2021)

### SIMPULAN DAN SARAN

Berdasar pada pembahasan yang telah dipaparkan sebelumnya di atas, perancang dapat menarik kesimpulan bahwa belajar bisa dilakukan dengan mudah dan menyenangkan tanpa adanya paksaan. Dengan memanfaatkan kemajuan teknologi, belajar akan lebih mudah dan efektif, khususnya belajar bahasa Inggris.

Mengingat pentingnya bahasa Inggris pada era globalisasi seperti sekarang ini, perlu adanya pendidikan bahasa Inggris sejak usia anak-anak. Apabila anak telah menguasai bahasa Inggris, maka anak sudah memenuhi salah satu syarat untuk menyongsong masa depan yang serba modern. Selain itu, bahasa Inggris juga telah diajarkan di sekolah dasar, dengan begitu, permainan dengan media *board game* ini juga akan membantu siswa sekolah dasar guna mengikuti pelajaran bahasa Inggris di sekolah.

Dengan menggunakan beberapa diksi dalam bahasa Inggris, permainan ini akan menjadi permainan yang mempunyai manfaat bagi anak, sehingga orang tua maupun guru akan terbantu oleh permainan ini dalam mengajarkan anak berbahasa Inggris. Selain itu, dengan memasukkan atribut dan lingkungan pekerja tambang, akan lebih mengedukasi anak tentang pekerjaan seorang penambang. Unsur alam yang dimasukkan dalam permainan juga akan menambah pengetahuan anak terhadap lingkungan dan alam sekitar.

Perancang juga ingin menyampaikan saran kepada pembaca agar tidak melarang anak bermain *smartphone*, namun bagaimana orang tua harus dengan bijak mengarahkan anak dalam menggunakan *smartphone*, yaitu dengan menyaring apa saja yang diakses atau apa saja *game* yang dimainkan oleh anak. Selain membantu anak dalam belajar, *game* ini juga akan

membantu kesehatan mental atau psikologi anak yang selalu dituntut untuk belajar baik secara formal atau pada bimbingan belajar.

Perancang sadar bahwa perancangan ini masih belum sempurna. Oleh karena itu, penulis berharap bahwa perancangan yang akan datang akan menyempurnakan perancangan semacam ini dengan menggunakan perancangan ini sebagai rujukan agar lebih menyempurnakan hasil dari perancangan ini. Kritik dan masukan dari pembaca akan sangat diterima oleh peneliti guna menyempurnakan perancangan ini.

### REFERENSI

- Alfari, Shabrina. (2017). Pengertian Kelompok Sosial Menurut Pakar Sosiologi | Sosiologi Kelas 11. Des 8, 2017. Akses dari <https://www.ruangguru.com/blog/pengertian-kelompok-sosial-menurut-pakar-sosiologi>.
- Borg, W. R, Gall, M. D & Gall, J. P. (2007). *Educational research (8<sup>th</sup> ed.)*. (New York: Longman), hal. 94.
- Brewer, Jo Ann. (2007). *Introduction To Early Childhood Education*. (USA: Pearson Education, Inc), hal. 41.
- Brown, Rita Mae. (2018). *Pentingnya Pembelajaran Bahasa Asing*. Diakses pada Tanggal 20 Desember 2020. <https://azbahasainggris.com/pentingnya-belajar-bahasa-inggris-menurut-para-ahli>.
- Craig, Anderson. (2007). *Violent Video Game Effects on Children and Adolescents: Theory, Research, and Public Policy*.
- Eva, Imania Eliasa. (2008). *Pentingnya Bermain bagi Anak Usia Dini*. Artikel FIP Universitas Negeri Yogyakarta.
- Goethe, Johann Wolfgang. (2010). *West-östlicher Divan*. (Stuttgart: Philipp Reclam jun. GmbH & co, KG).
- Gultom, Maidin. *Perlindungan Hukum Terhadap Anak*, Cetakan Kedua, (Bandung, P.T. Refika Aditama, 2010), hlm 32.
- Halim, M Rahadian. (2017). *Perancangan Papan Permainan Tentang Pentingnya Sayuran Berbasis Family Games Sebagai Sarana Pendidikan Anak-anak Usia 6-12 Tahun*.

- Jurnal Program Studi Desain Komunikasi Visual STIKOM Surabaya.*
- Hadi, Dewi Lelyana. (2015). Survei pada peserta lembaga kursus dan pelatihan Royal English Toefl & Toeic center Malang. *Jurnal Administrasi bisnis*, Fakultas Studi Ilmu Administrasi Universitas Brawijaya Malang.
- Havighurst, Robert. J. (1953). *Human Development and Education*. (New York : Longmans, Green & Co.).
- Hendratman, Hendi. (2015). *Computer Graphic Design*. Hal. 79 Warna. Bandung : Informatika.
- Hendratman, Hendi. (2015). *Computer Graphic Design*. Hal. 197 Tata Letak Layout. Bandung : Informatika.
- Parenting. Dalam Pusat Kemandirian Anak. (2018). Akses dari <https://pusatkemandiriananak.com/definisi-dan-pendapat-para-ahli-tentang-pengasuhan-parenting/>.
- Kamus Oxford. (2018). *Defini Dan Pendapat Para Ahli Tentang Pengasuhan*. Diakses pada tanggal 1 Juni 2021. <https://pusatkemandiriananak.com/definisi-dan-pendapat-para-ahli-tentang-pengasuhan-parenting/>
- Kusrianto, Adi. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- Moleong, Lexy J. (2005). *Metode Penelitian Kualitatif*. (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset), hal. 6.
- Monks, F.J ; Knoers, A.M.P; Haditono, S.R. (1988). *Psikologi Perkembangan: Pengantar dalam Berbagai Bagiannya*. (Yogyakarta: Gadjah mada University Press).
- Nita, Mannuela Wijaya. (2016). Perancangan Board Game Pembelajaran Sopan Santun Untuk Anak Usia 6-10 Tahun. *Jurnal Perancangan*. DKV, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra.
- Pendidikan Anak. Kursus Kemendikbud RI. Akses dari <https://kursus.kemdikbud.go.id/v3/>.
- Prawira, Setia. 2021. Kecanduan Game Online, Remaja 14 Tahun di Aceh Alami Gangguan Saraf. *Suarapakar.com*. Akses dari <https://suarapakar.com/kecanduan-game-online-remaja-14-tahun-di-aceh-alami-gangguan-saraf/>.
- Psychology. Dalam Encyclopedia of Psychology Vol. 8. Akses dari <https://www.apa.org/pubs/books/4600100>
- Saputro, Nur. (2019). *Apa itu Adobe Illustrator? Kenali Pengertian, Fungsi dan Fitur-Fiturnya*. Diakses pada tanggal 19 Juli 2021. <https://www.nesabamedia.com/apa-itu-adobe-illustrator/>.
- Sihombing, Danton. (2001). *Tipografi Dalam Desain Grafis*. Jakarta: Gramedia.
- Soerjono, Soekanto. (2009). *Kelompok sosial menurut ahli psychology*. Diakses pada Tanggal 28 Mei 2021. <https://blog.ruangguru.com/pengertian-kelompok-sosial-menurut-pakar-sosiologi>.
- Subekti dan Tjitrosudibio. *Kitab Undang-Undang Hukum Perdata*, (Jakarta: PT.Pradnya Paramita, 2002), hal. 90.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. (Bandung: Alfabeta), hal. 297.
- Uce, L. (2017). *The Golden Age: Masa Efektif Merancang Kualitas Anak*. (UIN ArRaniry), hal. 78.
- Utama, Yohanes Vincencius. (2016). Perancangan Board Game tentang Manajemen Waktu dalam Berlalu Lintas. *Jurnal Program Studi Desain Komunikasi Visual*, Fakultas Seni dan Desain Universitas Kristen Petra.