

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Referensi Karya

Terdapat enam karya terdahulu yang dirangkum dalam tabel di bawah ini, yang membahas tentang pengembangan media pembelajaran, khususnya dalam edukasi kebencanaan. Karya-karya ini mencakup berbagai pendekatan dan jenis media yang telah digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai mitigasi bencana. Dengan mempelajari hasil dan metode dari penulisan-penulisan sebelumnya, dapat diidentifikasi praktik terbaik serta celah-celah yang masih perlu diperhatikan dalam pembuatan media pembelajaran. Secara umum, keenam karya tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran efektif dalam meningkatkan kesiapsiagaan terhadap bencana.

Salah satu penulisan yang menjadi acuan adalah karya Fathin Aulia Rahman, Widi Wahyudi, Marsin Marsin, Aldizar (2024), yang meneliti efektivitas media pembelajaran *board game* untuk anak Sekolah Dasar di lingkungan Rptr Petukangan Berseri Jakarta Selatan dalam meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar tentang kebencanaan melalui *board game* berbasis permainan kompetitif. Hasilnya yaitu kenaikan pengetahuan tentang lembaga kebencanaan di Indonesia yang meningkat sebesar 85,71%, serta upaya pencegahan dampak bencana dengan kenaikan sebesar 78,26%.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

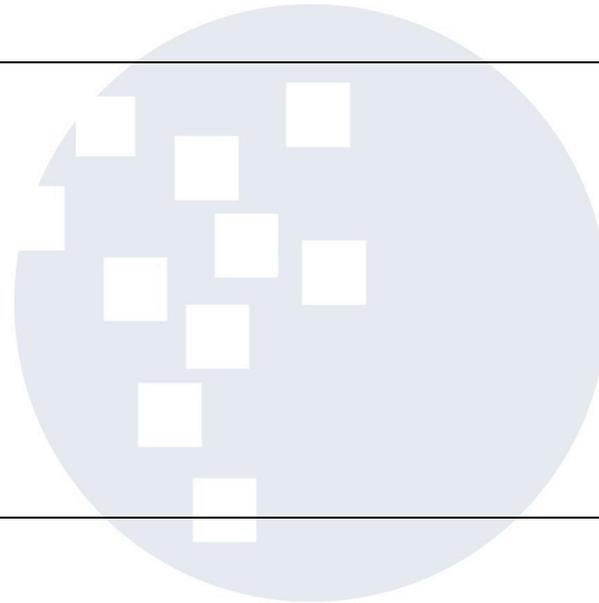
2.1. Tabel Referensi Karya

No	Item	Jurnal 1	Jurnal 2	Jurnal 3	Jurnal 4	Jurnal 5	Jurnal 6
1.	Judul Artikel (Karya)	Mitigasi Bencana Melalui Boardgame Untuk Anak Sekolah Dasar Di Lingkungan Rptr Petukangan Berseri Jakarta Selatan	Perancangan <i>Board game</i> Sebagai Media Pengenalan Mitigasi Bencana Banjir	Perancangan <i>board game</i> Sebagai Media Pembelajaran Mitigasi Kebakaran Untuk Anak Sekolah Dasar Usia 8-12 Tahun Di Surabaya	Meningkatkan Pengetahuan Mitigasi Bencana Pada Anak Usia Sekolah Melalui Media Game Edukasi“Utas-Gana”di Desa Pindahan Baru	Optimalisasi Literasi Emosi Siswa Sekolah Dasar Melalui Pembelajaran Bahasa Pasca Gempa Bumi Cianjur	Meningkatkan Pengetahuan Kebencanaan Siswa Sekolah Dasar Melalui Snake Board Edu-Game
2.	Nama Lengkap Penulis, Tahun Terbit, dan Penerbit	Fathin Aulia Rahman, Widi Wahyudi, Marsin Marsin, Aldizar, 2024, <u>Jurnal Pengabdian Kolaborasi dan Inovasi IPTEKS</u> (Universitas Budi Luhur)	Caesar Achmad Firjaun Faqih Aziz dan Rahmatsyam Lakoro, 2023, <u>Jurnal Vistra</u> (Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya).	Firdaus Setyanugrah dan Denny Indrayana Setyadi, 2017, <u>Jurnal Sains & Seni ITS</u> (Institut Teknologi Sepuluh Nopember).	Eva Alviawati, Karunia Puji Hastuti, Parida Angriani, Akhmad Munaya Rahman, dan Muhhammad Muhaimin, 2021, <u>Carmin: Journal of Community Service</u>	Ina Nurviyani, Jauhar Helmie, Halimah, Asep Saepuloh, Elis Homsini, Maolida, Reza Rahman, 2023, <u>Jurnal Pengabdian Sains dan</u>	Syamsul Bachri, Tabita May Hidiyah, A.Riyan Rahman Hakiki, Nanda Regita Cahyaning Putri, Mellinia Regina Heni

				(Universitas Lambung Mangkurat).	Humaniora (Universitas Suryakencana)	Prastiwi, 2024, Jurnal Pemberdayaan Masyarakat (Universitas Negeri Malang)
3. Fokus Penulisan	Bagaimana meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar tentang kebencanaan melalui edukasi bencana menggunakan <i>board game</i> berbasis permainan kompetitif.	Bagaimana <i>board game</i> sebagai media pembelajaran dapat memperkenalkan mitigasi banjir kepada anak-anak.	Bagaimana <i>board game</i> sebagai media pembelajaran dapat membantu anak-anak memahami mitigasi dan pencegahan kebakaran.	Bagaimana <i>board game</i> sebagai media pembelajaran dapat berperan dalam Pengurangan Risiko Bencana bagi anak-anak yang terdampak banjir.	Bagaimana pelaksanaan pendampingan pengajaran bagi siswa sekolah dalam pembelajaran bahasa yang berbasis literasi emosi.	Bagaimana snake board edu-game dapat meningkatkan pengetahuan, kesadaran, dan keterampilan siswa dalam kesiapsiagaan bencana.
4. Teori	Mitigasi Bencana dan <i>board game</i>	<i>Board game</i> , Gamifikasi, dan Mitigasi Bencana	<i>Board game</i> , Media Pembelajaran, Mitigasi	Mitigasi bencana dan game edukasi	Literasi Emosi, pembelajaran bahasa, dan pasca gempa bumi	Pendidikan kebencanaan; Mitigasi bencana; Game edukasi.

5. Metode Penulisan	Observasi, pelaksanaan, dan Evaluasi	Studi eksisting, wawancara mendalam, gameplay & mechanic study, scenario description swimlane, concept mapping, prototyping, User Testing, dan Questionnaire	Observasi, kuesioner, wawancara mendalam, dan studi literatur	Ceramah dan demonstrasi	Persiapan, implementasi, dan evaluasi	Sosialisasi materi kebencanaan dan diskusi, serta ditambah dengan adanya media berupa snake board edu-game.
6. Persamaan	Mitigasi Bencana, <i>Board game</i>	<i>Board game</i> , Mitigasi Bencana	<i>Board game</i>	<i>Board game</i>	Gamifikasi, dan media pembelajaran	Gamifikasi, dan media pembelajaran
7. Perbedaan	Tidak spesifik bencana tsunami, Target siswa SD	Banjir, Target siswa SD	Mitigasi Kebakaran, Target siswa SD	Target siswa SD, Pasca-bencana	Pasca-gempa, Target siswa SD	Target siswa SD
8. Hasil Penulisan	Peningkatan pengetahuan yang signifikan, dengan rata-rata kenaikan sebesar 61,65%. Dua parameter dengan peningkatan	Pemain menjadi lebih sadar akan risiko serta mampu mengidentifikasi tindakan dan perlengkapan untuk mitigasi banjir.	Anak-anak dapat mengingat kembali informasi yang telah dipelajari.	Hasil wawancara dengan peserta dan aparat desa mengindikasikan bahwa permainan ini memberikan dampak positif.	Sebanyak 72% siswa menunjukkan peningkatan dalam penguasaan literasi emosional setelah	Kegiatan pengabdian ini berkontribusi dalam meningkatkan kualitas pendidikan kebencanaan, sehingga

tertinggi adalah pengetahuan tentang lembaga kebencanaan di Indonesia, yang meningkat sebesar 85,71%, serta upaya pencegahan dampak bencana, dengan kenaikan sebesar 78,26%



mengikuti kegiatan ini.

mampu menambah pengetahuan dan kesadaran siswa di SDN 3 Jambewangi terhadap bencana.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Karya sebelumnya telah banyak mengeksplorasi penggunaan *board game* sebagai media pembelajaran dalam mitigasi bencana, dengan fokus pada berbagai jenis bencana dan kelompok usia yang berbeda. Beberapa penulisan menyoroti efektivitas *board game* dalam meningkatkan kesadaran dan pengetahuan anak-anak tentang kebencanaan, seperti mitigasi banjir, kebakaran, dan kesiapsiagaan terhadap bencana lainnya. Kebanyakan karya terdahulu menargetkan siswa sekolah dasar karena mereka dinilai sudah mampu memahami aturan permainan dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran berbasis *board game*. Namun, karya yang akan dikembangkan akan difokuskan pada anak usia TK, dengan pendekatan yang lebih sederhana, interaktif, dan sesuai dengan tahap perkembangan kognitif mereka. Selain itu, metode penulisan yang digunakan dalam karya terdahulu bervariasi, mulai dari observasi, kuesioner, wawancara, hingga diskusi kelompok. Perbedaan utama dengan karya yang akan dikembangkan adalah fokus pada mitigasi tsunami dan kesiapsiagaan bencana, dengan target anak usia TK serta pendekatan edukasi berbasis gamifikasi yang lebih interaktif tanpa metode ceramah.

Berdasarkan analisis terhadap enam penulisan terdahulu, penulis merumuskan beberapa perbedaan serta tambahan yang menjadi dasar dalam pengembangan karya ini: 1) penggunaan pengukuran yang lebih akurat melalui *test* yang dilakukan sebelum dan sesudah permainan guna memperkuat temuan penulisan, 2) perancangan *board game* yang lebih sederhana agar sesuai dengan anak usia TK, tanpa terpaku pada format permainan yang sudah ada seperti ular tangga, ludo, atau monopoli, 3) penambahan elemen *dexterity* atau tantangan yang mendorong kecepatan serta kerja sama tim dalam permainan, dan 4) fokus utama pada kesiapsiagaan sebelum terjadinya bencana dan meningkatkan literasi.

2.2 Landasan Konsep

Landasan konsep adalah dasar yang digunakan untuk menjelaskan dan memahami suatu permasalahan atau fenomena yang menjadi objek penulisan dalam perancangan karya. Oleh karena itu, landasan konsep berperan sebagai pedoman yang membantu dalam merumuskan hipotesis serta menjelaskan variabel-variabel

yang berkaitan, sehingga proses perancangan karya dapat berjalan dengan lebih terarah. Adapun beberapa landasan konsep yang digunakan dalam perancangan karya ini, yaitu:

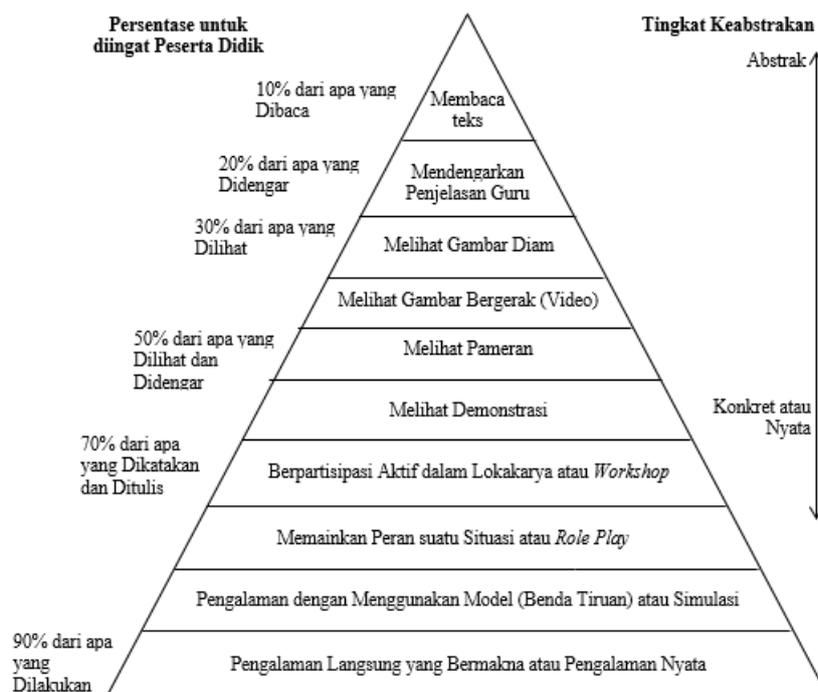
2.2.1 Media Pembelajaran

Menurut Azhar (2016), media pembelajaran dapat berupa manusia, materi, atau peristiwa yang dirancang untuk membantu peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Sementara itu, Syifa (2018) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan alat atau sarana yang mendukung pengajar dalam menyampaikan informasi kepada siswa secara optimal. Media pembelajaran mencakup berbagai alat komunikasi yang digunakan untuk mentransfer informasi dari sumber ke peserta didik secara terstruktur, menciptakan lingkungan belajar yang kondusif agar proses pembelajaran berlangsung secara efektif dan efisien.

Kata "media" merupakan bentuk jamak dari "medium," yang berasal dari bahasa Latin dan berarti "antara." Dalam konteks komunikasi, "medium" merujuk pada perantara dalam proses penyampaian pesan dan informasi dari komunikator kepada komunikan. Briggs dalam Hamzah et al, (2022) menyatakan bahwa Media mencakup semua alat fisik yang menyajikan pesan dan merangsang siswa untuk belajar. Arief S. Sadiman dalam Hamzah et al, (2022) menyatakan bahwa Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga mampu merangsang pemikiran, perasaan, minat, dan perhatian siswa dalam proses belajar.

Konsep media pembelajaran terdiri dari dua unsur utama, yaitu software dan hardware. Software merujuk pada informasi atau pesan yang terkandung dalam media pembelajaran, sedangkan hardware adalah perangkat atau alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan tersebut. Sebagai contoh, model tubuh manusia dapat dikategorikan sebagai media pembelajaran jika mengandung informasi yang dapat dipelajari oleh peserta didik. Jika tidak, maka model tersebut hanya berfungsi sebagai alat peraga.

Dalam upaya memanfaatkan media pembelajaran, Edgar Dale (dalam Sadiman, 2014) mengelompokkan jenis-jenis pengalaman belajar mulai dari yang paling nyata hingga yang paling abstrak. Menurut Dale (dalam Arsyad, 2017), seseorang memperoleh hasil belajar dari pengalaman langsung di lingkungan sekitarnya, kemudian berlanjut ke pengalaman yang lebih tidak langsung seperti penggunaan benda tiruan hingga simbol-simbol verbal yang bersifat abstrak. Konsep ini dijelaskan oleh Dale melalui sebuah model yang dikenal sebagai Cone of Experience atau Kerucut Pengalaman Dale. Teori ini mengklasifikasikan 11 tingkatan pengalaman belajar, mulai dari yang paling konkret hingga yang paling abstrak.



Gambar 2.1 Teori Dale's Cone of Experience

Sumber : Istiqomah et al., 2020

Pada Gambar 2.1, terlihat bahwa tingkatan pengalaman manusia digambarkan dalam bentuk kerucut, di mana pengalaman paling konkret berada di bagian dasar, sementara semakin ke atas, pengalaman yang diterima menjadi semakin abstrak. Hal ini menunjukkan bahwa siswa memperoleh pemahaman terbesar melalui pengalaman langsung dan lingkungan sekitar mereka (Arsyad,

2017). Berdasarkan teori ini, penulisan berfokus pada pengembangan media pembelajaran yang berada di tingkat paling dasar, yakni dengan menerapkan metode bermain peran dan simulasi.

Menurut Rosyidah et al. dalam Ramli (2015), media pembelajaran memiliki tiga fungsi utama. Pertama, sebagai penarik perhatian, yaitu kemampuannya dalam menarik minat siswa agar lebih fokus terhadap materi yang disampaikan, sehingga meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Kedua, sebagai alat komunikasi yang berperan dalam menyampaikan informasi secara jelas dan efektif antara pengajar dan siswa, sehingga mempermudah pemahaman materi melalui berbagai metode penyajian. Ketiga, sebagai alat bantu ingatan, yaitu membantu siswa mengingat dan mempertahankan informasi yang telah dipelajari dengan menyajikannya dalam format yang lebih mudah dipahami dan diingat. Secara keseluruhan, ketiga fungsi ini menjelaskan bahwa media pembelajaran tidak hanya berperan dalam menarik perhatian siswa, tetapi juga dalam menyampaikan materi secara efektif serta meningkatkan daya ingat mereka terhadap informasi yang telah dipelajari.

2.2.1.1 Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peran utama sebagai sarana penyampaian materi dari guru kepada siswa, memungkinkan proses pembelajaran berlangsung lebih efektif dan tidak hanya bergantung pada metode ceramah. Secara lebih rinci, fungsi media pembelajaran meliputi beberapa aspek berikut (Hasan dkk., 2021):

- a. Sebagai Sumber Belajar.
Media pembelajaran dapat menggantikan peran pendidik dalam menyampaikan materi kepada siswa. Dengan penerapan media dalam proses pembelajaran, metode pengajaran menjadi lebih berpusat pada siswa (*student-centered learning*).
- b. Sebagai Alat untuk Memperkaya Kosakata (Fungsi Semantik).

Media pembelajaran membantu siswa memahami dan memperluas kosakata dengan makna tertentu sesuai konteks pembelajaran. Misalnya, gambar singa dapat digunakan sebagai simbol keberanian dalam suatu materi.

c. Sebagai Sarana Manipulatif

Media pembelajaran mampu mengatasi keterbatasan inderawi serta kendala ruang dan waktu. Dengan media, siswa dapat mengamati objek atau konsep yang sulit dihadirkan secara langsung dalam pembelajaran, sehingga memperoleh pemahaman yang lebih konkret.

d. Sebagai Pengaruh Psikologis

Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat memengaruhi kondisi mental, pemikiran, serta perilaku siswa. Media yang menarik dan relevan mampu meningkatkan motivasi belajar dan memperkuat daya ingat.

e. Sebagai Pendukung Sosio-Kultural

Media pembelajaran membantu mengatasi hambatan sosial dan budaya yang mungkin dialami siswa dalam proses komunikasi selama pembelajaran. Hal ini sangat penting terutama dalam lingkungan dengan keberagaman budaya yang tinggi, seperti di Indonesia.

2.2.1.2. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Banyak ahli media pembelajaran yang mengemukakan berbagai cara dalam mengelompokkan atau mengklasifikasikan media pembelajaran. Beberapa di antaranya menyebut klasifikasi ini sebagai taksonomi media pembelajaran. Taksonomi tersebut dapat dikategorikan secara umum dan sederhana, ataupun secara lebih spesifik dan kompleks.

Secara sederhana, Azhar dalam Hamzah et al, (2022) mengelompokkan media pembelajaran ke dalam beberapa jenis berikut:

1. Media visual, yaitu media yang hanya mengandalkan indera penglihatan, seperti buku, jurnal, peta, gambar, dan sebagainya.
2. Media audio, yaitu media yang hanya mengandalkan indera pendengaran, misalnya tape recorder dan radio.
3. Media audio-visual, seperti film, video, program televisi, dan lainnya.
4. Multimedia, yaitu media yang menggabungkan beberapa jenis media dan peralatan secara terpadu dalam suatu proses pembelajaran.

Pengelompokan serupa juga dikemukakan oleh Hamzah dkk. (2022), yang membagi media pembelajaran menjadi beberapa jenis sebagai berikut:

1. Media visual, yakni media yang hanya dapat dilihat, seperti foto, gambar, dan poster.
2. Media audio, yaitu media yang hanya dapat didengar, seperti kaset audio, MP3, dan radio.
3. Media audio-visual, yaitu media yang dapat didengar sekaligus dilihat, seperti film bersuara, video, televisi, dan sound slide.
4. Multimedia, yaitu media yang mampu menyajikan berbagai unsur seperti suara, animasi, video, grafis, dan film secara bersamaan.
5. Media realita, yaitu media yang berupa benda nyata dari lingkungan sekitar, seperti tumbuhan, batuan, air, sawah, dan sebagainya.

2.2.2. Board game sebagai Media Pembelajaran

Media *board game* merupakan salah satu bentuk permainan edukatif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran bersama peserta didik. Menurut Maryanti dkk. (2021), media pembelajaran *board game* adalah media belajar berbasis permainan yang dimainkan di atas bidang datar yang berfungsi sebagai area bermain bagi siswa. *Board game* dapat dikategorikan sebagai inovasi dalam pembelajaran karena mengandung unsur permainan dan dapat dimainkan secara berkelompok. Dengan demikian, media pembelajaran *board game* dapat diartikan

sebagai metode belajar yang mengintegrasikan elemen permainan pada bidang datar untuk menyelesaikan misi atau permasalahan yang terdapat di dalamnya.



Gambar 2. 2 Media Pembelajaran Menggunakan Board game

Sumber: Kompasiana, 2020

Menurut Berland dan Lee Ratminingsih dalam Setiawan & Abdul Karim (2020), *board game* merupakan permainan yang memberikan aktivitas rekreatif, dimainkan secara berkelompok, serta dapat mendukung permainan yang bersifat kompetitif, kooperatif, dan kolaboratif. Anwar et al. (2017) menyatakan bahwa *board game* memiliki berbagai manfaat dalam pembelajaran, seperti mengajarkan aturan, meningkatkan interaksi sosial, memberikan pengalaman edukatif, mensimulasikan risiko, serta mendukung pembelajaran lintas generasi. Sementara itu, Wijaya et al. (2016) menekankan bahwa *board game* efektif dalam mempererat interaksi sosial, memiliki daya tarik tersendiri, serta mengandung unsur edukatif. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *board game* dalam pembelajaran tidak hanya membantu mengembangkan keterampilan siswa, tetapi juga memperkuat interaksi sosial, menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, dan memberikan nilai edukatif yang bermanfaat.

2.2.3. Board game

Board game, atau dalam bahasa Indonesia disebut sebagai papan permainan, merupakan salah satu bentuk permainan tertua yang pertama kali ditemukan di makam Mesir kuno dan telah berkembang menjadi berbagai jenis permainan hingga saat ini. Saat ini, *board game* tersedia dalam bentuk fisik maupun digital. Maryanti

dkk. (2021), *board game* adalah permainan yang menggunakan berbagai komponen, seperti pion, yang dapat ditempatkan, dipindahkan, dan digerakkan di atas papan yang telah ditandai. Selain itu, daya tarik utama *board game* terletak pada interaksi antar pemain yang dapat terjalin selama permainan, serta nilai edukatif yang dapat diperoleh.

Melalui permainan *board game*, anak-anak tidak hanya belajar berinteraksi sosial, tetapi juga meningkatkan keterampilan komunikasi mereka. Selain itu, *board game* mampu merangsang daya pikir, melatih kreativitas, inovasi, serta strategi mereka, sehingga berkontribusi dalam pengembangan berbagai soft skill. *Board game* diharapkan menjadi solusi efektif dalam membekali generasi muda Indonesia dengan keterampilan yang tidak hanya berfokus pada kecerdasan intelektual. Dengan keterampilan tersebut, mereka dapat meningkatkan kompetensi, menjadi lebih kreatif dan inovatif dalam menghadapi era digitalisasi, serta berperan tidak hanya sebagai pengguna teknologi, tetapi juga sebagai inovator atau pencipta.

Desain pembelajaran yang mengintegrasikan media *board game* memiliki pengaruh positif terhadap pengembangan kompetensi siswa, salah satu dampak utamanya adalah meningkatkan efektivitas pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penulisan W. A. Putri (2018), yang menyatakan bahwa penggunaan *board game* dalam pembelajaran menciptakan suasana belajar yang lebih efektif. Permainan ini mengandung unsur pengetahuan yang memungkinkan siswa belajar sambil bermain, berkomunikasi, serta mengasah kemampuan berpikir dan bernalar. Selain itu, *board game* juga melatih kemampuan siswa dalam merancang strategi melalui interaksi langsung dengan media permainan. Temuan ini didukung oleh penulisan Himmamie dkk. (2019), yang menyebutkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan tidak hanya melatih strategi berpikir siswa tetapi juga menguji pemahaman mereka secara menyenangkan dan menantang. Dengan pendekatan ini, materi pembelajaran dapat disampaikan secara lebih persuasif, sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa. Dengan demikian, media pembelajaran *board game*

memberikan banyak manfaat positif dalam proses belajar siswa, menjadikannya alternatif pembelajaran yang lebih bermakna dan menyenangkan.

2.2.3.1 Fungsi *Board game*

Board game memiliki berbagai manfaat yang dapat diaplikasikan dalam kehidupan sosial. Berikut beberapa fungsi utama dari *board game* menurut Limantara dkk. (2015):

A. Melatih Kedisiplinan

Setiap *board game* memiliki aturan yang harus dipatuhi oleh pemain. Dengan adanya peraturan ini, siswa dapat belajar untuk menaati aturan yang berlaku dalam permainan, yang juga dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

B. Meningkatkan Interaksi Sosial

Board game memungkinkan para pemain untuk berkomunikasi, berkompetisi, atau berkolaborasi dalam permainan, sehingga dapat meningkatkan keterampilan sosial mereka.

C. Memiliki Nilai Edukasi

Sebagian besar *board game* melibatkan aktivitas berpikir kritis, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan, sehingga memberikan manfaat edukatif bagi pemain.

D. Mensimulasikan Kehidupan Nyata

Board game dapat memberikan gambaran mengenai berbagai aspek kehidupan, seperti strategi, keberuntungan, kerja sama, dan bahkan kecurangan, sehingga menciptakan interaksi timbal balik antar pemain yang mencerminkan situasi dalam kehidupan nyata.

E. Peran dalam Menghubungkan Antar Generasi

Board game dapat dimainkan oleh berbagai generasi, baik orang tua maupun anak-anak. Dengan demikian, orang tua dapat berperan dalam membimbing dan mengedukasi anak-anak mereka, sekaligus mengarahkan mereka untuk memilih permainan yang memiliki nilai positif serta menghindari permainan dengan dampak negatif.

2.2.3.2. Macam-macam *Board game*

Menurut Limantara et al. (2015), *board game* dapat dikategorikan ke dalam enam jenis utama, masing-masing memiliki karakteristik dan tujuan permainan yang berbeda:

1. *Strategy Board game*

Permainan ini berfokus pada pengembangan dan penerapan strategi yang mendalam. Pemain dituntut untuk merencanakan setiap langkah dengan cermat guna mencapai tujuan permainan. Biasanya, permainan ini melibatkan pemikiran jangka panjang dan pengambilan keputusan yang kompleks. Salah satu contohnya adalah catur, di mana strategi dan perencanaan menjadi faktor utama dalam meraih kemenangan.

2. *German Style Board game*

Dikenal juga sebagai "Eurogames," jenis permainan ini mengutamakan strategi dan pengelolaan sumber daya dengan sedikit atau tanpa unsur keberuntungan. Pemain perlu membuat keputusan ekonomi atau strategis yang matang. Contoh populer dari kategori ini adalah *Catan* dan *Carcassonne*, di mana keberhasilan bergantung pada manajemen sumber daya serta perencanaan yang matang.

3. *Race Game*

Jenis permainan ini bertujuan agar pemain mencapai garis finis lebih cepat dibandingkan lawan. Pemain harus mengatur sumber daya dengan baik dan membuat keputusan cepat untuk mempercepat kemajuan mereka dalam permainan. Contoh dari kategori ini adalah *Monopoly* dan *The Game of Life*, di mana pemain berlomba untuk mencapai target tertentu lebih cepat dibandingkan lawan.

4. *Roll and Move Game*

Dalam permainan ini, pergerakan pemain ditentukan oleh hasil lemparan dadu atau alat sejenis. Hasil lemparan akan menentukan jumlah langkah yang bisa diambil di sepanjang jalur permainan. Salah satu contohnya adalah *Ular Tangga*, di mana faktor keberuntungan memiliki peran penting dalam menentukan hasil permainan.

5. *Trivia Game*

Permainan ini menguji pengetahuan pemain dalam berbagai topik dengan cara menjawab pertanyaan. Pemain akan memperoleh poin atau kemajuan dalam permainan berdasarkan jawaban yang benar. *Trivial Pursuit* merupakan contoh permainan dalam kategori ini, di mana pemain bersaing untuk menjawab pertanyaan dengan benar dan mengumpulkan poin.

6. *Word Game*

Jenis permainan ini berfokus pada penggunaan kata dan keterampilan bahasa sebagai elemen utama permainan. Pemain dapat diminta untuk menyusun kata, memecahkan teka-teki, atau menggunakan kemampuan linguistik mereka dalam kompetisi. Contoh permainan dalam kategori ini adalah *Scrabble* dan *Boggle*, di mana pemain mencetak poin dengan membentuk kata dari huruf-huruf yang tersedia.

Secara keseluruhan, *board game* tidak hanya memberikan hiburan tetapi juga memiliki manfaat edukatif, seperti mendorong pemikiran kritis, pemecahan masalah, serta meningkatkan interaksi sosial. Melalui pengalaman bermain, pemain

dapat mengembangkan berbagai keterampilan kognitif, sosial, dan strategis yang berharga (Limantara et al., 2015).

2.2.3.3. Elemen-elemen dalam *Board game*

Board game memiliki berbagai macam variasi, baik dari segi cara bermain, alat dan komponen permainan, hingga bentuk dan elemen-elemen yang menyusunnya. Elemen-elemen ini menjadi dasar dari setiap *board game* dan menentukan bagaimana permainan berlangsung. Menurut Fullerton (2014), terdapat beberapa elemen utama dalam *board game*, yaitu:

1. *Players* (Pemain)

Pemain dalam *board game* adalah individu yang berpartisipasi secara sukarela dalam permainan dan mematuhi aturan yang telah ditetapkan. Pemain dapat mengambil berbagai macam peran tergantung pada jenis permainan yang dimainkan. Interaksi antar pemain menjadi aspek penting dalam permainan, baik dalam bentuk kerja sama, kompetisi, maupun strategi individu.

2. *Objectives* (Tujuan)

Tujuan atau target pencapaian dalam permainan menjadi aspek utama yang mendorong pemain untuk berpartisipasi dan menyusun strategi. Setiap *board game* memiliki objektif yang berbeda, seperti mencapai skor tertinggi, mengumpulkan sumber daya tertentu, atau menjadi pemain pertama yang menyelesaikan tugas tertentu. Objektif ini memberikan arah bagi pemain dalam menjalankan permainan dan menentukan strategi mereka.

3. *Procedures* (Prosedur)

Prosedur dalam *board game* adalah serangkaian langkah atau instruksi yang menentukan bagaimana pemain harus bertindak dalam permainan. Prosedur mencakup urutan giliran, cara memainkan kartu atau pion, hingga interaksi

antar pemain. Prosedur yang jelas membantu menjaga alur permainan tetap terstruktur dan adil bagi semua pemain.

4. *Rules* (Aturan)

Aturan merupakan pedoman yang mengatur tindakan yang boleh dan tidak boleh dilakukan oleh pemain. Aturan ini memastikan bahwa permainan berjalan dengan lancar dan adil, serta mencegah adanya tindakan curang atau penyalahgunaan mekanisme permainan. Aturan biasanya mencakup cara bermain, batasan waktu, kondisi menang dan kalah, serta hukuman bagi pemain yang melanggar aturan.

5. *Resources* (Sumber Daya)

Sumber daya dalam *board game* adalah elemen yang dapat dimanfaatkan oleh pemain untuk mencapai tujuan mereka. Resources dapat berupa koin, kartu, pion, energi, atau aset lain yang menjadi alat tukar atau faktor penting dalam strategi permainan. Pengelolaan sumber daya dengan baik sering kali menjadi kunci kemenangan dalam *board game*.

6. *Conflict* (Konflik)

Konflik dalam *board game* terjadi ketika pemain saling bersaing untuk mencapai tujuan yang sama, namun dibatasi oleh aturan permainan atau keterbatasan sumber daya. Konflik ini bisa berupa persaingan langsung, seperti menghalangi langkah lawan, atau persaingan tidak langsung, seperti berebut sumber daya yang terbatas. Unsur konflik ini menciptakan tantangan yang membuat permainan semakin menarik dan dinamis.

7. *Outcome* (Hasil)

Hasil akhir dari permainan ditentukan oleh aturan yang telah ditetapkan sebelumnya. Outcome bisa berupa kemenangan bagi satu pemain atau kelompok, pencapaian skor tertinggi, atau penyelesaian suatu tugas dalam permainan. Beberapa *board game* juga memiliki mekanisme hasil yang

fleksibel, seperti adanya skenario alternatif yang memungkinkan lebih dari satu pemenang.

Elemen-elemen ini membentuk fondasi dari sebuah *board game* dan menentukan bagaimana permainan berlangsung. Dengan memahami setiap elemen ini, desainer *board game* dapat menciptakan pengalaman bermain yang lebih menarik, seimbang, dan sesuai dengan tujuan permainan.

2.2.3.4. Tahapan Pembuatan *Board game*

Dalam proses pembuatan *board game*, terdapat beberapa langkah penting yang harus dilakukan agar menghasilkan produk yang siap dimainkan dan dipasarkan. Berikut adalah tahapan-tahapan menurut Slack (2017):

1. Pengembangan Konsep dan Perencanaan Awal

Tahap pertama adalah merancang ide dan kerangka dasar dari *board game* yang akan dibuat. Ini mencakup pemilihan tema, penetapan tujuan permainan, identifikasi target audiens, serta perancangan mekanisme permainan yang akan diterapkan.

2. Pembuatan Prototipe (*Prototyping*)

Setelah konsep awal ditentukan, langkah berikutnya adalah membuat prototipe *board game* menggunakan bahan sederhana seperti kertas, karton, atau benda lain yang mudah ditemukan. Prototipe ini berfungsi untuk menguji mekanisme permainan, aturan, serta keseluruhan konsep dalam bentuk awal sebelum masuk ke tahap pengembangan lebih lanjut.

3. Uji Coba *Board game*

Setelah prototipe selesai dibuat, tahap berikutnya adalah menguji permainan dengan berbagai pemain. Uji coba ini bertujuan untuk mengevaluasi kelayakan permainan, mengidentifikasi kelemahan, menyesuaikan peraturan, serta memperbaiki aspek yang kurang sesuai agar permainan lebih menarik dan seimbang.

4. Pengembangan dan Penyempurnaan

Berdasarkan hasil uji coba, dilakukan penyempurnaan pada *board game*, termasuk perbaikan aturan, penyesuaian mekanisme permainan, serta pengembangan komponen seperti kartu, papan, dan elemen visual lainnya agar lebih optimal.

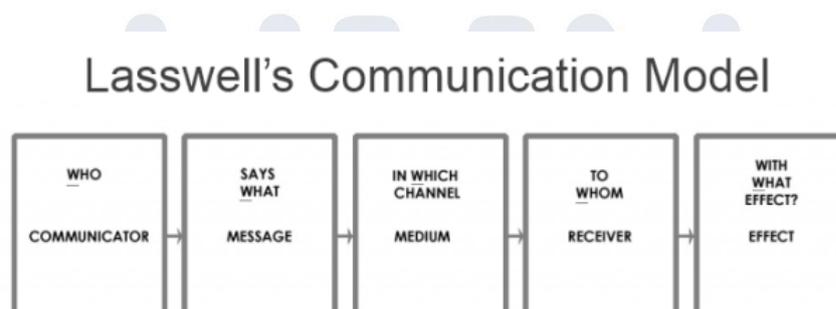
5. Produksi dan Finishing

Setelah tahap pengembangan selesai, *board game* diproduksi dalam versi final dengan kualitas yang siap untuk dipasarkan. Proses ini mencakup pembuatan komponen permainan dalam jumlah besar untuk keperluan distribusi.

6. Pemasaran dan Distribusi

Tahap terakhir adalah memasarkan dan mendistribusikan *board game* kepada khalayak luas. Strategi pemasaran yang tepat akan membantu permainan ini menjangkau target audiens yang sesuai dan meningkatkan daya tariknya di pasar.

2.2.4. Model Komunikasi Lasswell dalam *Board game*



Gambar 2. 3 Model Komunikasi Harold Lasswell

Sumber: Kompasiana, 2020

Model komunikasi yang dikembangkan oleh Harold Lasswell bersifat linier atau satu arah. Sebagai salah satu model komunikasi tertua, model ini tetap relevan hingga saat ini dan sering digunakan untuk menganalisis komunikasi dalam interaksi individu maupun kelompok, terutama dalam proses penyebaran pesan

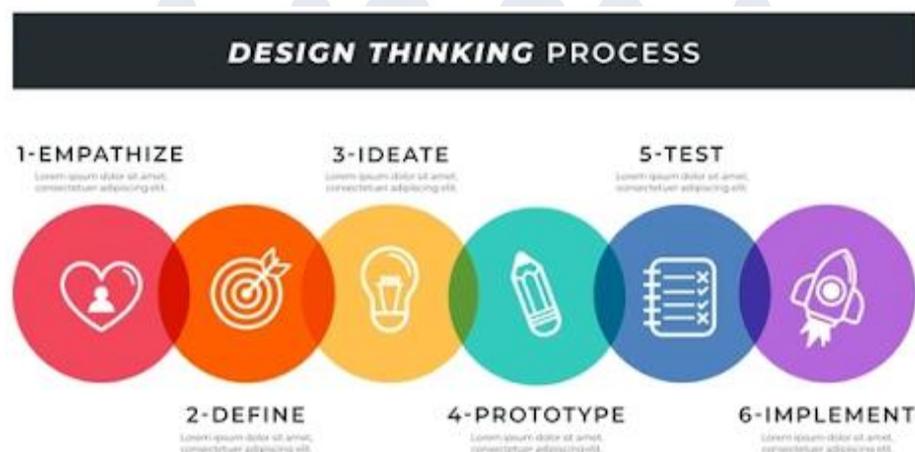
(Putri, 2021). Menurut Koesomowidjojo (2021), model komunikasi Lasswell terdiri dari lima elemen utama yang dirangkum dalam pertanyaan: "*Who, Says What, In Which Channel, To Whom, With What Effect.*" Elemen pertama, "*Who,*" merujuk pada pengirim pesan atau komunikator yang memulai proses komunikasi, baik secara individu, kelompok, maupun lembaga. Elemen kedua, "*Says What,*" mengacu pada isi pesan yang dikomunikasikan kepada penerima. Elemen "*In Which Channel*" berkaitan dengan media atau saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan, seperti komunikasi langsung, media cetak, atau media elektronik. Sementara itu, "*To Whom*" menekankan pada penerima pesan, baik individu, kelompok, maupun organisasi. Terakhir, "*With What Effect*" menggambarkan dampak komunikasi terhadap penerima, seperti perubahan sikap, pemahaman, atau perilaku.

Dalam konteks kesiapsiagaan bencana, *board game* dapat berfungsi sebagai saluran komunikasi yang efektif. Berdasarkan model Lasswell, elemen "*In Which Channel*" merujuk pada media yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada komunikan. Dalam hal ini, *board game* berperan sebagai media interaktif yang menghubungkan pembuat permainan dan fasilitator dengan anak-anak sebagai penerima pesan. Dengan pendekatan yang menarik dan interaktif, *board game* memungkinkan anak-anak memperoleh pemahaman melalui pengalaman langsung, bukan hanya dari informasi verbal atau teks tertulis. Selain itu, *board game* juga mendorong komunikasi sosial antar pemain. Saat bermain, anak-anak dapat berdiskusi dan berkolaborasi dengan teman-teman mereka, yang memperdalam pemahaman mereka tentang mitigasi bencana, seperti prosedur evakuasi saat gempa atau tsunami. Oleh karena itu, *board game* tidak hanya menjadi sarana penyampaian informasi tetapi juga menyediakan pengalaman belajar yang lebih mendalam melalui simulasi langsung. Secara keseluruhan, dalam model komunikasi Lasswell, *board game* menjadi saluran yang lebih dinamis dan partisipatif dibandingkan media lain seperti buku atau video, karena menciptakan interaksi aktif, kolaboratif, dan menyenangkan bagi anak-anak.

2.2.5. Design Thinking

Mueller-Roterberg (2018) mendefinisikan design thinking sebagai pendekatan integratif dalam menyelesaikan masalah yang mempertimbangkan berbagai aspek dalam kerangka kerja yang ada. Pendekatan ini memungkinkan analisis masalah dan pengembangan solusi dilakukan secara sistematis dan menyeluruh dalam suatu proses yang melibatkan berbagai ahli terkait. Dengan keterlibatan para ahli, terjadi pertukaran informasi dan ide yang memperkaya proses inovasi.

Salah satu aspek utama dalam design thinking adalah empati, yang menjadi kunci dalam memahami perspektif pengguna atau pelanggan secara mendalam. Melalui empati, inovator dapat mengesampingkan sudut pandang pribadinya dan lebih memahami kebutuhan serta keinginan pelanggan. Pendekatan ini berorientasi pada pelanggan, sehingga solusi yang dikembangkan dapat lebih sesuai dengan kebutuhan mereka serta memprioritaskan aspek yang paling relevan bagi kepuasan pengguna. Menurut Plattner et al. dalam Mueller-Roterberg (2018), proses design thinking terdiri dari enam tahapan yang bersifat iteratif, yaitu:



Gambar 2. 4 Proses *Design Thinking* Menurut Plattner et al.

Sumber : Mueller-Roterberg (2018)

1. *Understand* (Memahami)

Tahap awal ini berfokus pada pemahaman mendalam terhadap tantangan, permasalahan, kebutuhan, atau persyaratan yang ada. Langkah ini mencakup identifikasi pihak yang perlu terlibat, perspektif teknis yang dibutuhkan, serta perumusan pertanyaan atau masalah secara jelas agar kebutuhan pelanggan dapat didefinisikan secara konkret.

2. *Observe* (Mengamati)

Pada tahap ini, dilakukan penulisan mendalam melalui observasi langsung terhadap kebutuhan atau permasalahan pelanggan. Berbagai metode seperti wawancara, survei, dan dokumentasi foto atau video digunakan untuk memperoleh pemahaman menyeluruh mengenai target audiens dan perilaku mereka.

3. *Point-of-View* (Sudut Pandang)

Hasil observasi kemudian dianalisis dan dirangkum menjadi permasalahan utama atau kebutuhan spesifik seorang pengguna prototipikal. Masalah tersebut kemudian dirumuskan dalam bentuk pertanyaan yang jelas dan terstruktur.

4. *Ideate* (Berpikir Kreatif)

Tahap ini merupakan proses brainstorming untuk menghasilkan berbagai ide solusi. Teknik kreativitas digunakan untuk mengembangkan ide-ide baru, yang kemudian dianalisis berdasarkan orientasi pelanggan. Evaluasi dilakukan untuk mengidentifikasi kelemahan serta menentukan ide terbaik untuk dikembangkan lebih lanjut.

5. *Prototype* (Pembuatan Prototipe)

Pada tahap ini, ide-ide yang telah dipilih divisualisasikan dalam bentuk sketsa, desain, model, atau simulasi. Dalam bidang teknis, metode ini dikenal sebagai "Rapid Prototyping". Prototipe yang dikembangkan tidak hanya berupa produk fisik tetapi juga dapat berupa layanan atau sistem.

6. *Test* (Pengujian)

Tahap akhir melibatkan pengujian prototipe melalui eksperimen dan umpan balik dari pelanggan. Selain itu, berbagai aspek seperti pengembangan produk, produksi, dan strategi pasar juga dievaluasi agar solusi yang dihasilkan lebih optimal sebelum diterapkan secara luas.

2.2.6. *Risk Communication*

Menurut Dufty (2020), *Risk communication* atau komunikasi risiko merupakan komunikasi Bencana yang berfokus pada pemberian informasi terkait potensi bahaya dan dampak bencana kepada Masyarakat. *Risk Communication* bertujuan untuk mendorong tindakan mitigasi, maka dari itu komunikasi ini umumnya dilakukan pada tahap sebelum bencana. Dalam situasi darurat, komunikasi risiko harus didasarkan pada empat pilar utama yang membantu memperkuat efektivitas penyampaian informasi. Berikut adalah empat pilar yang mendukung komunikasi bencana menurut Haddow & Haddow (2015):

1. Fokus pada Masyarakat (*Customer Focus*)

Memahami kebutuhan informasi masyarakat sangat penting agar dapat mengurangi ketidakpastian yang mereka hadapi selama bencana. Selain itu, informasi yang disampaikan harus akurat dan dapat dipercaya agar masyarakat terdampak merasa lebih aman dan terlindungi.

2. Komitmen Kepemimpinan (*Leadership Commitment*)

Para pemimpin dalam situasi darurat harus memiliki komitmen kuat dalam memastikan komunikasi yang efektif. Sebagai pihak yang berada di garis depan dalam perencanaan strategi dan respons bencana, mereka berperan penting dalam menenangkan masyarakat yang panik dan cemas. Sikap tegas, percaya diri, dan dapat diandalkan dari seorang pemimpin akan meningkatkan kepercayaan masyarakat terhadap langkah-langkah yang diambil.

3. Kesadaran Situasional (*Situational Awareness*)

Untuk memastikan respons bencana yang optimal, diperlukan kesadaran situasional yang tinggi. Komunikasi bencana harus bersifat transparan, praktis, dan sesuai dengan kondisi yang terjadi. Oleh karena itu, pengumpulan, analisis, dan penyebaran informasi harus dilakukan secara jujur dan sistematis agar informasi yang diberikan relevan dan tepat sasaran.

4. Kemitraan dengan Media (*Media Partnership*)

Media memainkan peran penting dalam komunikasi bencana, terutama karena komunikasi ini bersifat publik. Dengan dukungan media, informasi dapat disampaikan dengan cepat, akurat, dan mudah diakses oleh masyarakat. Hal ini tidak hanya membantu mempercepat proses pemulihan, tetapi juga meningkatkan kesiapsiagaan dalam menghadapi bencana di masa depan.

Dalam konteks ini, *board game* Siaga Kata dapat diposisikan sebagai salah satu media pembelajaran yang efektif dalam mendukung praktik komunikasi risiko, terutama pada tahap mitigasi. *Board game* ini dirancang sebagai alat pembelajaran yang mengedukasi masyarakat, khususnya anak-anak, mengenai langkah-langkah mitigasi bencana melalui pendekatan yang menyenangkan, partisipatif, dan mudah diterima. Permainan ini dapat mendorong pemahaman, meningkatkan keterlibatan emosional, serta membentuk kebiasaan positif dalam menghadapi risiko bencana.

Dengan memanfaatkan Siaga Kata sebagai alat komunikasi risiko, pesan-pesan kebencanaan dapat disampaikan secara lebih efektif kepada kelompok sasaran yang selama ini sulit dijangkau oleh metode konvensional. Hal ini menjadikan *board game* bukan hanya sebagai media hiburan edukatif, tetapi juga sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan kesiapsiagaan anak-anak di daerah rawan bencana.

2.2.8. Komunikasi Visual

Komunikasi visual adalah proses penyampaian pesan dalam bentuk visual dari komunikator kepada komunikan dengan tujuan memperoleh tanggapan tertentu (Andhita, 2021). Selain itu, komunikasi visual juga dapat diartikan sebagai metode penyampaian pesan yang merangsang indera penglihatan penerima pesan (Sukirno, 2020). Dalam praktiknya, komunikator menyusun pesan menggunakan elemen visual seperti gambar, warna, dan teks, yang kemudian ditafsirkan oleh komunikan berdasarkan aspek visual tersebut. Proses ini memungkinkan pesan yang diterima untuk diproses di otak dan menghasilkan interpretasi tertentu. Oleh karena itu, unsur estetika dalam komunikasi visual menjadi faktor penting dalam menciptakan kesamaan pemahaman antara komunikator dan komunikan.

Media komunikasi visual merujuk pada berbagai alat atau sarana yang berfokus pada elemen gambar dan teks yang dapat ditangkap melalui indera penglihatan. Meskipun menitikberatkan pada aspek visual, media ini juga dapat disajikan dalam bentuk audio dan teks, sehingga dalam penyusunan pesan diperlukan elemen desain visual yang relevan. Hal ini bertujuan untuk menarik minat audiens agar lebih tertarik dalam mengeksplorasi informasi yang disampaikan. Namun, pemilihan media komunikasi visual harus disesuaikan dengan karakteristik serta kebutuhan target audiens (Andhita, 2021).

Menurut Andhita (2021), terdapat beberapa kriteria agar komunikasi visual dapat berlangsung secara efektif. Perancang harus mampu menyusun pesan yang jelas dan lengkap, memilih media komunikasi visual yang sesuai dengan komunikan, menganalisis kondisi fisik serta psikologis komunikan, serta menyampaikan pesan dengan simbol yang relevan seperti garis, tulisan, warna, gambar, tanda, dan lambang. Untuk itu, terdapat beberapa aspek yang harus diperhatikan dalam merancang komunikasi visual, yaitu:

1. Target Komunikasi

Menentukan target komunikasi merupakan aspek paling krusial dalam perancangan komunikasi visual. Perancang perlu memahami siapa audiens yang dituju, termasuk karakteristik dan kebutuhan mereka. Informasi mengenai target komunikasi dapat diperoleh melalui analisis demografis, geografis, dan psikografis.

1. Demografis mencakup usia, pekerjaan, jenis kelamin, serta status ekonomi sosial (SES).
2. Geografis berkaitan dengan lokasi atau wilayah audiens.
3. Psikografis melibatkan gaya hidup dan preferensi audiens dalam menerima informasi.

2. Daya Tarik Pesan

Untuk menarik perhatian komunikan, perancang harus mempertimbangkan daya tarik pesan. Daya tarik ini terbagi menjadi tiga kategori utama:

1. Daya tarik rasional atau informasional, yang berfokus pada kebutuhan kognitif audiens terhadap informasi yang disampaikan.
2. Daya tarik emosional rasional, yang merupakan kombinasi antara aspek rasional dan emosional secara kompleks.
3. Daya tarik emosional, yang berhubungan dengan faktor psikologis dan sosial audiens.

3. Gaya Pesan

Penyampaian pesan dalam komunikasi visual harus dirancang dengan cara yang menarik agar dapat menjangkau audiens secara efektif. Gaya pesan ini dibagi menjadi tiga aspek utama:

1. Aspek emosional rasional, yang menyeimbangkan antara logika dan emosi dalam menyampaikan pesan.

2. Aspek informasi, yang berfokus pada kejelasan serta penyampaian data yang akurat.
3. Aspek emosional, yang lebih menekankan pada pendekatan psikologis dan sosial guna membangun keterhubungan dengan audiens.

Dengan memahami dan menerapkan elemen-elemen ini, komunikasi visual dapat lebih efektif dalam menyampaikan pesan yang mudah dipahami, menarik, dan sesuai dengan karakteristik audiens.

2.2.8.1. Warna



Gambar 2. 5 Teori Warna

Sumber: Crawford, 2017

Teori warna berfungsi sebagai panduan dalam menciptakan keseimbangan dan harmoni dalam kombinasi warna. Konsep-konsep ini dapat divisualisasikan melalui berbagai alat seperti diagram warna, segitiga warna, dan bagan yang membantu desainer memahami interaksi warna, cara memilih, mengombinasikan, serta efektivitasnya. Pengalaman visual yang diterima mata juga dapat memengaruhi kondisi mental dan emosional seseorang. Dalam penerapannya, pemilihan warna harus dilakukan secara tepat untuk menciptakan kesan atau

atmosfer tertentu. Menurut Henny dalam Rizkha dan Anggapuspa (2022), warna biru dan hijau dapat menciptakan suasana yang damai dan menenangkan, sementara warna merah, kuning, atau oranye dapat membangkitkan rasa bahagia dan meningkatkan rasa percaya diri. Gambar 2.12 menunjukkan palet warna yang umum digunakan. Untuk anak-anak, warna-warna cerah lebih disarankan karena dapat membangun suasana yang menyenangkan dan meningkatkan semangat, yang sangat penting dalam fase perkembangan mereka. Setiap warna memiliki efek tersendiri, misalnya, warna pastel seperti merah muda, biru muda, krem, atau hijau muda dapat memberikan nuansa lembut dan menenangkan, sehingga berkontribusi pada perkembangan psikologis anak. Sebaliknya, warna-warna gelap dapat menciptakan kesan muram yang mungkin berdampak kurang baik bagi kondisi psikologis anak.

2.2.8.2. Tata Letak (Layout)

Dalam perancangan *board game* sebagai media pembelajaran, tata letak memiliki peran krusial. Elemen visual yang digunakan harus disusun dengan cermat agar tidak mengganggu konsentrasi anak saat bermain, sehingga permainan tetap mudah dipahami dan tidak membingungkan. Menurut Anggraini & Nathalia (2018), seorang desainer harus memperhatikan prinsip-prinsip desain agar pesan visual yang ingin disampaikan dapat diterima dengan baik, komunikatif, serta mampu mencapai tujuan secara efisien dan efektif. Dalam layout, terdapat beberapa elemen penting, yaitu:

1. *Sequences*

Sequences mengacu pada urutan membaca yang disusun berdasarkan tingkat prioritas suatu informasi.

2. *Emphasis*

Emphasis adalah teknik penekanan pada elemen tertentu dengan menggunakan ukuran huruf yang lebih besar dibandingkan elemen lainnya untuk menarik perhatian.

3. *Balance*

Balance merupakan prinsip keseimbangan dalam tata letak. Terdapat dua jenis keseimbangan, yaitu simetris dan asimetris. Keseimbangan simetris terjadi ketika elemen-elemen ditempatkan secara seimbang di kedua sisi dengan ukuran yang sama. Sementara itu, keseimbangan asimetris melibatkan elemen-elemen yang ditempatkan di sisi berlawanan dengan ukuran dan gaya yang berbeda.

4. *Unity*

Unity mengacu pada keselarasan antar elemen dalam desain, yang dapat dicapai melalui perpaduan warna dan gaya yang harmonis. Kesatuan ini dapat dibentuk dengan mengombinasikan berbagai elemen seperti jenis huruf (*typeface*), repetisi warna, serta elemen lain yang selaras dengan tema atau konsep yang diusung.

2.2.8.3. Gambar

Gambar termasuk salah satu elemen visual yang paling kuat karena dapat dikenali oleh mata bahkan dari kejauhan. Dalam komunikasi visual, gambar berperan sebagai simbol yang mencerminkan emosi, perasaan, atau pengalaman seseorang. Oleh karena itu, gambar dalam komunikasi visual perlu memiliki sifat abstrak, manipulatif, kreatif, serta mampu merepresentasikan makna yang ingin disampaikan.

2.2.8.4. Ilustrasi

Rohidi dalam Chelsea et al. (2024) menjelaskan bahwa ilustrasi merupakan representasi visual dari suatu objek atau konsep melalui elemen seni rupa, yang berfungsi untuk memberikan pemahaman lebih mendalam sekaligus memperindah suatu teks atau naskah. Tujuan utama dari ilustrasi adalah agar audiens dapat lebih mudah memahami dan merasakan esensi dari cerita atau informasi yang disampaikan. Dalam konteks *board game*, ilustrasi harus mampu mengomunikasikan pesan atau informasi yang diinginkan dengan jelas.



Gambar 2. 6 Gambar Ilustrasi Kartun

Sumber : Detik.com (2023)

Gambar 2.13 menunjukkan contoh ilustrasi bergaya kartun. Penggunaan ilustrasi yang menarik dan komunikatif akan berpengaruh terhadap daya serap anak-anak dalam memahami materi yang disampaikan. Secara umum, gaya ilustrasi kartun sering digunakan untuk media pembelajaran anak-anak karena sifatnya yang familiar dan mudah dikenali.

2.2.8.5. Tipografi

Tipografi memegang peranan penting dalam desain visual karena dapat menciptakan keseimbangan grafis, membangun hierarki informasi yang jelas, serta meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan (Chelsea et al., 2024). Dalam media pembelajaran, jenis huruf dapat dikategorikan ke dalam enam kelompok utama, yaitu: (1) media non-proyeksi, (2) media proyeksi, (3) media audio, (4) media video dan film, (5) pembelajaran berbasis komputer, serta (6) multimedia dan hypermedia berbasis komputer. *Board game* sebagai media pembelajaran termasuk dalam kategori media non-proyeksi karena berbentuk cetak. Dalam penerapan tipografi pada *board game*, faktor seperti keterbacaan dan kejelasan tulisan perlu mendapat perhatian. Pemilihan jenis huruf yang mudah dibaca akan sangat membantu anak dalam memahami isi permainan dengan lebih cepat dan efektif.

2.2.8.6. Desain Grafis

1. Titik

Titik merupakan elemen dasar terkecil dalam desain grafis, yang juga dikenal sebagai pixel dalam tampilan digital.

2. Garis

Garis terbentuk dari serangkaian titik yang saling terhubung atau tersusun secara berurutan. Garis dapat memiliki berbagai bentuk, seperti lurus, melengkung, atau bersudut.

3. Bentuk

Bentuk dihasilkan dari kombinasi berbagai garis yang menyatu, menciptakan tampilan visual yang lebih kompleks dalam desain.

2.2.9. Kemasan

Kemasan, atau yang dikenal sebagai *packaging*, merupakan proses pelapisan atau pembungkusan produk dengan tujuan utama melindungi produk dari kemungkinan kerusakan (Dolorasa & Sawerah, 2024). Menurut Kotler dalam Nurfauzi et al. (2022), kemasan mencakup aktivitas perancangan dan produksi wadah atau bungkus untuk suatu produk. Oleh karena itu, proses pengemasan mencakup tahap desain hingga produksi dengan tujuan menjaga kualitas dan keamanan produk.

Desain kemasan berperan sebagai media komunikasi yang mampu menonjolkan karakter unik suatu produk agar berbeda dari produk serupa di pasaran. Selain itu, desain kemasan juga harus memperkuat aspek estetika produk, sehingga dapat menarik perhatian konsumen. Kemasan terdiri dari berbagai elemen grafis, seperti bentuk, warna, ilustrasi, merek, tipografi, serta tata letak, yang semuanya berfungsi untuk memperkuat penyampaian pesan dalam komunikasi visual. Oleh karena itu, tampilan kemasan harus memiliki daya tarik yang kuat. Menurut Badri et al. (2022), daya tarik kemasan terbagi menjadi dua jenis, yaitu:

1. Daya tarik visual atau estetika, yang mengacu pada tampilan kemasan yang memiliki nilai seni dan melibatkan elemen grafis yang dapat memengaruhi aspek psikologis serta emosional konsumen.
2. Daya tarik praktis atau fungsionalitas, yang berkaitan dengan efektivitas dan efisiensi kemasan, seperti kemudahan dalam penyimpanan serta ketahanan terhadap berbagai kondisi lingkungan.

Kotler dalam Nurfauzi et al. (2022) juga menyebutkan bahwa terdapat tiga indikator utama dalam kemasan yang perlu diperhatikan, yaitu:

1. Desain, yang menjadi faktor penting dalam menjamin kualitas serta pertanggungjawaban produk.
2. Warna, yang berfungsi untuk menggambarkan makna dan karakteristik dari produk.
3. Ukuran, yang mencakup dimensi panjang, lebar, dan ketebalan kemasan, disesuaikan dengan jenis produk yang akan dilindungi.

