

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 *Boardgame*

Menurut Schell (2019, h.37), *game* atau permainan adalah suatu kegiatan yang dapat dilakukan manusia untuk melatih sistem kendali dan menyelesaikan masalah dengan sikap yang menyenangkan. Dalam bukunya yang berjudul “The Art of Game Design: A Book of Lenses III”, Schell menyatakan bahwa banyak orang suka memecahkan masalah dan menghadapi tantangan, dan *game* menyediakan media untuk dihadapi untuk orang-orang tersebut. Salah satu tipe *game* adalah *boardgame*. *Boardgame* merupakan permainan yang dimainkan di atas papan yang biasanya terdiri dari gambar, simbol, atau nomor yang menunjukkan gerakan yang dapat dilakukan pemain. Karena *boardgame* merupakan salah satu media permainan yang membutuhkan interaksi, maka dari itu penulis dapat merancang sebuah permainan yang bisa melatih kemampuan berbicara dengan teman sebayanya serta memberikan media edukasi yang tidak hanya asyik tetapi efektif dan efisien.

##### 2.1.1 Elemen *Boardgame*

Terdapat beberapa elemen penting yang terdapat di dalam sebuah *game*. Elemen tersebut harus menjaga keseimbangan *game* yang adil dan menciptakan imersi dan interaksi yang kuat (Schell, 2019, h.17). Untuk menjaga keseruan, elemen keterampilan dan keberuntungan harus seimbang. Tema yang kuat, mekanik yang jelas, bagian fisik yang baik, dinamika yang menarik, estetika visual yang menarik, dan interaksi sosial yang baik adalah semua elemen penting dalam desain. Dengan menerapkan elemen-elemen tersebut ke dalam *boardgame*, penulis dapat meningkatkan keefektifan perkembangan bicara dan stimulasi bahasa dalam permainan papan yang akan dirancang. Terdapat beberapa elemen dasar dari *boardgame* menurut Schell (2019) dan Fullerton (2019):

### 2.1.1.1 Tema

Tema adalah konteks atau cerita yang menjadi dasar dalam sebuah permainan. Tema dari sebuah *boardgame* tergantung dengan konsep dan ide dari *game* tersebut. Dengan memahami dan secara efektif menerapkan tema yang kuat dan, desainer *boardgame* dapat menciptakan pengalaman yang lebih menarik, bermakna, dan berkesan bagi para pemainnya (h.49). Dengan menerapkan tema, penulis dapat menciptakan tema yang jelas sehingga anak dapat lebih fokus dan minat dalam pembelajaran kosakata.

### 2.1.1.2 Mekanik

Mekanik adalah aturan atau sistem yang mengatur cara permainan berlangsung, termasuk bagaimana pemain berinteraksi dengan komponen permainan dan satu sama lain. Contohnya adalah mekanik berbasis kolaborasi untuk mendorong kerja sama atau kompetisi sehat untuk meningkatkan motivasi belajar (h.130). Tanpa mekanik, penulis tidak dapat membuat *boardgame* yang bisa berjalan dengan lancar, karena tidak ada aturan atau sistem yang bisa mengatur jalannya permainan.

### 2.1.1.3 Komponen Fisik

Komponen fisik adalah elemen fisik yang digunakan dalam permainan, seperti:

#### a. Kartu



Gambar 2.1 Kartu

Sumber: <https://www.freemalaysiatoday.com/category/...>

Kartu adalah salah satu komponen paling umum yang digunakan dalam *boardgame*. Kartu dapat memiliki berbagai fungsi, seperti penanda giliran, kartu peran, atau kartu petunjuk permainan. Ukurannya bervariasi dan dapat disimpan di tangan atau diletakkan di meja. Dengan adanya kartu, penulis dapat menciptakan mekanik permainan yang variatif dengan ilustrasi-ilustrasi yang menarik.

#### b. Papan



Gambar 2.2 Papan

Sumber: [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Indigo\\_...](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Indigo_...)

Papan permainan adalah komponen esensial yang menjadi area bermain. Papan ini bisa berupa papan tunggal atau modular, yang terdiri dari kepingan-kepingan yang dapat disusun ulang untuk memberikan pengalaman bermain yang berbeda. Dengan adanya papan, penulis dapat menciptakan lingkungan yang dapat menarik perhatian *user* ke dalam permainan.

### c. Token



Gambar 2.3 Token

Sumber: <https://wordpress.org/photos/photo/24964633fb/>

Token adalah objek kecil yang merepresentasikan item lain dalam permainan, sering digunakan sebagai penanda giliran atau poin. Penggunaan token dalam permainan dapat membantu penulis memberikan sistem poin dalam perancangan *boardgame*.

### d. Dadu

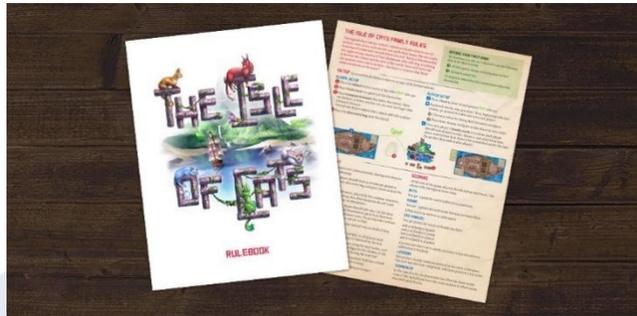


Gambar 2.4 Dadu

Sumber: <https://pxhere.com/en/photo/1123471>

Dadu digunakan untuk menentukan hasil acak dalam permainan, seperti jumlah langkah yang dapat diambil pemain. Terdapat berbagai jenis dadu dengan jumlah sisi yang berbeda, seperti dadu enam sisi, delapan sisi, dan lainnya. Dadu dalam *boardgame* membantu penulis untuk mengatur urutan jalan pemain.

#### e. *Rulebook*



Gambar 2.5 *Rulebook*

Sumber: <https://thecityofkings.com/news/the-isle-of-...>

*Rulebook* atau buku peraturan adalah komponen yang menjelaskan cara bermain permainan. *Rulebook* adalah salah satu hal yang paling penting dalam perancangan *boardgame*. Tanpa buku aturan/ *rulebook*, pemain akan kesulitan memahami mekanika dan tujuan permainan dan akan merasa tersesat saat memainkan permainan tersebut.

#### 2.1.1.4 **Dinamika**

Dinamika merupakan aspek yang mempengaruhi interaksi yang selalu berubah dan perilaku yang muncul dari interaksi antara mekanisme permainan, tindakan pemain, dan keadaan permainan dari waktu ke waktu. Sistem permainan yang berkembang akan menciptakan pengalaman yang lebih menarik bagi pemain (h.140). Permainan yang tidak dinamis dapat membuat pemain cepat merasa bosan karena tidak adanya perubahan perilaku maupun sifat setelah bermain. Schell (2019) menyatakan harus adanya keseimbangan antara tantangan dan kemampuan pemain agar permainan tidak sulit dan menyebabkan kefrustrasian bagi pemain. Dinamika yang baik dapat meningkatkan interaksi yang dapat membuat permainan menjadi lebih menantang, *immersive*, serta mempertahankan keterlibatan pemain dalam permainan papan tersebut. Dengan memahami aspek dinamika, penulis dapat

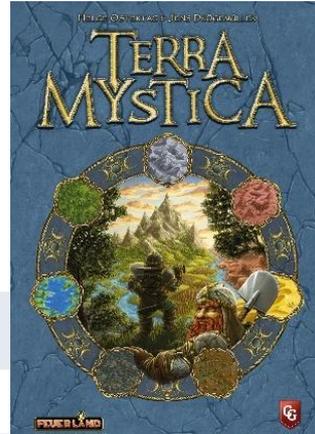
menciptakan permainan yang seimbang tanpa menambah beban pemain atau membuat mereka cepat bosan.

#### **2.1.1.5 Estetika**

Schell (2019) dalam bukunya *The Art of Game Design: A Book of Lenses*, menyatakan bahwa aspek visual dan pengalaman emosional mencakup prinsip estetika dalam desain *game* yang mendefinisikan "*look and feel*" dari dunia permainan. Estetika yang menarik dapat membantu penulis dalam meningkatkan minat anak terhadap permainan, mendukung pemahaman dan membantu konsentrasi saat bermain dan melatih kemampuan bicara anak. Prinsip ini dibahas secara mendalam di Bab 20, yang berjudul *The Look and Feel of a World Is Defined by Its Aesthetics* (h.345-352). Berikut adalah poin-poin utama dari estetika.

##### **a. Ilustrasi**

Ilustrasi merupakan komponen penting dalam desain *boardgame*, tidak hanya sebagai elemen estetika tetapi juga sebagai sarana untuk menyampaikan informasi dan menciptakan atmosfer permainan (Engelstein, 2021, h.12). Ilustrasi yang dirancang dengan baik dapat mempermudah pemahaman aturan, memperjelas komponen permainan, serta memperkuat tema, sehingga meningkatkan pengalaman bermain secara keseluruhan. Ilustrasi yang baik mampu memberikan kejelasan pesan dan informasi penting secara tepat dan meningkatkan interaksi pemain (Male, 2011). Penggunaan ilustrasi yang sesuai dengan tema dapat membantu penulis dalam merancang sebuah *boardgame* yang memiliki visual sistematis dan kohesif.



Gambar 2.6 Contoh Ilustrasi Cover Terra Mystica  
Sumber: <https://www.boardgameoracle.com/list/bgg-top>

### **b. Layout**

Menurut Rustan (2018), *layout* merupakan pengaturan elemen desain terhadap suatu area dalam media tertentu yang mendukung ide atau konsep yang dibawanya (h.2.). Tanpa adanya *layout*, hierarki visual akan terlihat tidak seimbang dan tidak memiliki kesatuan. Terdapat empat prinsip *layout* sebagai berikut:

1. Urutan Perhatian (*Sequence*)
2. Penekanan (*Emphasis*)
3. Keseimbangan (*Balance*)
4. Kesatuan (*Unity*)



Gambar 2.7 Contoh *Layout Boardgame*  
Sumber: <https://www.teacherspayteachers.com/Product...>

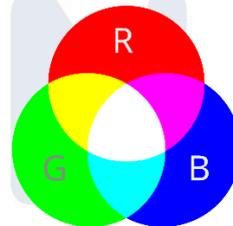
### c. Warna

Warna merupakan komponen penting dalam *boardgame*. Warna memiliki peran penting dalam membedakan unit, sumber daya, area, atau identitas pemain yang berbeda, yang berkontribusi pada visual dan estetika permainan secara keseluruhan. Pemilihan warna yang sesuai dengan tema dapat membantu meningkatkan keinginan anak untuk belajar dan bermain. Landa (2018) membahas teori warna dalam bukunya “*Graphic Design Solutions, 6th Edition*” sebagai berikut:

#### 1. Sistem Warna

Terdapat dua sistem warna utama yang digunakan dalam *boardgame* yaitu:

RGB (*Red, Green, Blue*): Merupakan sistem warna pada perangkat berbasis layar, seperti komputer atau ponsel. Kombinasi ketiga warna primer ini menghasilkan cahaya putih. Sistem ini disebut sebagai warna aditif karena menambahkan cahaya untuk membuat warna.

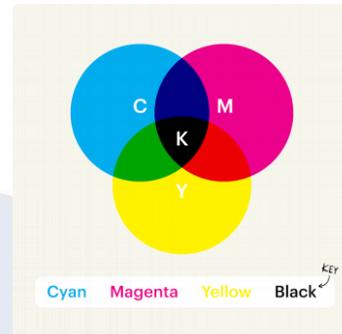


Gambar 2.8 Diagram Warna Aditif RGB  
Sumber: <https://en.wikipedia.org/wiki/RGB...>

CMYK (*Cyan, Magenta, Yellow, Key/Black*): Biasanya digunakan untuk media cetak.

Warna ini disebut warna subtraktif karena mengurangi cahaya yang dipantulkan dari permukaan (misalnya kertas). Campuran warna primer subtraktif (merah, kuning, biru)

menghasilkan warna sekunder seperti hijau, oranye, dan ungu.

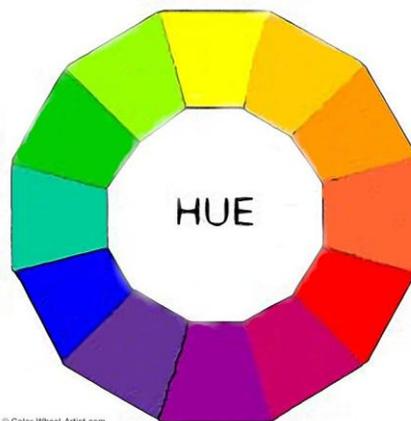


Gambar 2.9 Diagram Warna Subtraktif CMYK  
Sumber: <https://www.vistaprint.com/hub/corr...>

## 2. Dimensi Warna

Terdapat tiga dimensi utama dari warna yaitu sebagai berikut:

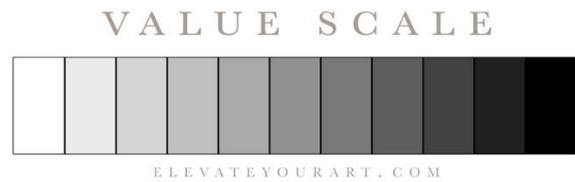
*Hue*: merupakan karakteristik warna berdasarkan panjang gelombang cahaya yang dipantulkan oleh benda. Contohnya seperti biru, merah, dan hijau.



Gambar 2.10 Diagram Hue Warna  
Sumber: <https://color-wheel-artist.com/hue/>

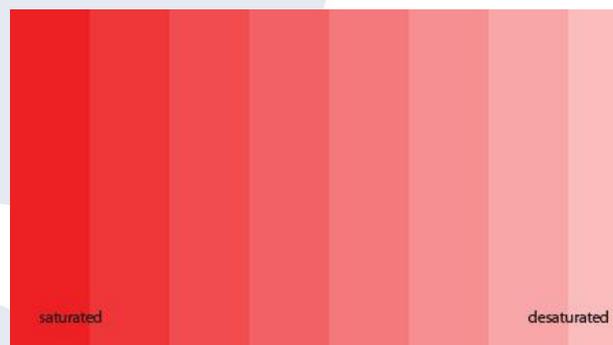
*Value* adalah tingkat intensitas atau cerahnya sebuah warna. *Value* menunjukkan seberapa banyak cahaya yang diterima oleh mata tanpa memperhatikan warna. Nilai yang lebih tinggi menunjukkan warna yang lebih cerah. Contohnya

seperti 0% (hitam/ warna paling gelap) sampai 100% (putih/ warna paling terang).



Gambar 2.11 Diagram Skala *Value*  
Sumber: <https://www.elevateyourart.com/bl...>

*Saturation* merupakan kemurnian atau intensitas dari suatu warna. Warna dengan saturasi tinggi akan terlihat lebih cerah dan murni dari warna dengan saturasi rendah yang akan tampak lebih pudar dan abu-abu.



Gambar 2.12 Diagram Skala *Saturation*  
Sumber: <https://www.deepskycolors.com/art...>

Saturasi bisa diukur menggunakan persentase, dari 0 hingga 100%. Warna dengan saturasi nol adalah abu-abu sepenuhnya, dan warna dengan saturasi seratus persen adalah warna yang paling murni dan tajam. Dengan memahami dimensi warna, penulis dapat menentukan warna apa yang paling efektif untuk digunakan dengan tema yang sedang diangkat, sehingga target audiens tertarik untuk bermain *boardgame*.

Pemilihan warna juga berhubungan dengan psikologi warna yang sesuai untuk permainan anak-anak. Dalam konteks perancangan ini, penulis mencari studi yang berhubungan dengan psikologi warna untuk permainan anak-anak. Pemilihan warna sangat penting karena warna tertentu memiliki makna psikologis yang berbeda-beda (Dimas, 2024). Misalnya warna kuning melambangkan keceriaan, kreativitas, dan optimisme. Warna biru melambangkan kepercayaan, komunikasi, dan ketenangan. Warna merah melambangkan perhatian, dan keberanian. Warna hijau melambangkan kedamaian dan keseimbangan. Warna oranye melambangkan ceria, ramah, dan kehangatan. Dalam perancangan ini, penulis harus memahami penggunaan warna yang sesuai dengan kebutuhan anak-anak, dengan memprioritaskan penggunaan warna yang harmonis, kontras, dan cerah agar perhatian anak meningkat, perkembangan kognitif dan kreativitas meningkat, dan menciptakan suasana permainan yang nyaman dan menyenangkan.

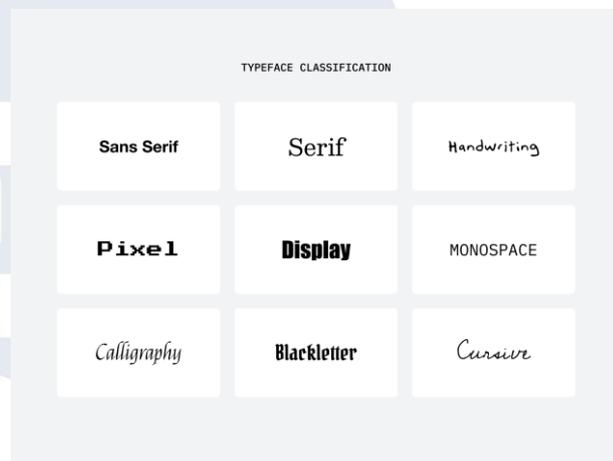
#### **d. Tipografi**

Teks dan huruf merupakan komponen penting dalam desain *boardgame*. Menurut Landa (2018), desain dan tata letak bentuk huruf pada media dua dimensi—cetak dan layar—adalah tipografi. Schell (2019) menambahkan saat memberikan informasi berupa teks maupun huruf, kejelasan dari warna yang digunakan, *font* atau *typeface* yang dipakai dan letaknya di media sangat memengaruhi pemahaman dan pengalaman pemain (h.222). Pemilihan tipografi yang tepat

akan membantu penulis dalam menciptakan visual yang senada dan sesuai dengan konsep yang dirancang. Terdapat beberapa komponen penting dari tipografi seperti berikut:

### 1. *Typeface*

Merupakan bentuk visual dari satu set huruf, angka, dan simbol yang memiliki gaya dan desain yang sama. Memahami *typeface* mana yang cocok dapat membantu penulis memilih bentuk *typeface* yang tepat untuk tema permainan.



Gambar 2.13 Contoh *Typeface*  
Sumber: <https://typeheist.co/blog/typeface...>

### 2. *Font*

Merupakan variasi spesifik dari *typeface* dalam segi berat, ukuran, dan gaya. Memahami penggunaan variasi *font* dalam *copywriting* akan membantu penulis menciptakan penulisan yang tidak hanya mudah untuk dibaca, namun memiliki keselarasan dan kenyamanan dalam membaca teks yang banyak agar terhindarnya kesalahpahaman.



**a. Pemain (*Players*)**

Individu atau tim yang berpartisipasi dalam permainan. Pemain merupakan elemen paling penting dalam *boardgame* karena tanpa pemain, penulis tidak dapat melanjutkan perancangan *boardgame*.

**b. Tujuan (*Objectives*)**

Setiap *boardgame* memiliki tujuan yang ingin dicapai oleh para pemain. Contohnya seperti menangkap pion lawan, mencapai ruang tertentu, atau mengumpulkan poin terbanyak. Dengan merancang tujuan yang ideal, penulis dapat menambah motivasi pemain untuk bermain *boardgame*.

**c. Prosedur (*Procedures*)**

Prosedur merupakan tindakan yang dapat dilakukan pemain dalam aturan permainan untuk mencapai tujuan. Dalam *boardgame*, hal ini biasanya diuraikan dalam *rulebook* dan dilakukan oleh para pemain sendiri. Contohnya seperti memindahkan pion, menggambar kartu, melempar dadu, atau menggunakan sumber daya. Tanpa adanya prosedur, *boardgame* tidak dapat berjalan secara lancar karena tidak adanya prosedur yang dilakukan.

**d. Peraturan (*Rules*)**

Aturan menentukan apa yang boleh dan tidak boleh dilakukan oleh para pemain. Aturan mendefinisikan objek permainan, membatasi perilaku pemain, dan menjelaskan apa yang terjadi dalam situasi yang berbeda. *Boardgame* sering kali memiliki aturan eksplisit yang harus dipahami oleh para pemain. Penulis harus merancang peraturan karena tanpa adanya peraturan, pemain akan kesulitan memahami mekanika dan tujuan permainan.

**e. Sumber Daya (*Resources*)**

Sumber daya merupakan aset dalam permainan yang dapat digunakan pemain untuk membantu mereka mencapai tujuan. Sumber daya biasanya terbatas dalam beberapa hal, menciptakan keputusan strategis bagi para pemain. Contoh dalam *boardgame* dapat berupa uang, token khusus, kartu, atau bahkan tindakan itu sendiri. Memahami aset mana saja yang sesuai dengan permainan akan membantu penulis dalam membuat sumber daya yang cocok untuk *boardgame* yang sedang dirancang.

**f. Konflik (*Conflict*)**

Konflik muncul dari rintangan yang dihadapi pemain dan interaksi antara pemain yang berusaha mencapai tujuan mereka, sering kali dalam persaingan satu sama lain. Ini bisa berupa konfrontasi langsung atau persaingan tidak langsung untuk sumber daya yang terbatas atau posisi yang menguntungkan di papan. Memahami penggunaan konflik dapat membantu penulis dalam menciptakan rintangan yang sesuai dengan target audiens.

**g. Batasan (*Boundaries*)**

Pemain memiliki batas-batas permainan yang memisahkannya dari dunia luar. Dalam *boardgame*, papan fisik itu sendiri bertindak sebagai batas. Pemahaman batasan permainan dapat membantu penulis dalam menciptakan lingkungan yang *immersive* sehingga pemain lebih fokus dalam belajar dan bermain.

**2.1.1.7 Interaksi Sosial (*Social Interaction*)**

Fullerton (2019) menyatakan dalam *boardgame*, interaksi sosial merupakan salah satu komponen paling penting, dimana pemain secara langsung berkompetisi, bernegosiasi, atau bekerja sama.

Kehadiran pemain lain secara fisik di sekitar meningkatkan aspek sosial ini dibandingkan dengan beberapa permainan digital (h.351). Aturan dan prosedur permainan papan membantu dalam memfasilitasi dan menyusun interaksi sosial ini. Dengan memahami adanya interaksi sosial, penulis secara tidak langsung dapat mengajak pemain untuk saling berinteraksi dan melibatkan satu sama lain, dimana para pemain dapat berkomunikasi dan bersosialisasi di lingkungan permainan.

### **2.1.2 Prinsip *Boardgame***

Keterlibatan pemain dalam membuat interaksi dan imersi yang kuat sangat penting untuk permainan yang adil (Schell, 2019). Aturan permainan harus mendalam namun sederhana untuk memastikan elemen keterampilan dan keberuntungan seimbang untuk menjaga keseruan. Tema yang kuat, mekanik yang jelas, bagian fisik yang baik, dinamika yang menarik, estetika visual yang menarik, dan interaksi sosial yang baik adalah semua elemen penting dalam desain (h. 51). Desainer dapat membuat permainan yang menarik bagi pemain dengan menggunakan prinsip dan komponen ini. Pemahaman mengenai prinsip *boardgame* dapat membantu penulis dalam merancang *boardgame* yang tidak hanya efektif tetapi efisien dalam memberikan pembelajaran melalui permainan. Menurut buku Jesse Schell "*The Art of Game Design: A Book of Lenses*", berikut adalah prinsip desain yang digunakan dalam perancangan *boardgame*:

#### **2.1.2.1 Keterlibatan Pemain (*Player Engagement*)**

Schell (2019) menyatakan bahwa keterlibatan pemain adalah inti dari desain *game*. Desain harus dirancang agar pemain merasa terhubung secara emosional dan intelektual dengan permainan. Hal ini dapat dicapai melalui tantangan yang menarik, narasi yang kuat, dan interaksi sosial yang bermakna (h.11). Penulis memahami bahwa interaksi antara pemain sangat penting untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial anak.

#### **2.1.2.2 Keseimbangan (*Balance*)**

Keseimbangan dalam *game* memastikan bahwa permainan tidak terlalu mudah atau terlalu sulit bagi pemain. Schell menjelaskan bahwa keseimbangan dapat berupa keseimbangan antara peluang dan keterampilan, serta antara pemain yang memiliki tingkat kemampuan berbeda (h.157). Dengan memahami keseimbangan dalam permainan, penulis dapat merancang *boardgame* yang memiliki tingkat kesulitan sesuai dengan target audiens, sehingga mereka tidak merasa frustrasi.

#### **2.1.2.3 Kesederhanaan dan Kedalaman (*Simplicity and Depth*)**

Permainan yang baik harus sederhana untuk dipahami tetapi memiliki kedalaman strategi yang memungkinkan pemain untuk terus menemukan hal baru. Schell menyebutkan bahwa desain *game* yang ideal harus "mudah dipelajari tetapi sulit dikuasai" (h.196). Pemahaman kesederhanaan dan kedalaman sangat penting agar penulis dapat merancang *boardgame* yang tidak terlalu kompleks untuk anak pahami.

#### **2.1.2.4 Kesempatan dan Keterampilan (*Chance and Skill*)**

Schell menekankan pentingnya keseimbangan antara elemen kesempatan (seperti keberuntungan) dan keterampilan dalam permainan. Elemen kesempatan membuat permainan lebih dinamis dan tidak dapat diprediksi, sementara keterampilan memberikan pemain kendali atas hasil permainan (h.169). Elemen kesempatan digabung dengan keterampilan dapat membantu penulis untuk menciptakan *boardgame* yang dinamis tanpa menghilangkan unsur keseruan.

#### **2.1.2.5 Keadilan dan Konsistensi (*Fairness and Consistency*)**

Keadilan berarti semua pemain memiliki peluang yang sama untuk menang atau berhasil dalam permainan, sementara konsistensi memastikan bahwa aturan diterapkan secara seragam sepanjang permainan (h.176). Dengan memahami prinsip keadilan dan konsistensi, penulis dapat menjaga kepercayaan dan kenyamanan pemain.

## 2.2 *Speech Delay*

*Speech delay* atau keterlambatan bicara merupakan istilah yang sering digunakan oleh dokter anak atau psikolog. *Speech delay* mengacu pada kondisi di mana seorang anak mengalami kesulitan dalam mengembangkan kemampuan bicara dan bahasa mereka pada usia yang diharapkan (Tandry dalam Fernanda, 2024, h.6). Dengan kata lain, *speech delay* adalah bagian dari sistem komunikasi, terutama komunikasi verbal. Pemahaman mengenai *speech delay* sangatlah penting dalam perancangan *boardgame* ini karena merupakan topik yang penulis angkat sekaligus mengetahui apa saja tantangan dan rintangan yang dihadapi orang tua dengan anak *speech delay* maupun anak dengan *speech delay*



Gambar 2. 16 Anak dengan *Speech Delay* dan Orang Tua  
Sumber: <https://www.myfonts.com/pages/fontsc...>

### 2.2.1 Jenis *Speech Delay*

*Speech delay* dapat dibagi menjadi beberapa jenis berdasarkan cirinya spesifik dan penyebab utamanya. Memahami jenis-jenis *speech delay* dapat membantu penulis dalam menciptakan permainan yang sesuai dengan target audiens. Berikut adalah beberapa jenis *speech delay* menurut Van Tiel (dalam Tsuraya 2013, h.25):

1) *Specific Language Impairment (SLI)*

Merupakan gangguan bahasa primer yang disebabkan oleh gangguan perkembangan sendiri, bukan karena gangguan sensoris, neurologis, atau kognitif. Anak-anak biasanya berbicara dalam kalimat yang singkat dan sederhana, menghilangkan beberapa elemen tata bahasa.

2) *Speech and Language Expressive Disorder*

Merupakan gangguan dalam ekspresi berbicara. Anak-anak mengalami kesulitan dalam menyampaikan perasaan atau keinginannya kepada orang lain. Mereka akan lebih mudah untuk memahami perkataan orang dewasa tetapi memiliki kesulitan untuk merespons, sehingga sulit atau tidak bisa untuk menyampaikan perasaan mereka.

3) *Centrum Auditory Processing Disorder (CAPD)*

Merupakan salah satu gangguan bicara yang tidak berasal dari masalah pendengaran tetapi karena anak kesulitan untuk mengolah dan memproses informasi di dalam otak. Anak-anak memiliki pendengaran yang baik, tetapi mereka kesulitan memproses informasi otak.

4) *Pure Dysphatic Development*

Merupakan gangguan perkembangan bicara dan bahasa ekspresif. Terdapat masalah neurologis yang menyebabkan kelemahan pada sistem fonetik.

5) *Gifted Visual Spatial Learner*

Merupakan gangguan bicara pada anak-anak dengan kebutuhan khusus atau anak-anak dengan kebutuhan khusus.

6) *Disynchronous Developmental*

Merupakan penyimpangan perkembangan bicara dari pola normal, dengan ketidaksinkronan perkembangan internal maupun eksternal.

### **2.2.2 Penyebab *Speech Delay***

Terdapat beberapa faktor yang dapat menyebabkan *speech delay* pada anak (Fidrayani, 2024, h.6-8). Memahami penyebab *speech delay* dapat membantu penulis untuk mengenali faktor-faktor yang menyebabkan *speech delay*. Berikut adalah penyebab umum dari *speech delay*:

### 1) Gangguan Perkembangan

Perkembangan bicara dan bahasa anak-anak dapat secara signifikan dipengaruhi oleh kondisi seperti autisme spektrum gangguan (ASD) atau cacat intelektual. Kondisi ini juga dapat mempengaruhi fungsi kognitif dan interaksi sosial, yang dapat menyebabkan keterlambatan dalam keterampilan komunikasi.

### 2) Gangguan Pendengaran

Anak-anak dengan gangguan pendengaran atau masalah pemrosesan pendengaran dapat menghadapi kesulitan dalam mempelajari suara bicara dan bahasa. Tidak dapat mendengar suara dengan jelas dapat menghambat kemampuan mereka untuk meniru dan menghasilkan ucapan dengan baik.

### 3) Gangguan Fisik

Beberapa anak mungkin mengalami masalah fisik yang mengganggu kemampuan mereka untuk menghasilkan suara bicara seperti masalah dengan keterampilan motorik oral yang diperlukan untuk artikulasi, seperti masalah dengan lidah, bibir, atau langit-langit mulut.

### 4) Faktor Eksternal/ Psikososial

Faktor emosional dan sosial juga dapat memengaruhi perkembangan bicara anak. Anak-anak yang mengalami trauma, kecemasan, atau isolasi sosial mungkin mengalami kesulitan berkomunikasi.

## 2.2.3 Tanda-tanda *Speech Delay*

Liang, et al. (2023) menyatakan bahwa *speech delay* dapat terlihat melalui berbagai tanda yang menunjukkan anak mengalami kesulitan dalam pertumbuhan bicara dan bahasa mereka (h.2). Dengan memahami tanda-tanda *speech delay*, penulis dapat mengetahui dan mencegah terjadinya *speech delay*. Ada beberapa gejala umum yang harus diwaspadai:

1) Kosakata Terbatas

Anak-anak dengan *speech delay* memiliki kosakata yang kurang dari yang diharapkan untuk usia mereka. Mereka berusaha untuk menyebutkan objek umum tetapi kesulitan dalam mengekspresikan kebutuhan mereka secara lisan.

2) Kesulitan Membentuk Kalimat

Anak dengan *speech delay* mengalami kesulitan menyatukan kata-kata untuk membentuk kalimat. Mereka mungkin menggunakan frasa pendek atau kata tunggal alih-alih kalimat lengkap, membuat komunikasi menjadi menantang.

3) Tantangan dalam Memahami Bahasa

Seorang anak yang tidak bisa mengikuti instruksi sederhana atau menanggapi pertanyaan dengan tepat, menunjukkan potensi *speech delay*. Hal ini dapat menjadi salah satu tanda bahwa mereka tidak sepenuhnya memahami bahasa di sekitar mereka.

4) Frustrasi dalam Komunikasi

Anak-anak mungkin menunjukkan tanda-tanda frustrasi ketika mencoba mengekspresikan diri. Hal ini dapat diekspresikan dengan amukan atau penarikan diri ketika mereka tidak dapat mengkomunikasikan pikiran atau perasaan mereka.

#### **2.2.4 Dampak *Speech Delay***

Menurut Fellycia, et al. (2023), *speech delay* dapat menimbulkan berbagai dampak negatif pada perkembangan anak, baik dalam jangka pendek maupun jangka panjang. Jika tidak ditangani sedini mungkin, *speech delay* bisa menghambat perkembangan anak (h.100). Pemahaman dampak dari *speech delay* akan membantu penulis untuk mengetahui akibat-akibat negatif yang bisa terjadi jika tidak ditangani. Berikut adalah beberapa dampak yang dapat terjadi jika *speech delay* tidak ditangani sedini mungkin:

1) Prestasi dan pendidikan menurun

Anak dengan *speech delay* dapat mengalami kesulitan belajar di sekolah karena kesulitan memahami informasi yang disampaikan secara verbal. Selain itu, *speech delay* dan kurangnya keterampilan membaca dan menulis dapat menyulitkan proses belajar anak. Anak-anak juga mungkin mengalami kesulitan menjawab pertanyaan, mengungkapkan pendapat atau ide, membaca, atau memahami pembicaraan guru atau teman kelas mereka.

2) *Social anxiety* dan kesehatan mental

Anak-anak yang menunjukkan tanda *speech delay* cenderung mengalami masalah mengalami ketakutan berlebihan saat bersosialisasi dan kesehatan mental. Remaja dengan gangguan perkembangan bahasa akan memiliki kadar kecemasan yang lebih tinggi karena mereka tidak bisa berkomunikasi dan mengekspresikan diri mereka.

### 2.3 Penelitian yang Relevan

Penting untuk mengkaji penelitian sebelumnya yang relevan dengan topik untuk memperkuat landasan penelitian ini dan menunjukkan kebaruan penelitian ini. Dalam sub bab ini, penulis akan membahas beberapa penelitian terdahulu yang secara signifikan meningkatkan pemahaman tentang *boardgame* dan anak dengan *speech delay*. Penelitian ini akan dianalisis berdasarkan kesesuaiannya dengan tujuan, metodologi yang digunakan, dan hasil temuan.

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1	Perancangan <i>Boardgame</i> sebagai Media Edukasi Bicara Siswa	Cristi Tesalonika, T. Arie Setiawan Prasida,	Penelitian ini berfokus pada merancang Permainan Papan sebagai alat	<b>Integrasi Permainan untuk anak dengan <i>speech delay</i>: <i>Boardgame</i></b>

	Berkebutuhan Khusus “ <i>Speech Delay</i> ”	Jasson Prestiliano, A. Info	pendidikan untuk anak-anak dengan keterlambatan bicara, memanfaatkan metode deskriptif dan Penelitian Subjek Tunggal untuk secara efektif merangsang perkembangan bicara, membuat pembelajaran menarik dan menyenangkan bagi anak-anak ini.	berfungsi sebagai media yang menggabungkan pembelajaran dengan kesenangan, menjadikannya cara yang menarik bagi anak-anak untuk mengembangkan keterampilan berbicara mereka.
2	Perancangan <i>Boardgame</i> Edukatif untuk Keluarga	Yolanda Chandra Benny Rahmawan Noviadji Arjuna Bangsawan	<i>Boardgame</i> mempererat hubungan keluarga dan mengurangi kebiasaan bermain gadget. Permainan ini dirancang dengan tema budaya Nusantara untuk memberikan nilai edukasi yang	<b>Mempererat Hubungan Orang Tua dan Anak:</b> Menawarkan pendekatan berbasis budaya lokal sebagai media edukasi yang memperkuat hubungan keluarga sambil mengurangi pengaruh negatif dari teknologi

			relevan bagi keluarga	modern seperti gadget
3	Perancangan <i>Boardgame</i> Pembelajaran Bagi Perkembangan Karakter Anak Usia 4-6 Tahun	Monica Claudia Chiong, Cokorda Alit Artawan, Anang Tri Wahyudi	<i>Boardgame</i> meningkatkan komunikasi antara anak dan orang tua serta membantu perkembangan karakter anak. Anak lebih terlibat dalam aktivitas sosial dibandingkan bermain gadget secara individual	<b>Interaksi antara Anak dan Orang Tua:</b> Fokus pada meningkatkan komunikasi dan hubungan emosional anak dengan orang tua melalui permainan interaktif. Menggunakan tema cerita bermoral untuk mendukung perkembangan karakter anak

Temuan penelitian di atas berdasarkan relativitas membantu penulis untuk mencari kebaruan dalam perancangan ini. Penelitian-penelitian ini menunjukkan bahwa *boardgame* dapat menjadi media edukasi yang efektif untuk berbagai tujuan, termasuk membantu anak dengan *speech delay*, mempererat hubungan keluarga, dan meningkatkan komunikasi serta karakter anak. Kebaruan yang didapatkan untuk perancangan ini menargetkan anak dengan *speech delay* berusia 3-9 tahun yang memiliki pendekatan dan visual yang berbeda dengan anak pada umumnya, dimana anak dengan *speech delay* membutuhkan kompleksitas visual yang lebih sederhana, warna yang lebih cerah dengan kontras tinggi, tujuan visual yang mengedepankan stimulasi bahasa, dan media visual yang lebih interaktif dan menarik.