

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Referensi Karya

Beberapa penelitian terdahulu yang tercantum pada tabel di bawah berperan sebagai referensi dan pembanding dalam pengembangan karya ini. Karya-karya tersebut membantu membandingkan hasil temuan dan memperlihatkan perkembangan penelitian pada bidang yang sejenis. Seluruh enam karya menunjukkan bahwa penggunaan *board game* terbukti efektif sebagai media pembelajaran. Pada karya terdahulu 1 yang ditulis oleh Elis Maryanti, Asep Sukenda Egok, dan Riduan Febriandi (2021) dalam Jurnal Basicedu, tujuan penelitian yang digunakan adalah meningkatkan efektivitas pembelajaran melalui *board game* berbasis permainan tradisional egrang batok bagi siswa kelas IV sekolah dasar. Teori penelitiannya adalah teori pembelajaran berbasis permainan tradisional dan *board games*. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif dengan observasi dan wawancara, serta pendekatan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Persamaan karya terdahulu 1 dengan karya yang akan dibuat adalah sama-sama menggunakan media *board game* berbasis permainan tradisional yang ditujukan untuk anak-anak sebagai sarana pelestarian budaya lokal. Perbedaan ada pada fokus penelitian yang menekankan permainan fisik seperti egrang dengan materi pembelajaran matematika, bukan pada tradisi sosial.

Pada karya terdahulu 2 yang ditulis oleh Nadia Nurfaizah, Arifin Maksum, dan Prayuningtyas Angger Wardhani (2021) dalam Jurnal PGSD Universitas Negeri Jakarta, tujuan penelitian yang digunakan adalah meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa kelas IV dalam memahami makna hubungan simbol dengan sila-sila Pancasila. Teori penelitiannya berlandaskan pada teori minat belajar. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif dengan kuesioner serta pendekatan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Persamaan karya terdahulu 2 dengan karya yang akan dibuat adalah

sama-sama menggunakan *board game* sebagai media pembelajaran interaktif yang menargetkan anak-anak. Perbedaan ada pada fokus penelitian yang menekankan nilai-nilai nasional Pancasila, bukan pada aspek budaya lokal atau tradisional tertentu.

Pada karya terdahulu 3 yang ditulis oleh Salsabila dan Roza Muliati (2025) dalam Jurnal Penelitian Nusantara, tujuan penelitian yang digunakan adalah meningkatkan pemahaman dan kebanggaan anak-anak terhadap budaya Minangkabau untuk pelestarian warisan tradisional. Teori penelitiannya didasarkan pada Taksonomi Bloom yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penciptaan karya desain yang meliputi tahap persiapan, perancangan, perwujudan, serta penyajian karya. Persamaan karya terdahulu 3 dengan karya yang akan dibuat adalah sama-sama menggunakan *board game* untuk menanamkan nilai budaya lokal dan meningkatkan pengetahuan anak-anak. Perbedaan ada pada fokus penelitiannya yaitu pada budaya Minangkabau, bukan budaya Jawa.

Pada karya terdahulu 4 yang ditulis oleh Galuh Meidaluna dan Meirina Lani Anggapuspa (2020) dalam Jurnal Barik Universitas Negeri Surabaya, tujuan penelitian yang digunakan adalah meningkatkan pengetahuan dan pemahaman siswa kelas V SD tentang tari tradisional Indonesia. Teori penelitiannya meliputi teori media pembelajaran, teori perkembangan anak, serta teori *game based learning*. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif dengan observasi dan wawancara, menggunakan pendekatan *research and development* serta analisis data 5W+1H. Persamaan karya terdahulu 4 dengan karya yang akan dibuat adalah sama-sama menggunakan *board game* untuk mengenalkan budaya Indonesia kepada anak-anak melalui kegiatan bermain. Perbedaan ada pada fokus penelitiannya yaitu pada seni tari tradisional.

Pada karya terdahulu 5 yang ditulis oleh Reviana Ardila, Aryoni Ananta, dan Izan Qomarats (2025) dari Institut Seni Indonesia Padangpanjang, tujuan penelitian yang digunakan adalah meningkatkan minat belajar dan pemahaman anak-anak mengenai bahasa Minangkabau. Teori penelitiannya mencakup teori

unsur dan prinsip desain serta teori media pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan adalah wawancara, kuesioner, dan studi pustaka yang kemudian dianalisis menggunakan metode 5W+1H. Persamaan karya terdahulu 5 dengan karya yang akan dibuat adalah sama-sama menggunakan *board game* sebagai media pelestarian budaya daerah yang ditujukan untuk anak-anak. Perbedaan ada pada fokus penelitiannya yaitu pada pemahaman bahasa daerah Minangkabau.

Pada karya terdahulu 6 yang ditulis oleh Annisa Dwiayu Shefi dan Mhd Rusdi Tanjung (2025) dalam Jurnal Ilmu Komputer dan Teknologi, tujuan penelitian yang digunakan adalah meningkatkan pengetahuan dan apresiasi anak-anak terhadap ragam minuman tradisional Indonesia. Teori penelitiannya berlandaskan pada teori desain komunikasi visual dan teori *game design*. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif melalui studi pustaka, observasi, wawancara, serta analisis 5W+1H. Persamaan karya terdahulu 6 dengan karya yang akan dibuat adalah sama-sama menggunakan *board game* untuk menumbuhkan minat anak-anak terhadap budaya tradisional Indonesia. Perbedaan ada pada fokus penelitiannya yaitu pada pengenalan minuman tradisional.



2.1. Tabel Referensi Karya

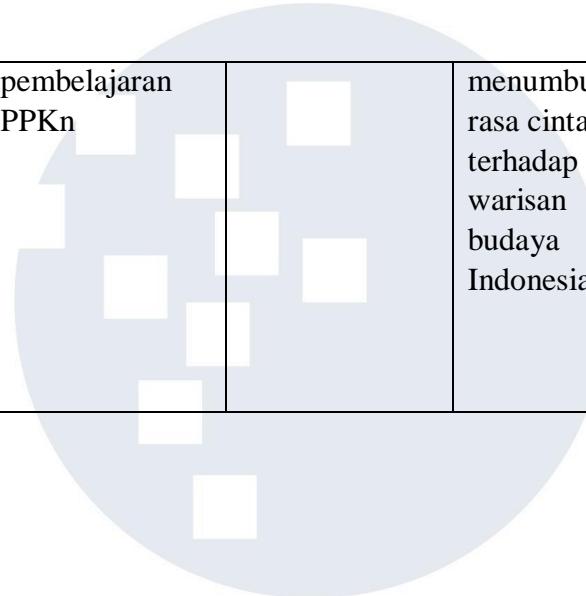
| No | Item | Jurnal 1 | Jurnal 2 | Jurnal 3 | Jurnal 4 | Jurnal 5 | Jurnal 6 |
|----|-------------------------------------|---|---|---|--|--|---|
| 1. | Judul Artikel (Karya) | Pengembangan Media <i>Board Games</i> Berbasis Permainan Tradisional Egrang Batok untuk Siswa Sekolah Dasar | Pengembangan <i>Board Game</i> untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SD | Perancangan <i>Board Game</i> Ragam Pengetahuan Tradisional Minangkabau Di Kota Padangpanjang | Perancangan <i>Board Game</i> Pengenalan Tari Tradisional Indonesia Sebagai Media Pembelajaran Sekolah Dasar Kelas 5 | Perancangan <i>Board Game</i> Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Minangkabau untuk Anak Sekolah Dasar | Perancangan <i>Board Game</i> Edukatif "Seruput!!" Sebagai Sarana Interaktif Pengenalan Minuman Tradisional |
| 2. | Nama Lengkap Peneliti, Tahun | Elis Maryanti, Asep Sukenda Egok, Riduan Febriandi, Jurnal Basicedu, 2021 | Nadia Nurfaizah, Arifin Maksum, dan Prayuningtyas Angger | Salsabila, Roza Muliati, Jurnal Penelitian Nusantara, 2025 | Galuh Meidaluna, Meirina Lani Anggapuspua, Jurnal Barik, Universitas | Reviana Ardila, Aryoni Ananta, Izan Qomarats, Institut Seni Indonesia | Annisa Dwiayu Shefi, Mhd Rusdi Tanjung, Jurnal Ilmu Komputer dan |

| | | | | | | | |
|----|-----------------------------|---|--|---|--|--|---|
| | Terbit, dan Penerbit | | Wardhani, Jurnal PGSD, Universitas Negeri Jakarta, 2021 | | Negeri Surabaya, 2020 | Padangpanjang, 2025 | Teknologi, 2025 |
| 3. | Tujuan Penelitian | Meningkatkan efektivitas pembelajaran melalui <i>board game</i> berbasis permainan tradisional egrang batok bagi siswa kelas IV sekolah dasar | Meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa kelas IV dalam memahami makna hubungan simbol dengan sila-sila Pancasila | Meningkatkan pemahaman dan kebanggaan anak-anak terhadap budaya Minangkabau untuk pelestarian warisan tradisional | Meningkatkan pengetahuan dan pemahaman siswa kelas V SD tentang tari tradisional Indonesia | Meningkatkan minat belajar dan pemahaman anak-anak mengenai bahasa Minangkabau | Meningkatkan pengetahuan dan apresiasi anak-anak terhadap ragam minuman tradisional Indonesia |
| 4. | Teori | Teori pembelajaran berbasis permainan | Penelitian ini berlandaskan | Teori Taksonomi Bloom yang mencakup | Teori media pembelajaran, teori perkembangan | Teori unsur dan prinsip desain, | Teori desain komunikasi |

| | | | | | | | |
|----|--------------------------|--|--|---|---|---|---|
| | | tradisional dan <i>board games</i> | pada teori minat belajar | ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik | anak, serta teori <i>game based learning</i> | teori media pembelajaran | visual, teori <i>game design</i> |
| 5. | Metode Penelitian | Metode kualitatif dengan observasi dan wawancara, metode ADDIE (<i>Analyze, design, development, implementation, dan evaluation</i>) | Metode kualitatif dengan kuesioner, metode ADDIE (<i>Analyze, design, development, implementation, dan evaluation</i>) | Metode penciptaan karya desain meliputi persiapan, perancangan, perwujudan, serta penyajian karya | Metode kualitatif dengan observasi dan wawancara, metode <i>research and development</i> , metode analisis data 5W+1H | Metode wawancara, kuesioner, dan studi pustaka, kemudian dianalisis dengan metode 5W+1H | Metode kualitatif melalui studi pustaka, observasi, wawancara, serta analisis 5W+1H |
| 6. | Persamaan | Menggunakan <i>board game</i> , sama-sama berbasis permainan tradisional, | Menggunakan <i>board game</i> sebagai media belajar dan | Menggunakan <i>board game</i> untuk menanamkan nilai budaya, | Menggunakan <i>board game</i> untuk mengenalkan budaya | Menggunakan <i>board game</i> untuk melestarikan budaya daerah, | Menggunakan <i>board game</i> untuk menumbuhkan minat budaya, |

| | | | | | | | |
|----|-------------------------|---|---|--|--|--|---|
| | | bertujuan pelestarian budaya lokal, target anak-anak | interaktif, target anak-anak | target anak-anak | Indonesia, target anak-anak | target anak-anak | target anak-anak |
| 7. | Perbedaan | Fokus pada permainan fisik (egrang) dengan materi pembelajaran matematika, bukan tradisi sosial | Fokus pada nilai-nilai nasional (Pancasila) | Fokus pada budaya Minangkabau, bukan Jawa | Fokus pada seni tari | Fokus pada bahasa daerah | Fokus pada minuman tradisional |
| 8. | Hasil Penelitian | Anak-anak menjadi lebih termotivasi, mampu bekerja sama, serta senang belajar matematika melalui media <i>board games</i> | Anak-anak menjadi lebih senang, mudah memahami materi, dan aktif berpartisipasi dalam | Anak-anak menjadi lebih memahami, tertarik, dan bangga terhadap warisan budaya Minangkabau | Anak-anak menjadi mudah memahami dan menghafal nama serta asal tarian tradisional, sekaligus | Anak-anak menjadi lebih tertarik dan termotivasi mempelajari bahasa daerah, serta memahami nilai-nilai | Anak-anak menjadi lebih tertarik dan memahami bahan, nama, serta nilai budaya minuman |

| | | | | | | | |
|--|--|---|-------------------|--|--|--------------------|-----------------------|
| | | berbasis permainan tradisional egrang batok | pembelajaran PPKn | | menumbuhkan rasa cinta terhadap warisan budaya Indonesia | budaya Minangkabau | tradisional Indonesia |
|--|--|---|-------------------|--|--|--------------------|-----------------------|



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2.2 Landasan Konsep

Dalam proses perancangan karya, landasan konsep memiliki peran penting sebagai pedoman untuk merumuskan hipotesis dan menjelaskan variabel-variabel yang relevan, agar perancangan dapat berlangsung secara sistematis dan terarah. Sebagai dasar pemikiran, landasan konsep membantu dalam memahami serta menjelaskan masalah atau fenomena yang menjadi fokus penelitian. Beberapa landasan konsep yang digunakan sebagai acuan dalam perancangan karya ini dijelaskan sebagai berikut:

2.2.1 Komunikasi Edukatif

Komunikasi edukatif merupakan bentuk komunikasi yang dirancang untuk mendukung proses belajar, khususnya pada sasaran anak-anak. Pendekatan ini tidak hanya berorientasi pada penyampaian informasi, tetapi juga pada pembangunan pemahaman, penanaman sikap positif, dan dorongan terhadap perubahan perilaku yang diharapkan. Dalam konteks perancangan *board game* Dolan Temanggung bertema permainan tradisional dan tradisi lokal di Dusun Ngadiprono, komunikasi edukatif diwujudkan melalui mekanisme permainan yang mendorong dialog dan interaksi langsung antarpemain. Anak-anak tidak hanya menerima informasi tentang nilai-nilai budaya dan jenis permainan tradisional, tetapi juga terlibat aktif dalam proses negosiasi makna melalui simbol, aturan, dan narasi yang terdapat pada *board game*.

Menurut Okviana et al. (2025) menegaskan bahwa melalui pendekatan dialogis, partisipatif, dan berorientasi pada pemberdayaan, komunikasi edukatif mampu menjalin kedekatan psikososial antara pendidik dan peserta didik. Prinsip ini tercermin dalam penggunaan *board game* Dolan Temanggung, di mana anak-anak Dusun Ngadiprono merasa dilibatkan secara aktif sebagai subjek pembelajaran, bukan sekadar penerima pesan. Ketika anak-anak merasa didengar, dihargai, dan diberi ruang untuk berpartisipasi, proses belajar tidak lagi bersifat mekanistik, melainkan menjadi pengalaman yang transformatif. Dampaknya terlihat pada peningkatan aspek kognitif berupa pemahaman terhadap ragam permainan tradisional dan nilai budaya lokal, aspek afektif berupa tumbuhnya rasa

bangga terhadap budaya lokal di Dusun Ngadiprono, serta aspek sosial dan perilaku berupa partisipasi aktif dan kecenderungan untuk mempraktikkan kembali permainan tradisional. Oleh karena itu, penerapan komunikasi edukatif melalui media *board game* menjadi konsep penting dalam perancangan karya sebagai media pembelajaran yang efektif, kontekstual, dan selaras dengan karakteristik anak-anak Dusun Ngadiprono sebagai sasaran utama pembelajaran.

2.2.2 Media Pembelajaran

Dalam dunia pendidikan, media memiliki peran yang sangat penting sebagai sarana komunikasi yang menghubungkan sumber informasi, sehingga pesan pembelajaran dapat tersampaikan dengan lebih efektif. Istilah “media” sendiri berasal dari bahasa Latin yaitu “medium”, yang mengandung arti sesuatu yang berada di tengah, berfungsi sebagai penghubung, atau perantara antara dua pihak. Penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami. Media juga berperan dalam melatih kemampuan berpikir, perasaan, serta keterampilan anak-anak sehingga meningkatkan motivasi dan keterlibatan aktif mereka selama proses pembelajaran berlangsung (Magdalena, 2021). Media memiliki peran yang sangat strategis dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar. Dari sudut pandang pendidikan, media dipandang sebagai alat yang sangat penting karena mampu memengaruhi keaktifan serta keterlibatan anak-anak dalam pembelajaran (Putri et al., 2022).

Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Melalui media, pesan-pesan pembelajaran dapat tersampaikan dengan lebih efektif, sehingga penting untuk memilih dan memanfaatkan berbagai jenis media ajar yang sesuai dengan kebutuhan proses pembelajaran (Aisyah et al., 2023). Tidak hanya itu, media pembelajaran mencakup segala bentuk alat, sarana, maupun sumber yang dapat dimanfaatkan dalam menyampaikan informasi. Keberadaan media tersebut berperan penting dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif, interaktif, dan mudah

dipahami oleh peserta didik, sehingga dapat mendukung tercapainya tujuan pendidikan secara optimal (Muhammad et al., 2022).

Secara keseluruhan, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran memainkan peran yang sangat penting dan strategis dalam pendidikan karena berfungsi sebagai sarana komunikasi yang menghubungkan anak-anak dengan sumber informasi. Media tidak hanya membantu menyampaikan pesan, tetapi juga dapat membantu anak-anak berinteraksi dan membuat pembelajaran lebih menarik. Penggunaan media yang tepat juga dapat meningkatkan motivasi anak-anak untuk belajar dan mendorong mereka untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga merupakan komponen penting yang berkontribusi besar terhadap keberhasilan proses pendidikan dalam mencapai tujuan yang diharapkan.

2.2.2.1 Macam – macam Media Pembelajaran

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat, berbagai jenis media pembelajaran telah muncul dan dimanfaatkan dalam proses pendidikan. Hamid et al. (2020) mengemukakan bahwa media pembelajaran dapat dikategorikan ke dalam beberapa jenis menjadi:

1. Media grafis, mencakup tampilan visual seperti peta, diagram transparan, dan berbagai gambar ilustratif lainnya.
2. Media cetak, meliputi berbagai bahan tertulis seperti majalah, surat kabar, jurnal ilmiah, modul, poster, dan bentuk publikasi cetak lainnya.
3. Media fotografi, berupa gambar nyata seperti slide, foto, gambar bergerak, serta kumpulan multigambar.
4. Media video atau televisi, seperti siaran televisi yang menampilkan informasi dalam bentuk audio visual.
5. Media audio, terdiri atas kaset audio, rekaman suara, siaran radio, serta berbagai bentuk telekomunikasi berbasis suara lainnya.
6. Media berbasis komputer, termasuk perangkat seperti mini komputer dan teknologi sejenis yang digunakan dalam pembelajaran.

7. Media simulasi dan permainan, mencakup sarana pembelajaran berbentuk simulasi seperti papan tulis dan berbagai alat bantu interaktif lainnya.

Menurut Utami et al. (2021) dalam Safitri et al. (2023), media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam beberapa jenis, yaitu media visual, media visual nonproyeksi, media visual proyeksi, media audio, serta media audiovisual. Setiap jenis media tersebut memiliki ciri dan karakteristik yang berbeda-beda sebagai berikut:

1. Media Visual

Media visual mencakup elemen seperti garis, warna, bentuk, dan tekstur untuk membuatnya menarik, harmonis, dan menonjolkan pesan dengan menggunakan efek emosional dari warna dan tekstur.

2. Media Visual Non Proyeksi

Media visual non proyeksi adalah jenis media pembelajaran yang praktis, ekonomis, dan tidak memerlukan peralatan khusus. Contohnya meliputi media cetak seperti buku, modul, dan majalah.

3. Media Visual Proyeksi

Media visual proyeksi adalah jenis media yang memanfaatkan alat proyektor untuk menampilkan berbagai ilustrasi dalam berbagai ukuran. Contohnya rancangan yang dibuat menggunakan aplikasi seperti PowerPoint.

4. Media Audio

Media audio adalah media yang ditangkap melalui indera pendengaran, dapat merekam serta memproduksi berbagai jenis suara, dan memiliki beragam bentuk seperti radio dan kaset.

5. Media Audiovisual

Media audiovisual menggabungkan unsur visual dan audio untuk menampilkan gambar bergerak yang menarik dan nyata. Contohnya multimedia, media TIK, dan media permainan atau simulasi.

2.2.3 *Board game* sebagai media pembelajaran

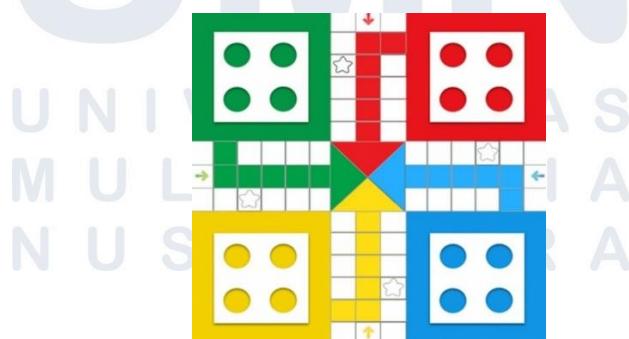
Board game adalah permainan interaktif yang dapat dimainkan bersama dan membantu anak-anak dalam mengembangkan kemampuan bersosialisasi. Selain menjadi hiburan yang menyenangkan dan dapat dimainkan kapan saja, *board game* juga dapat menjadi media pembelajaran yang efektif karena mampu menggabungkan unsur permainan dengan proses belajar yang menyenangkan, sehingga meningkatkan minat anak untuk memahami materi pembelajaran (Mufida & Abidin, 2021). Selain untuk sosialisasi dan hiburan, *board game* juga memiliki berbagai manfaat dalam pembelajaran anak. Menurut Wibawanto (2025), terdapat lima manfaat utama bermain *board game* bagi anak, yaitu:

1. *Board game* berperan sebagai media yang mendorong anak-anak untuk berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang interaktif. Dengan berpartisipasi aktif dalam proses tersebut, anak-anak dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang pembelajaran pada *board game*.
2. *Board game* sebagai media untuk mengembangkan kemampuan kolaborasi dan sosialisasi. Melalui mekanisme permainan yang menuntut komunikasi, kerja sama, serta dukungan antarpemain.
3. Keterlibatan aktif anak-anak dalam sebuah permainan dapat berperan penting dalam memperkuat daya ingat serta mempertahankan informasi yang telah mereka peroleh. *Board game* mampu membantu anak-anak mengingat pembelajaran dengan lebih efektif dan bertahan dalam jangka waktu yang lebih lama.
4. Anak-anak memperoleh pengalaman belajar yang tidak membosankan, karena proses pembelajaran tidak lagi terbatas pada kegiatan membaca materi di buku saja. Mereka secara aktif terlibat dalam penerapan pembelajaran melalui situasi nyata.
5. *Board game* dapat menumbuhkan semangat kompetitif dan kepercayaan diri. Dalam setiap permainan, anak-anak belajar menghadapi tantangan, mengambil keputusan, dan membuat strategi untuk menang. Proses ini

menumbuhkan sikap pantang menyerah dan menanamkan nilai-nilai kompetisi sehat dan kepercayaan diri dalam diri anak-anak.

2.2.4 *Board game*

Board game merupakan sebuah permainan interaktif yang dijalankan pada papan datar sebagai media utama, di dalamnya juga mempunyai aturan yang harus diperhatikan oleh setiap pemain. Dalam proses bermain, pemain harus menempuh jalur atau lintasan tertentu sesuai dengan ketentuan permainan demi mencapai tujuan akhir dan menyelesaikan berbagai tantangan. Aktivitas ini tidak hanya memerlukan strategi dan ketelitian, tetapi juga mendorong pemain untuk berpikir kritis serta bekerja sama dalam situasi tertentu agar dapat memenangkan permainan (Siregar & Ananda, 2023). Dalam *board game* biasanya menggunakan berbagai komponen seperti dadu, kartu, dan pion untuk dimainkan sesuai dengan peraturan yang ada pada *board game*. Setiap permainan memiliki tujuan yang beragam, mulai dari mengumpulkan skor tertinggi, menuntaskan berbagai misi tertentu, hingga mencapai kemenangan melalui penerapan strategi. *Board game* sering kali dimainkan dalam kelompok, yang memungkinkan terjadinya interaksi sosial antar pemain. Interaksi ini bisa bersifat kompetitif, di mana pemain saling beradu strategi untuk mencapai kemanangan, *board game* tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media yang mengembangkan keterampilan berpikir strategis dan kemampuan berkolaborasi (Wibawanto, 2025).



Gambar 2.1 *Board Game LUDO*

Sumber: Kompasiana, 2020

Board game merupakan perpaduan antara unsur keberuntungan dan keterampilan yang menjadikannya sebagai bentuk permainan dengan pengalaman yang sangat beragam, mulai dari jenis permainan yang sederhana hingga yang memiliki tingkat kompleksitas tinggi. Keberadaan aturan dalam permainan ini sangat penting, karena aturan memiliki fungsi untuk mengatur urutan giliran, mengarahkan alur permainan, dan menentukan mekanisme dalam penetapan pemenang. Oleh karena itu, penerapan aturan dalam permainan menjadi aspek yang penting supaya bermain *board game* berlangsung secara adil, tertib, dan tetap memberikan kesenangan bagi semua pemain (Wibawanto, 2025). Kesenangan yang muncul saat memainkan *board game* berperan penting dalam mendorong peningkatan interaksi sosial. Melalui pertemuan langsung dengan para pemain, aktivitas ini akan memperkuat hubungan interpersonal dan membantu mengembangkan keterampilan komunikasi sosial (Wibowo & Agustin, 2022).

2.2.4.1 Macam – macam *Board game*

Jenis-jenis *board game* memiliki variasi yang sangat banyak dan terus mengalami perkembangan. Setiap permainan dirancang dengan aturan yang berbeda, mulai dari aturan yang sederhana hingga aturan yang kompleks. Masing-masing *board game* memiliki karakteristik unik yang dibuat untuk mencapai tujuan tertentu, seperti mengasah kemampuan berpikir logis, memberikan hiburan, maupun mendukung proses pembelajaran. Menurut Limantara et al. (2015), terdapat enam kategori utama dalam klasifikasi *board game*, yaitu:

- 1. *Strategy Board game***

Jenis permainan *strategy board game* mengharuskan pemain untuk memanfaatkan strategi dan kemampuan individu agar dapat meraih kemenangan. Contoh yang paling dikenal dari jenis permainan ini adalah catur, di mana setiap bidak memiliki gerakan yang berbeda-beda. Melalui permainan catur, pemain dapat mengembangkan keterampilan penting seperti berpikir kritis, menganalisis situasi, merancang strategi, dan memprediksi tindakan lawan. Selain itu, permainan ini juga menumbuhkan

kemampuan dalam mengambil keputusan, serta melatih kesabaran dalam menghadapi berbagai situasi permainan.

2. *German Style Board game*

Permainan ini dikenal juga dengan sebutan *Eurogames*, permainan ini tergolong tidak rumit karena memiliki aturan yang relatif sederhana. Meskipun begitu, jenis *german style board game* ini menuntut pemain untuk berpikir strategis dan tidak sekadar mengandalkan faktor keberuntungan. Beberapa contoh dari *german style board Game* antara lain *Catan*, *Puerto Rico*, dan *Carcassonne*.

3. *Race Game*

Dalam jenis permainan ini, kemenangan bergantung pada keberuntungan serta kecepatan pemain dalam mencapai garis akhir sebelum lawan-lawannya. Hasil permainan sangat dipengaruhi oleh lemparan dadu atau faktor acak lainnya. Tujuan dari permainan ini adalah menjadi pemain pertama yang menyelesaikan lintasan permainan. Contoh dari *race game* ini yaitu ular tangga dan LUDO.

4. *Roll and Move Game*

Jenis permainan ini bergantung pada keberuntungan dari hasil lemparan dadu yang menentukan angka langkah yang dapat ditempuh oleh pemain pada setiap gilirannya. Dalam *board game* ini tidak terdapat garis finis yang menjadi tujuan akhir. Contoh permainan yang termasuk dalam kategori ini yaitu *Monopoly* dan *The Game of Life*, yang keduanya mengandalkan lemparan dadu untuk menentukan arah jalannya permainan.

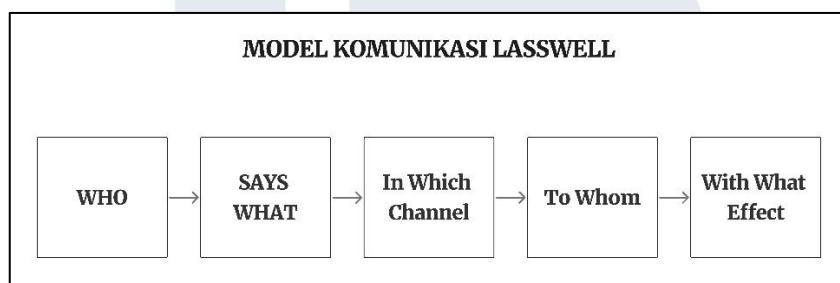
5. *Trivia Game*

Board game jenis ini termasuk kategori yang memerlukan wawasan luas dari para pemainnya. Untuk mencapai kemenangan, pemain harus mampu menjawab sebanyak mungkin pertanyaan. Permainan ini akan membuat rasa penasaran dan menguji sejauh mana pengetahuan umum pemain. Contoh permainan yang dalam kategori ini adalah *trivial pursuit*.

6. Word Game

Permainan ini memerlukan kecerdasan pemain dalam mengolah serta menyusun kata-kata dengan tepat. Pemain harus mampu memanfaatkan kemampuan bahasa mereka untuk memecahkan berbagai teka-teki atau menyusun kata dari huruf-huruf acak yang tersedia, jenis permainan ini akan melatih kemampuan berpikir cepat. Beberapa contoh permainan yang termasuk dalam kategori ini yaitu *boggle*, *anagrams*, dan *scrabble*.

2.2.5 Model Komunikasi Lasswell dalam *Board game*



Gambar 2.2 Model Komunikasi Lasswell

Sumber: Olahan Penulis (2025)

Model komunikasi yang diperkenalkan oleh Harold Lasswell pada tahun 1948 menjadi salah satu fondasi penting dalam kajian ilmu komunikasi. Dalam pandangannya, komunikasi merupakan suatu proses di mana seorang komunikator menyampaikan pesan tertentu kepada komunikan media tertentu dengan tujuan menghasilkan efek atau dampak yang diinginkan (Riinawati, 2019). Menurut Herlina et al. (2023) menjelaskan bahwa model komunikasi Lasswell terdiri atas lima elemen utama, yaitu *Who* (siapa yang menyampaikan pesan), *says what* (apa yang disampaikan), *in which channel* (melalui media apa pesan itu dikirimkan), *to whom* (kepada siapa pesan tersebut ditujukan), dan *with what effect* (dampak atau hasil apa yang muncul dari proses komunikasi tersebut). Model komunikasi ini menjelaskan komunikasi yang bekerja secara sistematis, dimulai dari sumber pesan hingga pada efek yang diterima oleh penerima.

Dalam *board game* Dolan Temanggung, aktivitas permainan melibatkan penggunaan dadu serta pergerakan pion secara fisik dan bergiliran membuat peserta

tidak sekadar mengikuti aturan, melainkan juga terus menafsirkan simbol, situasi, dan respons dari pemain lain. Makna permainan dibentuk melalui interaksi, diskusi, serta pengalaman bersama, sehingga proses komunikasi berlangsung secara dinamis dan partisipatif. Proses tersebut dapat dipahami sebagai bentuk komunikasi simbolik karena dadu, papan permainan, pion, kartu, serta aturan permainan berfungsi sebagai simbol yang merepresentasikan nilai, pesan, dan konteks tertentu. Selain itu, aktivitas bermain menciptakan pengalaman nyata (*real experience*) yang memungkinkan peserta terlibat secara langsung, baik secara fisik, emosional, maupun sosial. Hal ini menjadikan proses komunikasi bersifat eksperiensial, yaitu komunikasi yang dibangun melalui pengalaman langsung, bukan semata-mata melalui penjelasan atau penyampaian informasi secara abstrak. Dengan demikian, anak-anak dapat belajar dan memahami pesan melalui tindakan, pengamatan, serta keterlibatan aktif selama permainan berlangsung.

Dalam konteks *board game* “Dolan Temanggung” untuk melesatarikan budaya di Dusun Ngadiprono, kelima elemen tersebut dijelaskan sebagai berikut:

1. *Who*

Elemen “*who*” dalam model komunikasi Lasswell mengacu pada individu yang memulai proses komunikasi, yang disebut sebagai komunikator. Dalam konteks *board game* “Dolan Temanggung”, peran ini dipegang oleh desainer atau pengembang permainan, yang berfungsi sebagai penyampai pesan budaya kepada pemain. Dengan menyalurkan nilai-nilai dan kearifan lokal melalui berbagai unsur permainan, seperti alur cerita, simbol-simbol visual, maupun aturan main yang diadaptasi dari tradisi masyarakat Dusun Ngadiprono. Dengan demikian, komunikator dalam *board game* ini bukan hanya menciptakan hiburan, tetapi juga menjadi perancang pesan budaya yang disampaikan secara interaktif kepada pemain.

2. *Says What*

Elemen “*says what*” mengacu pada isi atau pesan yang disampaikan dalam suatu proses komunikasi. Dalam konteks *board game* “Dolan Temanggung”, elemen ini dapat diwujudkan melalui pesan permainan yang

menyampaikan nilai-nilai tertentu, seperti melestarikan mainan tradisional dan budaya Dusun Ngadiprono, serta mengedukasi anak-anak melalui permainan yang menyenangkan.

3. *In Which Channel*

Media sebagai sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dalam proses komunikasi. Bentuknya sangat beragam, mulai dari bahasa lisan, gerak tubuh, kontak mata, hingga media massa seperti televisi, radio, dan buku. Media berfungsi sebagai perantara antara komunikator (penyampai pesan) dan komunikan (penerima pesan), baik secara langsung melalui interaksi tatap muka maupun secara tidak langsung. Dalam konteks *board game* “Dolan Temanggung”, media yang dimaksud dapat berupa elemen-elemen fisik dan simbolik dalam *board game*, seperti papan permainan, kartu, pion, dan aturan main.

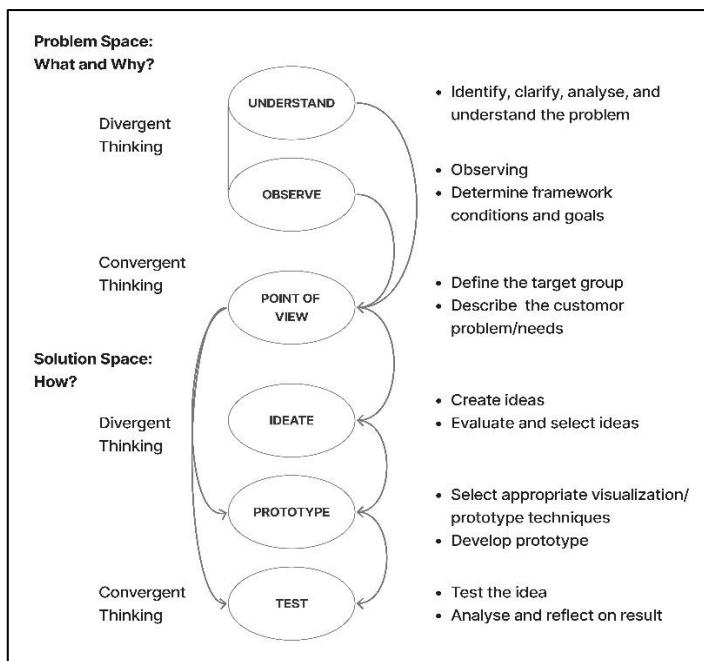
4. *To Whom*

Elemen “*to whom*” mengacu pada siapa yang berperan sebagai penerima pesan dalam proses komunikasi. Penerima pesan ini dapat berupa satu orang, sekelompok kecil maupun besar. Pihak yang menerima pesan juga bisa disebut sebagai pendengar (*listener*) dan khalayak (*audience*) tergantung pada konteks komunikasinya. Dalam konteks *board game* “Dolan Temanggung”, penerima pesan ini pemain *board game* yaitu anak-anak di Dusun Ngadiprono usia 7-12 tahun.

5. *With What Effect*

Elemen “*with what effect*” mengacu pada efek atau dampak yang timbul dari proses komunikasi. Efek ini merupakan perubahan yang terjadi pada komunikan setelah menerima pesan dari komunikator, baik dalam bentuk pengetahuan, sikap, maupun perilaku. Dalam konteks *board game* “Dolan Temanggung”, efek ini terlihat melalui peningkatan pengetahuan dan kesadaran minat anak-anak terhadap mainan tradisional serta tradisi di Dusun Ngadiprono.

2.2.6 Design Thinking



Gambar 2.3 Model *Design Thinking*

Sumber: Olahan Penulis (2025)

Metode yang digunakan dalam proses perancangan *board game* “Dolan Temanggung” ini mengadaptasi pendekatan pemecahan masalah *design thinking* yang dikemukakan oleh Christian Mueller Roterberg. Menurut Mueller-Roterberg (2018), *design thinking* merupakan suatu pendekatan yang berfokus pada pemecahan masalah secara menyeluruh dengan mempertimbangkan kebutuhan serta tujuan pengguna atau sasaran yang ingin dicapai. Pendekatan ini digunakan untuk merancang strategi maupun solusi yang kreatif melalui pemahaman mendalam terhadap individu yang menjadi target rancangan produk atau layanan. Pendekatan *design thinking* menurut Christian Mueller-Roterberg terdiri atas enam tahapan utama, yaitu *understand* (memahami), *observe* (mengamati), *point of view* atau *define* (menetapkan permasalahan), *ideate* (menghasilkan ide), *prototype* (rancangan), dan *test* (melakukan uji coba).

1. Understand

Pada tahap ini, fokus utama adalah memahami secara mendalam permasalahan yang akan menjadi dasar dalam proses perancangan. Tahap ini berfungsi sebagai pondasi untuk mengidentifikasi masalah, memastikan bahwa semua hal penting yang berkaitan dengan masalah tersebut bisa disatukan secara menyeluruh dalam proses ini. Dengan adanya pemahaman dan integrasi yang jelas, perancang dapat merumuskan kebutuhan dan permasalahan secara konkret, sehingga arah pengembangan solusi dapat ditetapkan dengan lebih tepat.

2. Observe

Pada tahap ini dilakukan proses observasi langsung untuk memperoleh gambaran nyata mengenai berbagai aspek yang berkaitan dengan permasalahan yang sedang diamati. Melalui pengamatan tersebut, diperoleh pemahaman menyeluruh mengenai kebutuhan serta perilaku target sasaran, disertai klarifikasi terhadap kondisi umum dan penetapan definisi yang lebih tepat mengenai objek penelitian.

3. Point of View (Define)

Tahap ini dilakukan dalam bentuk *design brief* yang memuat tujuan, arah, dan hasil akhir yang ingin dicapai. Tahap ini berfokus pada peringkasan masalah dan kebutuhan dengan menempatkan diri seolah-olah sebagai target sasaran. Pendekatan ini bertujuan untuk memperoleh pemahaman yang empatik terhadap permasalahan yang akan diselesaikan, sekaligus menemukan sudut pandang yang tepat dalam merumuskan strategi dan solusi bagi kebutuhan perancangan.

4. Ideate

Pada tahap ini dilakukan proses pencarian ide secara bebas untuk menemukan berbagai konsep kreatif melalui eksplorasi yang luas terhadap potensi solusi. Beragam gagasan yang dihasilkan, baik yang bersifat umum maupun spesifik, kemudian dipilih dan disusun kembali menjadi rancangan penyelesaian masalah yang paling relevan.

5. *Prototype*

Pada tahap ini, ide desain diwujudkan menjadi bentuk nyata melalui visualisasi, pembuatan model, atau simulasi agar gagasan serta solusi yang dihasilkan dapat dievaluasi dan disempurnakan kembali. *Prototype* merupakan bentuk awal dari suatu rancangan yang dibuat sebagai sarana pengujian terhadap konsep yang telah dikembangkan sebelumnya.

6. Test

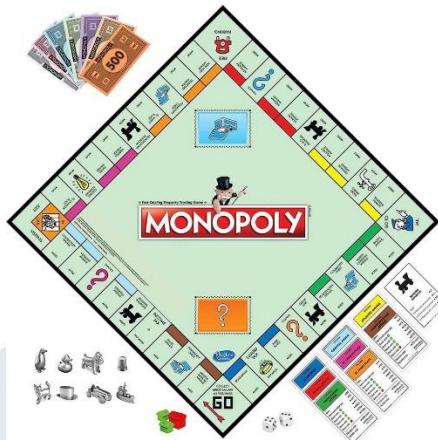
Pada tahap ini akan dilakukan uji coba terhadap *prototype* bersama pengguna secara langsung guna memperoleh masukan atau tanggapan yang berguna untuk pengembangan dan penyempurnaan tahap berikutnya.

2.2.7 Konsep pembuatan *Board game*

Dalam permainan *board game*, terdapat beragam komponen yang saling mendukung untuk menciptakan pengalaman bermain yang seru. Masing-masing komponen memiliki fungsi tersendiri yang memengaruhi jalannya permainan dan membantu tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan. Menurut Wibawanto (2025), terdapat sepuluh komponen utama permainan *board game*, yaitu:

1. Papan Permainan

Papan permainan merupakan tempat berlangsungnya seluruh aktivitas dalam sebuah permainan. Papan permainan dirancang dengan tampilan visual yang sesuai dengan tema permainan serta menampilkan jalur, area, atau simbol tertentu yang memiliki makna dan fungsi spesifik. Contohnya, pada permainan monopoly, setiap kotak di papan melambangkan properti yang bisa dimiliki pemain, dengan warna dan tanda yang membedakan jenis ruang tersebut. Selain itu, papan permainan berperan sebagai panduan visual yang membantu pemain memahami alur permainan.



Gambar 2.4 Papan Permainan Monopoly

Sumber: Maziply toys, 2023

2. Bidak Permainan atau Pion

Bidak permainan berperan sebagai representasi pemain di atas papan, dengan bentuk yang biasanya berbeda untuk setiap individu. Contohnya, dalam permainan “Clue”, setiap tokoh memiliki bidak khas yang menjadi simbol pemain saat mencoba memecahkan misteri. Pemilihan desain bidak yang menarik tidak hanya menambah nilai estetika permainan, tetapi juga mampu membangkitkan minat dan semangat pemain untuk terlibat.



Gambar 2.5 Bidak atau Pion

Sumber: Tokopedia

3. Kartu Permainan

Komponen ini tidak hanya memberikan instruksi, tantangan, atau peristiwa acak, tetapi juga dapat mengubah jalannya permainan secara tak terduga. Dalam permainan seperti “UNO”, kartu berperan mengatur alur permainan

melalui kombinasi warna dan angka. Dalam game pembelajaran, kartu dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pertanyaan atau tantangan yang relevan dengan materi pelajaran, sehingga membuat proses belajar menjadi lebih interaktif.



Gambar 2.6 Pala The Card Game

Sumber: Gerai Kompas

4. Dadu atau Alat Pengacak

Dadu atau alat pengacak berperan penting dalam permainan karena menentukan hasil dan pergerakan pemain, menghadirkan unsur keberuntungan yang menjadikan setiap sesi permainan berbeda. Dalam permainan seperti "Ular Tangga", dadu digunakan untuk mengetahui seberapa jauh langkah pemain di papan.

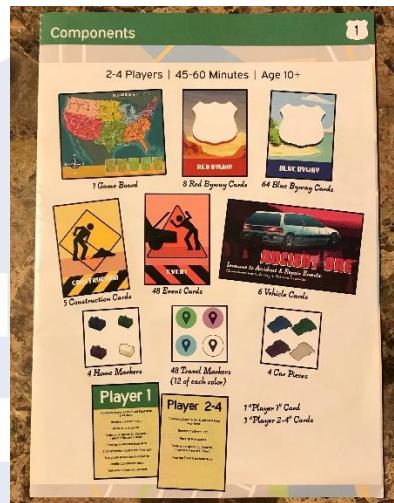


Gambar 2.7 Dadu

Sumber: Kumparan.com

5. Aturan Permainan

Aturan permainan berfungsi untuk menentukan jalannya suatu permainan. Di dalamnya terdapat panduan mengenai langkah-langkah yang harus ditempuh pemain, cara meraih kemenangan, serta mekanisme interaksi antar pemain.



Gambar 2.8 Peraturan Permainan

Sumber: Brandonthegamedev.com

6. Sumber Daya dan Alat Tambahan

Pemain memanfaatkan berbagai jenis sumber daya seperti uang atau item khusus untuk mencapai tujuan tertentu dan berinteraksi dengan mekanisme permainan. Contohnya, di Monopoly pemain mengumpulkan uang guna membeli properti.

7. Tema dan Narasi Permainan

Komponen ini dapat membangun suasana dalam sebuah permainan. Tema dapat mengangkat berbagai topik, mulai dari petualangan hingga pembelajaran. Contohnya, permainan "The Game of Life" menampilkan tema perjalanan hidup yang merefleksikan keputusan pemain dalam hal pendidikan, karier, dan kehidupan pribadi.

8. Waktu Permainan

Waktu permainan berperan penting dalam menentukan lamanya sesi bermain dan tingkat keterlibatan para pemain. Ada permainan dengan durasi

panjang seperti monopoly yang bisa berlangsung berjam-jam, sedangkan permainan jenga hanya memerlukan waktu sekitar 15–30 menit.

9. Umpulan Balik dan Evaluasi

Komponen ini mampu memengaruhi proses pembelajaran serta perkembangan kemampuan pemain. Banyak permainan memberikan bentuk umpan balik secara langsung terhadap tindakan pemain. Contohnya dalam permainan “Scrabble”, setiap kata yang dibentuk dan nilai yang diperoleh menjadi cerminan dari kemampuan berbahasa serta strategi yang digunakan, sehingga pemain dapat belajar sekaligus berkompetisi secara aktif.

10. Aspek Kreativitas dan Inovasi

Komponen ini memungkinkan pemain menyalurkan ekspresi diri sekaligus mengasah kemampuan berpikir mereka secara bebas. Contohnya pada permainan “Dixit”, dimana peserta menggunakan kartu bergambar untuk menuturkan cerita serta menafsirkan maknanya, sehingga tercipta pengalaman bermain yang imajinatif.

2.2.7.1 Konsep Desain *Board game*

A. Warna

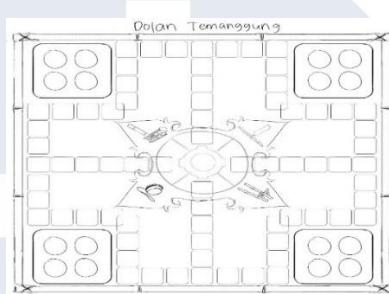


Gambar 2.9 Warna Dalam Desain
Sumber: Kumparan (2024)

Warna bukan sekadar aspek visual, tetapi juga memiliki peran penting dalam membangun suasana, memperkuat alur cerita, dan memperjelas konsep permainan. Melalui tone warna yang tepat, anak-anak dapat lebih mudah memahami jalannya permainan, mengenali karakter, serta

mengingat aturan yang berlaku. Selain itu, pengenalan warna pada anak berkontribusi terhadap perkembangan kerangka berpikir yang lebih kompleks dan mendalam (Fitria et al., 2024). Penggunaan kombinasi warna yang selaras juga membantu membedakan elemen penting dalam permainan, seperti pion, kartu, atau area tertentu di papan, sehingga anak-anak dapat mengikuti permainan dengan lebih mudah.

B. Layout



Gambar 2.10 Contoh Layout

Sumber: Olahan Penulis (2025)

Dalam permainan *board game*, tata letak atau layout berperan penting untuk mengatur posisi berbagai komponen permainan seperti papan, pion, kartu, dan dadu. Kartu yang memiliki efek tertentu biasanya dibedakan melalui penggunaan warna dan simbol khusus agar mudah dikenali oleh pemain. Simbol-simbol tersebut umumnya ditempatkan di bagian sudut kartu, karena area sudut lebih cepat ditangkap oleh mata dibandingkan bagian tengah (Putri & Agustin, 2022).

C. Ilustrasi



Gambar 2.11 Contoh Ilustrasi

Sumber: Olahan Penulis (2025)

Ilustrasi tidak hanya berperan sebagai hiasan, tetapi juga membantu pemain memahami posisi dan peran mereka selama permainan berlangsung. Menurut Putri dan Agustin (2022), ilustrasi juga diterapkan pada berbagai komponen dalam *board game*, seperti kartu, tile, dadu kustom, hingga papan permainan itu sendiri. Penggunaan gambar cenderung lebih mudah diingat dibandingkan teks, sehingga ilustrasi yang menarik dalam media pembelajaran mampu membantu anak-anak menyerap dan mengingat informasi dengan lebih efektif.

D. Topografi Penulisan



Gambar 2.12 Contoh Topografi

Sumber: Olahan Penulis (2025)

Dalam *board game*, tipografi mempunyai peranan penting karena huruf sering digunakan baik sebagai penjelasan pada kartu permainan maupun sebagai teks dalam buku peraturan permainan. Menurut Putri dan Agustin (2022), tipografi yang efektif dapat dinilai dari tiga aspek utama, yaitu kemudahan mengenali bentuk huruf (*legibility*), kemudahan membaca teks (*readability*), serta keterbacaan dari jarak pandang tertentu (*visibility*).