

PERANCANGAN BOARD GAME KOOPERATIF BALADA STUDIO SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MANAJEMEN RISIKO KEPADA MAHASISWA DKV

Gibran Jauhar ¹
Aditya Januarsa, S.Ds; M.Ds. ²

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan , Institut
Teknologi Nasional Bandung

E-mail: gibran.jauhar@mhs.itenas.ac.id adityajanuarsa@itenas.ac.id

Abstrak

Pendidikan dalam bidang Seni dan Desain semakin mengakui pentingnya pemahaman dan penerapan konsep manajemen risiko dalam proses kreatif. Namun, ketiadaan penekanan pada pelatihan praktis dalam hal ini sering kali menjadi kendala dalam pengembangan keterampilan mahasiswa Desain Komunikasi Visual (DKV). Dalam menanggapi tantangan ini, penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan sebuah board game kooperatif yang disebut 'Balada Studio' sebagai media pembelajaran manajemen risiko bagi mahasiswa DKV. Metode pengembangan board game ini melibatkan metode design thinking yang terdiri fase empathise, define, ideate, prototype, dan test. Melalui permainan ini, mahasiswa DKV diharapkan dapat mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang konsep manajemen risiko dan strategi mitigasi yang tepat. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam peningkatan pendidikan manajemen risiko di kalangan mahasiswa DKV, mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan dunia nyata dalam industri seni dan desain dengan lebih percaya diri dan terampil.

Kata Kunci: Manajemen Risiko, board game, media pembelajaran, gamifikasi, desain komunikasi visual.

Abstract

Education in the field of Arts and Design is increasingly recognizing the importance of understanding and applying risk management concepts in the creative process. However, the lack of emphasis on practical training in this area often poses a challenge in developing the skills of Visual Communication Design (VCD) students. In response to this challenge, this research aims to design and develop a cooperative board game called 'Balada Studio' as a risk management learning media for VCD students. The development method of this board game involves the design thinking method consisting of the phases of empathize, define, ideate, prototype, and test. Through this game, VCD students are expected to develop a deeper understanding of risk management concepts and appropriate mitigation strategies. The results of this research are expected to contribute to the improvement of risk

management education among VCD students, preparing them to confidently and skillfully face real-world challenges in the arts and design industry.

Keywords: Risk management, boardgame, learning media, gamification, visual communication design.

1. Pendahuluan

Manajemen risiko merupakan serangkaian kegiatan yang bertujuan untuk mengidentifikasi, menganalisis, mengevaluasi, dan mengelola potensi risiko yang ada dengan maksud untuk meminimalkan risiko yang bisa menghambat pada tujuan yang ingin dicapai (BSN, 2018). Manajemen risiko adalah suatu hal yang kerap dilakukan tanpa disadari oleh semua orang, akan tetapi manajemen risiko yang efektif berarti berusaha untuk mengendalikan sebanyak mungkin hasil masa depan dengan bertindak secara proaktif daripada reaktif. Dalam pendidikan di bidang seni dan desain pun tidak luput dari konsep manajemen risiko terhadap proses kreatif. Namun ketiadaan pelatihan peraktis terhadap hal ini menghasilkan sebuah kendala dalam pengembangan keterampilan dan kemampuan mahasiswa DKV untuk menghadapi potensi risiko yang ada.

Mengembangkan pemahaman konsep Manajemen Risiko kepada mahasiswa DKV adalah hal yang diperlukan. Namun akan ada kesulitan untuk membuat mahasiswa DKV mempunyai keinginan sendiri untuk terlibat dalam proses pembelajaran manajemen karena terdengar sulit. Dari tahun ke tahun media pembelajaran selalu mengalami peningkatan. Alat bantu yang berbentuk apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyampaian pesan dengan tujuan pembelajaran (Djamarah & Zain, 2020), terbukti mempunyai efektivitas dalam selain menyalurkan pesan juga untuk menarik perhatian masa untuk terlibat. Salah satu metode penyampaian pesannya adalah berbentuk permainan.

Untuk itu dibutuhkan sebuah perancangan metode pembelajaran bagi mahasiswa DKV agar dapat meningkatkan kemampuan serta pemahaman akan manajemen risiko dan bisa mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan di industri desain. Maka, metode pembelajaran yang tepat untuk hal ini adalah selain harus mempersuasi mahasiswa untuk terlibat juga dapat membuat manajemen risiko mudah untuk dipahami.

1.1 Manajemen Risiko

Risk Management atau manajemen risiko telah menjadi topik yang sangat signifikan dan memiliki dampak besar dalam beberapa tahun terakhir. Dengan mengikuti perkembangan terbaru dalam tata kelola organisasi, ekonomi perilaku, sumber daya manusia, dan risiko operasional, manajemen risiko dapat dijelaskan sebagai upaya untuk mengenali dan mengelola risiko yang muncul ketika individu atau organisasi tidak mematuhi prosedur, praktik, atau aturan yang telah ditetapkan. Dampak dari perilaku semacam itu dapat merugikan kinerja serta reputasi sosial dan bisnis suatu organisasi. Di ranah industri seni dan desain, manajemen risiko mencakup berbagai

aspek, mulai dari potensi penipuan dalam proses kreatif hingga pengambilan keputusan yang tidak optimal, serta kebutuhan akan pengawasan yang ketat demi menjaga standar kualitas dan reputasi di tengah dinamika serta perubahan yang terus menerus dalam industri ini.

Desain komunikasi visual, sebagai salah satu disiplin ilmu sosial terapan, menekankan pada penggunaan elemen visual untuk menjembatani masalah komunikasi dan memiliki peran penting dalam kehidupan masyarakat (Arifianto, 2022). Dengan menerapkan strategi manajemen risiko dan mempertimbangkan potensi risiko sebelumnya, organisasi, termasuk para profesional dalam bidang Desain Komunikasi Visual (DKV), dapat menghemat biaya dan menjaga masa depan mereka. Rencana manajemen risiko yang solid akan membantu perusahaan DKV menetapkan langkah-langkah untuk menghindari risiko, mengurangi dampaknya, dan menangani konsekuensinya. Kemampuan untuk mengenali dan mengendalikan risiko ini akan memberikan kepercayaan diri kepada para praktisi DKV dalam mengambil keputusan dalam proyek-proyek desain mereka. Selain itu, penerapan prinsip tata kelola yang kuat dalam manajemen risiko juga dapat memberikan kontribusi positif terhadap industri Desain Komunikasi Visual.

Dengan menerapkan strategi manajemen risiko dan mempertimbangkan potensi risiko sebelumnya, organisasi, termasuk para profesional dalam bidang Desain Komunikasi Visual (DKV), dapat menghemat biaya dan menjaga masa depan mereka. Rencana manajemen risiko yang solid akan membantu perusahaan DKV menetapkan langkah-langkah untuk menghindari risiko, mengurangi dampaknya, dan menangani konsekuensinya. Kemampuan untuk mengenali dan mengendalikan risiko ini akan memberikan kepercayaan diri kepada para praktisi DKV dalam mengambil keputusan dalam proyek-proyek desain mereka. Selain itu, penerapan prinsip tata kelola yang kuat dalam manajemen risiko juga dapat memberikan kontribusi positif terhadap industri Desain Komunikasi Visual.

Beberapa manfaat penerapan manajemen risiko di lingkungan kerja DKV profesional: [1] Meningkatkan stabilitas operasional agensi kreatif DKV sambil mengurangi risiko hukum dan finansial. [2] Memberikan perlindungan terhadap risiko-risiko seperti pelanggaran hak cipta dan masalah reputasi. [3] Melindungi para desainer dan klien mereka dari potensi risiko dalam proyek-proyek kreatif. [4] Membantu menilai kebutuhan asuransi agensi DKV untuk mengurangi biaya premi yang tidak perlu.

Ada kesalahpahaman umum mengenai manajemen risiko yang menyatakan bahwa tujuannya adalah untuk sepenuhnya menghilangkan risiko dari bisnis. Namun, hal ini tidak sepenuhnya benar karena secara praktis tidak mungkin untuk menghilangkan risiko sepenuhnya. Sebagai gantinya, tujuan utama dari manajemen risiko adalah memastikan bahwa organisasi memiliki pemahaman yang jelas tentang tingkat risiko yang mereka hadapi, serta memastikan bahwa risiko tetap berada dalam batas yang dapat diterima oleh organisasi (Perajaka & Ngamal, 2021).

Proses manajemen risiko biasanya mengikuti serangkaian langkah yang sama yang digabungkan untuk membentuk proses manajemen risiko secara keseluruhan: [1] Penetapan konteks: Langkah awal adalah memahami situasi di mana proses tersebut terjadi. Ini melibatkan menetapkan kriteria evaluasi risiko dan menetapkan kerangka analisis. [2] Identifikasi risiko: Organisasi mengidentifikasi dan menggambarkan risiko-risiko potensial yang dapat berdampak negatif pada proses atau proyek tertentu. [3] Analisis risiko: Setelah risiko-risiko tertentu diidentifikasi, organisasi mengevaluasi kemungkinan terjadinya serta dampaknya. Tujuan dari analisis risiko adalah untuk memahami secara mendalam setiap risiko spesifik dan dampaknya pada proyek dan tujuan organisasi. [4] Penilaian dan evaluasi risiko: Langkah ini melibatkan evaluasi lebih lanjut terhadap risiko setelah mengkombinasikan kemungkinan terjadinya dengan konsekuensinya. Perusahaan kemudian dapat memutuskan apakah risiko tersebut dapat diterima berdasarkan toleransi risiko mereka. [5] Mitigasi risiko: Perusahaan mengevaluasi risiko tertinggi dan mengembangkan rencana untuk mengurangnya menggunakan kontrol risiko khusus. Rencana ini mencakup proses mitigasi, taktik pencegahan risiko, dan rencana kontinjensi jika risiko tersebut terjadi. [6] Pemantauan risiko: Proses ini melibatkan tindak lanjut terhadap risiko serta pemantauan dan pelacakan risiko baru dan yang sudah ada. Proses manajemen risiko secara keseluruhan juga harus direview dan diperbarui secara berkala. [7] Komunikasi dan konsultasi: Melibatkan para pemangku kepentingan dalam setiap tahap proses dan berkomunikasi serta berkonsultasi dengan mereka, baik internal maupun eksternal.

1.2 Penerapan Manajemen Risiko

Manajemen risiko strategis juga berusaha menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut: [1] "Apa yang bisa salah?" Ini mencakup pertimbangan tentang masalah yang mungkin terjadi, baik itu di tempat kerja secara keseluruhan maupun pada pekerjaan individu. [2] "Bagaimana pengaruhnya terhadap organisasi?" Ini melibatkan penilaian terhadap dampak potensial dari masalah yang mungkin terjadi, baik dampak besar maupun kecil bagi organisasi dan anggotanya. [3] "Apa yang bisa dilakukan?" Langkah-langkah apa yang dapat diambil untuk mencegah kerugian, baik itu melalui langkah-langkah pencegahan atau mitigasi risiko. [4] "Apa yang bisa dilakukan untuk memulihkan jika terjadi kerugian?" Ini melibatkan perencanaan untuk pemulihan jika masalah terjadi, termasuk langkah-langkah untuk mengatasi kerugian yang mungkin timbul. [5] "Jika sesuatu terjadi, bagaimana organisasi akan mengatasi, termasuk bagaimana organisasi membiayai kerugian tersebut?" Ini mencakup strategi dan rencana tindakan yang harus diambil jika masalah terjadi, termasuk sumber daya dan pendanaan yang diperlukan untuk mengatasi kerugian yang mungkin timbul.

1.3 Media Pembelajaran Board Game

Menggunakan permainan papan sebagai media di kelas merupakan cara yang efektif, tidak menimbulkan kecemasan, dan merupakan metode yang baik bagi siswa untuk belajar dan berlatih keterampilan komunikasi serta mengembangkan strategi komunikasi mereka, yang dapat dengan mudah diterapkan dalam dunia nyata (Putri et al., 2017). Efektivitas penyampaian pesan menggunakan sebuah media board game telah dilakukan oleh banyak peneliti. Hal ini menjadi patokan studi kasus, salah satunya adalah penelitian kemampuan pemecahan masalah (Theana Putri Permananda & Wahyudi, 2020). Dilakukan pretes dan postes setelah board game,

hasilnya adalah peningkatan yang signifikan sebanyak 72% dari hasil pretes. Ini menyatakan media pembelajaran board game terbukti cukup efektif.

2. Metode/Proses Kreatif

Pengumpulan data untuk penelitian ini dilakukan melalui metode studi literatur, yaitu dengan cara mengumpulkan dan menganalisis literatur yang relevan dengan topik penelitian (Suryana, 2012). Metode pengumpulan data dilakukan dengan pendekatan deskriptif kualitatif untuk memperoleh data di lapangan yang tidak bisa diukur dengan menggunakan metode penelitian kuantitatif. Dengan menggunakan Studi Literatur, data berasal dari jurnal, artikel, buku maupun hasil penelitian yang sudah ada. Observasi terhadap lapangan serta penelitian studi kasus yang telah dilakukan sebelumnya menggunakan target audiens yang sama atau mirip digunakan untuk memahami lebih lanjut segmentasi target. Kedua metode tersebut digunakan untuk memperoleh insight target audiens dan memahami lebih lanjut permasalahan yang ada.

2.1 Batas Perancangan

Metode perancangan yang digunakan pada penelitian ini menggunakan model umum yang terbagi dalam beberapa tahapan berupa pengumpulan data, identifikasi masalah, segmentasi target, message planning, creative approach, dan prototyping. Berdasarkan pengumpulan data yang dilakukan dengan pendekatan dekriptif kualitatif, dapat disimpulkan bahwa pemahaman terhadap manajemen risiko di kalangan mahasiswa desain masih terbilang rendah yang disebabkan minimnya edukasi pada konsep tersebut. Oleh karena itu, fokus utama perancangan ini adalah pengembangan media pembelajaran mengenai manajemen risiko yang memberikan sebuah contoh risiko yang telah disimplifikasi dan memberikan sebuah stimulasi cara berpikir dan manajemen yang efektif.

2.2 Prototyping

Metode prototyping yang dipergunakan dalam rancangan ini, mengacu pada salah satu dari tahapan design thinking yaitu empathize, define, ideate, prototype, dan test. Setelah melalui ideasi mengenai konsep utama yang berhubungan dengan manajemen risiko dan desain komunikasi visual, selanjutnya adalah melakukan eksplorasi terhadap perancangan mekanisme dan peraturan permainan secara tertulis serta serangkaian uji coba melalui prototype menggunakan karton yang ditemplei kertas yang telah dicetak visual. Setelah layak uji coba yang terakhir dilakukan adalah finalisasi perancangan.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Konsep Kreatif

Konsep kreatif pada rancangan ini menggunakan pendekatan naratif dan hiperbola humoris dalam latar belakang permainan berupa studio desain baru yang berjuang bertahan hidup melakukan kerja serabutan proyek apapun demi membangun portofolio untuk menarik perhatian klien-klien besar. Selain itu, permainan yang bersifat kooperatif akan membangun sebuah interaksi antar pemain, dan saling berdiskusi untuk mencapai tujuan.

3.2 Latar Cerita Permainan

Kamu bekerja di sebuah studio desain baru yang berjuang untuk bertahan hidup dengan menyelesaikan proyek serabutan demi membangun portfolio untuk menarik klien besar. Menyelesaikan proyek-proyek dengan mengandalkan kemampuan unik setiap karakter sambil mengatasi masalah, mengelola risiko, serta menjaga kesehatan mental tim demi keberlangsungan di industri kreatif.

3.3 Mekanisme Permainan

Tujuan utama Boardgame Balada Studio adalah untuk membuat portofolio perusahaan dengan menyelesaikan sejumlah proyek. Permainan berakhir dengan kemenangan apabila berhasil menyelesaikan (jumlah pemain + satu) proyek. Akan tetapi permainan berakhir dengan kekalahan apabila kehabisan Budget ataupun Deadline. Dan juga dinyatakan kalah apabila dua Stress pemain mencapai maksimum. Dalam prosesnya, permainan dilakukan menggunakan dadu desain dengan tiap sisinya mewakili unsur desain yang nantinya diletakan di sebuah ubin untuk melakukan aksi-aksi termasuk menyelesaikan proyek. Nama mekanisme ini dikenal dengan Dice Placement yaitu melempar dadu lalu menentukan ke mana dadu itu ditaruh.

Balada Studio dapat dimainkan oleh dua sampai empat orang pemain dengan rata-rata durasi bermain 30 menit per sesi. Permainan dilakukan secara kooperatif yang artinya menang bersama dan kalah bersama. Dalam satu giliran pemain terdiri dari lima langkah atau fase, yaitu: (1) Membuka 1 kartu masalah, (2) Melempar dadu desain, (3) Menaruh dadu desain, (4) Mengosongkan ubin dari dadu, dan (5) Majukan deadline, lalu oper tablet. Langkah-langkah ini juga tertera di Tablet Budget & Deadline yang berfungsi untuk memonitor budget dan deadline yang dimiliki oleh pemain. Permainan akan terus berlangsung sampai pemain menyelesaikan target jumlah proyek dan berakhir dengan kemenangan atau salah satu kondisi kekalahan terjadi.



Gambar 1. Layout Permainan
Sumber : pribadi.

3.4 Pemilihan Typeface

Penggunaan typeface Bond Story serta Info Story yang bersifat kartunis dipergunakan untuk penggunaan di permainan termasuk Board Utama, Board Karakter, serta Kartu-kartu dengan tujuan untuk terasa lebih menyenangkan ketika dibaca. Sementara typeface Linnote digunakan dalam buku permainan untuk mempermudah keterbacaan tanpa mengurangi tone dan manner yang telah ditetapkan oleh typeface Bond Story serta Info Story.

BOND STORY	INFO STORY	LINNOTE
ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ 1234567890 !@><+==	ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ 1234567890 !@><+==	ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmn opqrstuvwxyz 1234567890 !@><+==

Gambar 2. Typeface yang digunakan

Sumber : Dafont.

3.5 Pemilihan Skema Warna

Pemilihan warna hangat sebagai warna Board Utama untuk menciptakan suasana yang berenergi dan mengundang.

Board Utama				
				
HEX	#8E8789	#FCE495	#F89A40	#F36F40
RGB	142,135,137	252,228,149	248,154,64	243,111,64
CMYK	0,5,44	0,10,41,1	0,38,74,3	0,54,74,5

Gambar 3. Warna Papan Utama

Sumber : pribadi.

Pemilihan warna yang cocok dengan simbol terkait di permainannya, seperti Merah berarti masalah, Hijau berarti budget, Kuning Khaki sebagai ide, serta Ungu yang berarti deadline.

Simbol-simbol				
				
HEX	#EC2426	#55B948	#C69F2E	#D73493
RGB	236,36,38	85,185,72	198,159,46	215,52,147
CMYK	0,85,84,7	54,0,61,27	0,20,77,22	0,76,32,16

Gambar 4. Warna simbol-simbol

Sumber : pribadi.

Pemilihan warna pastel sebagai latar belakang board pemain selain memberi kesan santai juga untuk memberi warna kontras dengan karakternya.

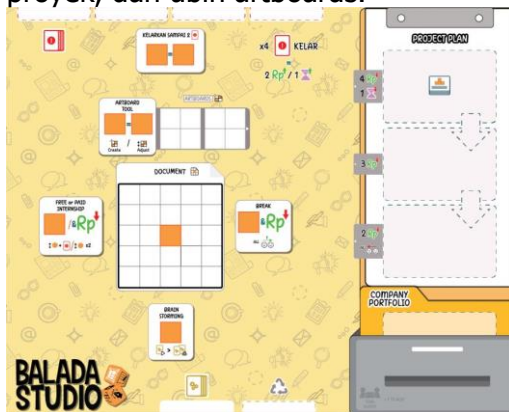
Board Pemain

						
HEX	#8E8789	#FCE495	#F89A40	#8E8789	#FCE495	#F89A40
RGB	142,135,137	252,228,149	248,154,64	142,135,137	252,228,149	248,154,64
CMYK	0,5,4,44	0,10,41,1	0,38,74,3	0,5,4,44	0,10,41,1	0,38,74,3

Gambar 5. Warna Papan Pemain
Sumber : Pribadi.

3.6 Rancangan Papan Utama

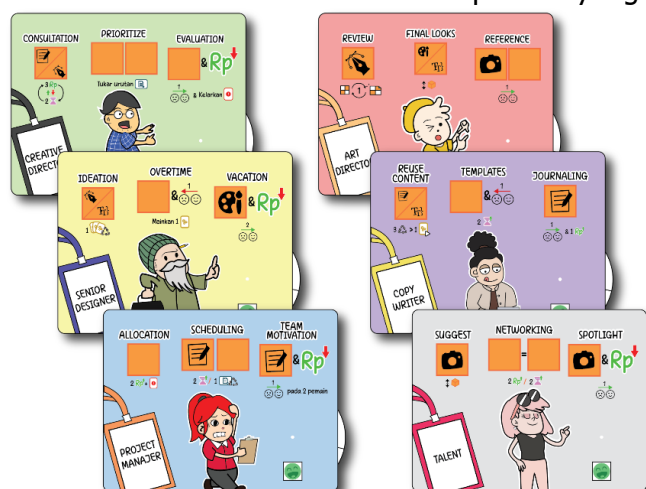
Permainan berlangsung di papan utama yang memiliki aksi-aksi serta area tempat menaruh komponen-komponen tertentu seperti kartu masalah, kartu ide, kartu proyek, dan ubin artboards.



Gambar 6. Papan Utama
Sumber : Pribadi.

3.7 Rancangan Papan Pemain

Di awal permainan, tiap pemain akan memilih satu dari enam papan pemain atau karakter yang merupakan sebuah representasi peran di Balada Studio. Masing-masing papan pemain mempunyai tiga aksi unik. Selain itu, papan pemain juga berfungsi untuk memantau kesehatan mental pemain yang berbentuk sebuah dial.

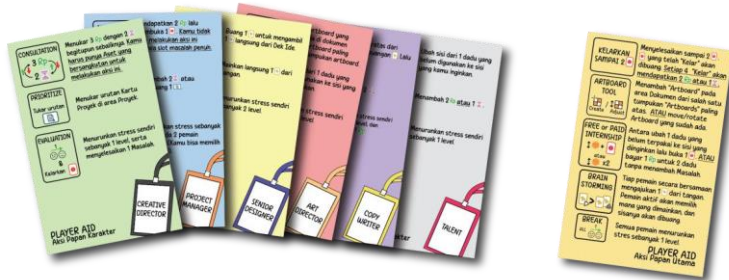


Gambar 7. Papan Pemain

Sumber : Pribadi.

3.8 Rancangan Kartu Bantuan

Kartu Bantuan berfungsi untuk membantu pemain dalam mengetahui apa yang aksi tertentu lakukan. Ada 6 kartu bantuan sesuai dengan papan pemainnya, dengan sisi belakang yang sama yaitu menjelaskann aksi di papan utama.



Gambar 8. Kartu Bantuan

Sumber : Pribadi.

3.9 Rancangan Dadu Desain

Dice Placement adalah mekanisme utama dalam permainan ini, yaitu melempar dadu yang kemudian memutuskan ke mana dadu ditempatkan. Tiap sisi desain merepresentasikan unsur-unsur desain yaitu Fotografi, Ilustrasi, Grafik Desain, Copywriting, Typography, serta Layout. Permainan Papan menggunakan dadu digunakan sebagai media pendukung agar target audiens lebih mudah memahami materi, khususnya sisi yang dihasilkan dan permainan ini juga dikombinasikan dengan praktik berbicara dalam pelaksanaannya (Hidayaturrohmaniyah & Yusuf, 2022).

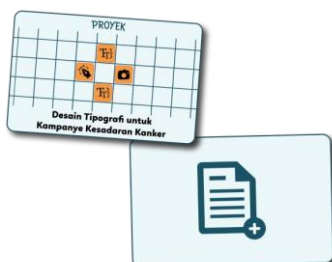


Gambar 8. Kartu Bantuan

Sumber : Pribadi.

3.10 Rancangan Set Kartu

Dalam Board Game BALADA STUDIO terdapat tiga jenis kartu yang digunakan untuk bermain, yaitu kartu proyek, kartu masalah, dan kartu ide. Kartu proyek merupakan tujuan utama dari permainan ini, tiap kartu proyek memiliki sebuah visual arahan untuk menyelesaikannya yang berbentuk sebuah pola dadu dimana pemain akan menyusun pola tersebut untuk menyelesaikan proyek itu.



Gambar 9. Kartu Proyek

Sumber : Pribadi.

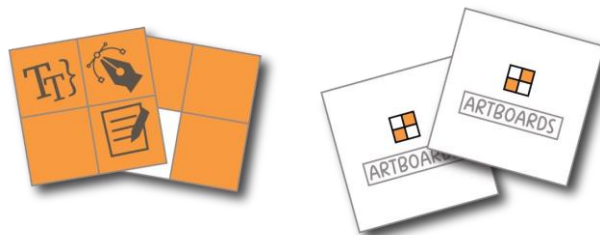
Kartu Masalah merupakan sebuah representasi masalah yang ada selama pengerjaan proyek, kartu ini berupa sebuah efek negatif yang terus berlangsung sampai pemain menyelesaikan masalah tersebut. Sementara itu Kartu Ide merupakan representasi dari ide yang dimiliki oleh masing-masing pemain, kartu ini berupa sebuah efek positif sekali pakai. Tiap pemain akan selalu mempunyai 3 kartu ide di tangannya. Kartu ini tidak dapat dimainkan sendiri, dan hanya bisa dimainkan melalui aksi brainstorming.



Gambar 10. Kartu Masalah & Kartu Ide
Sumber : Pribadi.

3.11 Rancangan Ubin Artboards

Ubin Artboards digunakan untuk menyelesaikan sebuah proyek. Ubin ini nantinya akan diletakkan di area dokumen. Dadu Desain hanya bisa diletakkan di ubin yang berwarna oranye saja, oleh karena itu ubin artboard adalah cara untuk menambahkan ubin berwarna pada area dokumen.



Gambar 11. Ubin Artboards
Sumber : Pribadi.

3.12 Rancangan Tablet Budget & Deadline

Tablet Budget & Deadline adalah komponen untuk memonitor Budget dan Deadline yang dimiliki oleh pemain berbentuk dial. Selain itu, tablet ini berfungsi sebagai pengingat apa yang dilakukan dalam satu giliran.



Gambar 12. Tablet Budget & Deadline

Sumber : Pribadi.

3.13 Rancangan Buku Peraturan

Dalam buku peraturan selain memaparkan tata cara permainan, menjelaskan pula mekanisme dan komponen permainan agar para pemain dapat memahami konsep dibalik permainan tersebut (Theana Putri Permananda & Wahyudi, 2020). Buku Peraturan didesain simpel dengan pemilihan warna untuk mengiringi warna papan utama.



Gambar 13. Buku Perraturan

Sumber : Pribadi.

4. Kesimpulan

Kurangnya penekanan terhadap pelatihan praktis manajemen risiko di ranah seni dan desain serta kurangnya keterlibatan langsung mahasiswa dkv secara proaktif terhadap potensi. Penulis memutuskan untuk membuat perancangan media pembelajaran manajemen risiko untuk mahasiswa DKV dengan harapan target audiens dapat memperoleh pemahaman yang lebih dalam tentang konsep manajemen risiko. Melalui media pembelajaran berbentuk board game kooperatif Balada Studio, diharapkan mahasiswa DKV dapat terlibat secara aktif dalam pembelajaran, menemukan cara yang menyenangkan untuk memahami, serta mempersiapkan diri untuk menghadapi tantangan di industri desain dengan lebih percaya diri dan terampil.

5. Daftar Referensi

- Arifianto, P. F. (2022). Pendidikan Desain Komunikasi Visual dalam Era Society 5.0. *DeKaVe*, 15(1), 37–45. <https://doi.org/10.24821/dkv.v15i1.6167>
- BSN. (2018). Manajemen Risiko Berbasis SNI ISO 31000. In *Book*.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2020). *Strategi Belajar Mengajar* (Ed. rev). Rineka Cipta.
- Hidayaturohmaniyah, H., & Yusuf, A. (2022). Modifying Dice Board Game For Teaching Speaking. *Jurnal Pendidikan*, 3(1), 23–33. [http://eprints.unipdu.ac.id/2362/2/Hasil Similarity Artikel Rahma dan Adi.pdf](http://eprints.unipdu.ac.id/2362/2/Hasil%20Similarity%20Artikel%20Rahma%20dan%20Adi.pdf)
- Perajaka, M. A., & Ngamal, Y. (2021). Pentingnya Manajemen Risiko Dalam Dunia Pendidikan (Sekolah) Selama dan Pasca Covid 19. *Jurnal Manajemen Risiko*, 2(1), 35–50.
- Putri, Sinaga, T., & Sukirlan, M. (2017). The Implementation of Board Game in

- Improving Students' Speaking Skill. *U-Jet: Unila Journal Of English Teaching*, 6(10), 1–23.
- Suryana. (2012). Metodologi Penelitian: Metodologi Penelitian Model Praktis Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. *Universitas Pendidikan Indonesia*, 1–243. <https://doi.org/10.1007/s13398-014-0173-7.2>
- Theana Putri Permananda, & Wahyudi. (2020). The Effectiveness of Board Game to Enhance The Elementary School Students Problem Solving Skill. *Jurnal Sekolah Dasar*, 1(1), 18–24. <https://doi.org/10.36805/jurnalsekolahdasar.v1i1.894>