

Perancangan *Board Game* Sebagai Media Alternatif Melatih Fokus Pada Anak Gejala ADHD (inatensi)

Aysha Shafira Azzahra¹ Agus Rahmat Mulyana² Wuri Widyani Hapsari³
Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain, Institut Teknologi Nasional Bandung

E-mail: aysha.shafira@mhs.itenas.ac.id agusmuldkv@itenas.ac.id² dan wurihapsari@itenas.ac.id³

Abstrak

Kesehatan anak penting untuk diperhatikan sejak ia baru dilahirkan. Setelah dilahirkan, anak membutuhkan cinta, bimbingan, dan rasa aman dari orang tua. Pada zaman sekarang, Gadget merupakan salah satu inovasi teknologi yang memuat berbagai informasi serta aplikasi tentang hal-hal yang berada di dunia saat ini. Durasi penggunaan gadget yang disarankan untuk anak usia 6-10 tahun oleh American Academy of Pediatrics adalah tidak lebih dari 2 jam per hari. Menggunakan gadget dalam jangka waktu yang lama dapat menimbulkan masalah bagi anak, seperti meningkatkan risiko gejala ADHD. ADHD atau attention deficit hyperactivity disorder adalah gangguan mental yang menyebabkan anak sulit memusatkan perhatian, serta memiliki perilaku impulsif dan hiperaktif. Oleh karena itu, media alternatif pembelajaran baru dibutuhkan untuk mendukung anak agar dapat menjadi lebih rileks dan fokus. Salah satunya adalah board game. Perancangan ini bertujuan untuk mengistirahatkan anak dari gadget dan mendukung atau membimbing anak. Board game yang dapat mengedukasi anak mengenai kedisiplinan, menghargai sesama, serta melatih fokus. Hasil dari perancangan ini adalah board game dengan ukuran 31 x 31 cm, menggunakan jenis ilustrasi kartun dan warna cerah. Board game juga dilengkapi dengan komponen lainnya seperti 3 jenis kartu, 4 pion, 70 jenis token dan buku panduan mengenai permainan. Melalui board game ini, anak-anak dapat mengekspresikan emosi yang dirasakan dan lebih mengenal satu sama lain. Orang tua juga bisa lebih memahami perasaan, sifat dan sikap anaknya dengan mendampingi mereka bermain bersama.

Kata kunci: Mental health, ADHD Dominan inatertif, Anak, Peran orang tua.

Abstract

It is important to pay attention to a child's health from the time he is born. After birth, children need love, guidance and security from their parents. Nowadays, gadgets are a technological innovation that contains various information and applications about things in the world today. The recommended duration of gadget use for children aged 6-10 years by the American Academy of Pediatrics is no more than 2 hours per day. Using gadgets for long periods of time can cause problems for children, such as increasing the risk of ADHD symptoms. ADHD or attention deficit hyperactivity disorder is a mental disorder that causes children to have difficulty concentrating and have impulsive and hyperactive behavior. Therefore, new alternative learning media are needed to support children to become more relaxed and focused. One of them is a board game. This design aims to give children a break from gadgets and provide insight into gadgets. Board games that can educate children about discipline, respect for others, and train focus. The result of this design is a board game measuring 31 x 31 cm, using cartoon illustrations and bright colors. The board game is also equipped with other components such as 3 types of cards, 4 pawns, 70 types of tokens and a guidebook about the game. Through this board game, children can express the emotions they feel and get to know each other better. Parents can also better understand their child's feelings, characteristics and attitudes by accompanying them to play together.

Keywords: Mental health, dominant inattractive ADHD, children, role of parents.

1. Pendahuluan

Attention deficit hyperactivity disorder atau biasa dikenal dengan ADHD adalah kondisi ketika terjadinya gangguan perkembangan saraf yang berpengaruh pada motorik (gerakan) seseorang. ADHD adalah gangguan mental yang kerap kali dialami oleh anak-anak. Biasanya, tanda seseorang mengalami ADHD adalah sulit fokus atau memusatkan perhatian, impulsif, serta hiperaktif.

Ada 3 karakteristik utama ADHD pada anak yang biasa ditemukan (Stahl, 2009), yaitu: ADHD Inatensi antara lain; Kesulitan mempertahankan fokus, gagal fokus pada hal detail, kurangnya kedisiplinan, terlihat tidak mendengarkan, kesulitan mengikuti instruksi, kesulitan mengorganisasi. ADHD Hiperaktif; Gelisah, tidak bisa duduk diam, tidak bisa antri, lari atau memanjat tak terkendali, bergerak tanpa kendali, banyak bicara. Terakhir yaitu ADHD Impulsif; kesulitan menunggu giliran, menjawab impulsif tanpa menunggu selesai, memotong pembicaraan orang lain. Seorang anak ADHD biasanya menunjukkan 1 atau lebih dari kategori perilaku tersebut. Gejala ADHD yang tampak pada seorang anak, biasanya akan muncul sebelum usia 8 atau 12 tahun. Adanya cara untuk mencegah ADHD dengan terapi pengobatan maupun terapi non pengobatan, ADHD akan membantu anak dalam mengatasi masalah yang dialaminya.

Terapi farmakologi (Terapi Pengobatan) dengan menggunakan obat stimulan methylphenidate dan amphetamine sulphate dan obat non stimulan seperti atomoxetine. Terapi non farmakologi (Terapi non pengobatan) dengan neurofeedback, yaitu terapi kognitif dan perilaku untuk melatih fungsi otak. Dalam menghadapi kondisi ADHD pada anak, dukungan dan kasih sayang orang tua merupakan hal yang sangat dibutuhkan oleh sang anak. Sehingga menjaga hubungan emosional yang baik diharapkan dapat memberi pengaruh positif terhadap perbaikan kondisi pada anak.

Akan tetapi pada era jaman sekarang banyak orang tua yang tidak paham mengenai perkembangan anaknya, sehingga membuat orang tua terlena dan memberi pola asuh yang berlebihan. Contohnya seperti memberikan penggunaan gadget pada usia kurang dari 8 tahun dan melebihi durasi yang direkomendasikan dengan alasan anak untuk tetap tenang, diam, tidak rewel dan tidak menangis. Gadget merupakan salah satu inovasi teknologi yang memuat berbagai informasi serta aplikasi tentang hal - hal yang berada di dunia saat ini (Gunawan, 2017). Gadget yang biasa digunakan orang saat ini adalah smartphone, laptop, komputer, tablet, atau iPad. Dari hasil survei yaitu 91,7% anak menggunakan media digital, sekitar 7,2 jam per hari yang meningkat seiring dengan usia anak (Badri et al., 2019). Hal ini bermakna bahwa media digital bisa menyita waktu anak yang seharusnya digunakan untuk aktivitas seperti bermain. Adapun Persentase penggunaan aplikasi yang digunakan dalam penggunaan media digital pada anak usia 3-17 tahun berupa menonton youtube (92,32%) dan untuk anak yang berusia lebih dewasa yaitu 8 tahun ke atas cenderung menggunakan instagram (62%) dan tiktok (74,20%) (Ofcom, 2023).

Durasi penggunaan gadget yang disarankan oleh American Academy of Pediatric yaitu usia anak kurang dari 2 tahun disarankan untuk tidak dipaparkan dengan gadget, sedangkan untuk usia 2-6 tahun direkomendasikan tidak lebih dari 1 jam perhari, untuk anak usia 6-11 tahun tidak lebih dari 2 jam perhari (Stiglic & Viner, 2019). Penggunaan gadget dengan durasi yang lama dapat meningkatkan resiko gejala Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD) (Novita et al., 2019).

Anak-anak yang menggunakan terlalu banyak perangkat gadget dapat kehilangan manajemen waktu serta meningkatkan efektivitas pencarian visual dan impulsif. Penggunaan gadget jangka panjang, jika dilanjutkan dapat meningkatkan koordinasi motoric dan kemampuan mengenali objek, serupa dengan gejala ADHD seperti gelisah, hiperaktif, dan sering berjalan (Setianingsih, 2018). Oleh karena itu, Media pembelajaran baru dibutuhkan agar dapat membuat anak menjadi lebih rileks dan fokus. Salah satunya adalah board game. Perancangan ini bertujuan untuk menghasilkan board game yang dapat mengedukasi anak mengenai kedisiplinan dan tanggung jawab.

2. Metode/Proses Kreatif

2.1 Metode Penelitian

Metode yang akan di gunakan penulis dan desainer pada penelitian terapan ini adalah metode perancangan Design Thinking yang meliputi 5 langkah, yaitu Emphatize, Define, Ideate, Prototype, dan Test.

1. Empathize :

Pada tahap ini, dimulai dengan memahami permasalahan tentang ADHD Dominan Inatentif. Penulis tentunya akan mengumpulkan data dan juga riset terhadap pertumbuhan psikolog pada masa kanak-kanak (6-10 thn), tujuan utama ialah orang tua atau para ibu. Metode ini bertujuan untuk mendapatkan pemahaman yang komprehensif tentang anak-anak yang memiliki masalah mental illness.

2. Define :

Setelah melakukan empathize, di tahap define inilah lebih fokus lagi terhadap permasalahan dan memperdalam hasil data dan analisi yang sudah terkumpulkan. Sehingga pada tahap selanjutnya sudah mulai bermunculan ide yang akan dikembangkan.

3. Ideate :

Tahap ideate inilah dimana sudah dapat menyimpulkan permasalahan dan lanjut menyusun ide-ide yang akan di realisasikan terhadap board gamenya. Mulai dari desain, layout, color pallette, dan sebagainya.

4. Prototype :

Setelah menentukan nama board game dan ide-ideinya, barulah desainer akan mendesain dan menciptakan karyanya yang masih 90% final kemudian kembali mengecek semua alur, peraturan, tujuan dari board game ini sudah sesuai dan lanjut pada final test.

5. Test :

Setelah menciptakan board game ini dengan sempurna, barulah pada tahap ini akan dilakukan uji coba langsung terhadap para responden yang menjadi target audiens. Setelah itu desainer akan meminta saran dan kritik dari board game yang telah mereka mainkan tentunya respons dari para pendamping board game ini. Dengan tujuannya akan ada penyesuaian terakhir dalam board game tersebut. Jika sudah sempurna barulah board game ini sudah bisa dimainkan untuk kalangan anak-anak.

3. Diskusi/Proses Desain

3.1 Empethize

Metode ini bertujuan untuk mendapatkan pemahaman yang komprehensif tentang anak-anak yang memiliki masalah mental illness.

a. Hasil Kuesioner dan Wawancara

Pada perancangan board game sebagai media alternatif melatih fokus pada anak gejala ADHD (inatensi), serta mengembangkan fokus, kedisiplinan, dan dapat menghargai sesama ini memiliki target sasaran yaitu anak-anak usia 6-10 tahun. Pada anak usia 6-10 tahun merupakan anak yang membutuhkan orang tua untuk perkembangan karakternya yang membutuhkan perhatian dan pujian karena atas apa yang ia telah lakukan atau perbuatannya dan ingin berinteraksi dengan teman sebayanya. Lalu, target sasaran pada perancangan board game ini juga berasal dari keluarga menengah ke atas yang berlokasi di kota-kota besar di Indonesia. Akan menjadi nilai lebih untuk anak yang gemar bermain, memiliki rasa keingintahuan yang tinggi, tertarik pada hal baru dan ingin meningkatkan hubungan sosialnya dengan orang-orang, juga menjadi target dari perancangan ini.

Oleh karena itu, peneliti memberikan kuesioner yang diisi oleh anak usia 6-10 tahun sebanyak 95 responden dan memiliki kesimpulan bahwa 95.8% anak sudah mengetahui permainan board game dan 89.6% pernah bermain permainan ular tangga. Lalu 96.7% lebih menyukai permainan yang dapat dimainkan dengan ramai-ramai, dan 89.5% anak menyukai dan senang jika bermain dengan orang tua, saudara dan temannya.

Tidak hanya anak-anak saja, peneliti juga melakukan riset dan membuat kuesioner untuk para ibu dan ayah atau orang tua. Sebanyak 92 responden kepada perancangan board game ini. Sebanyak 94.8% para orang tua disini anaknya kecanduan oleh gadget, Lalu sebanyak 91.7% anak sulit untuk fokus dan mudah marah setelah bermain gadget. Dan 95.5% sang anak menyukai bermain dengan ibu, ayah, atau orang tua, saudaranya dan temannya.

Untuk memperkuat perancangan, penulis melakukan wawancara dengan narasumber Psikolog, yaitu Dr. Ida Yulfiyanti Sp.A. Hasil kesimpulan dari wawancara adalah adanya hubungan antara durasi penggunaan *gadget* dengan gejala ADHD. Penggunaan *gadget* dalam jangka panjang juga mempengaruhi perkembangan otak anak karena terlalu banyak hormon dopamin yang dapat mengganggu perkembangan fungsi kortikal prefrontal yang dapat menyebabkan gejala ADHD seperti inatensi, kurang fokus, kurang disiplin, terkadang tidak menyimak orang lain berbicara, dan terlalu banyak bergerak (Setianingsih, 2018). Oleh karena itu, board game adalah media alternatif yang bagus untuk mengistirahatkan anak dari gadget.

3.2 Define

Tahap define ini lebih fokus lagi terhadap permasalahan dan memperdalam hasil data dan analisis yang sudah terkumpulkan. Sehingga pada tahap selanjutnya sudah mulai bermunculan ide yang akan dikembangkan.

A. Identifikasi Masalah

Penyebab ADHD belum diketahui secara pasti. Namun, penelitian menunjukkan bahwa ada beberapa faktor yang bisa meningkatkan risiko anak terkena ADHD, antara lain faktor genetik dan lingkungan. ADHD juga diduga berkaitan dengan gangguan pada pola aliran listrik otak atau gelombang otak. Ada pula yang menganggap bahwa gangguan perilaku hiperaktif pada anak disebabkan oleh sugar rush atau konsumsi gula berlebihan. Namun, hal ini belum terbukti benar.

Menurut Safira (2020) penggunaan media belajar dalam proses pembelajaran anak merupakan hal yang penting dimana media itu harus senyata mungkin dan membutuhkan sebuah model. Salah satu contohnya adalah permainan edukatif, dimana menurut Darmadi (2018) penggunaan metode bermain akan memberikan suasana yang lebih rileks atau santai dan menumbuhkan suasana interaktif antar teman sebayanya. Melalui kegiatan bermain juga dapat memperoleh pelajaran dari aspek perkembangan kognitif, sosial, emosi dan fisik anak (Darmadi, 2018). Papan permainan atau board game dapat ditunjukkan sebagai sarana hiburan sekaligus sarana edukasi yang menyenangkan dimana dan kapan saja (Pratiwi, 2019).

Board game adalah permainan yang melibatkan sejumlah benda yang ditempatkan dan bertukar berdasarkan aturannya pada sebuah permukaan dalam bentuk papan (Dwistyan & Setiawan, 2017). Menurut Limantara et al. (2015), ada enam jenis board game yaitu Strategy Board game, German Style Board game, Race Game, Roll and Move Game, Trivia Game, Word Game. Roll and move game adalah jenis permainan papan yang menggunakan dadu atau media lainnya yang dapat menghasilkan jumlah angka untuk menentukan jumlah langkah para pemain. Board game memiliki beberapa manfaat yang salah satunya adalah edukasi yang dapat membuat pemainnya berpikir, memecahkan masalah dan langsung belajar dan bereaksi dari permainan tersebut (Limantara et al., 2015).

Oleh karena itu, media alternatif pembelajaran baru dibutuhkan untuk mendukung anak agar dapat menjadi lebih rileks dan fokus. Salah satunya adalah board game. Perancangan ini bertujuan untuk mengistirahatkan anak dari gadget dan mendukung atau membimbing anak. Board game yang dapat mengedukasi anak mengenai kedisiplinan, menghargai sesama, serta melatih fokus. Hasil dari perancangan ini adalah board game dengan ukuran 31 x 31 cm, menggunakan jenis ilustrasi kartun dan warna cerah. Board game juga dilengkapi dengan komponen lainnya seperti 3 jenis kartu, 4 pion, 70 jenis token dan buku panduan mengenai permainan. Melalui board game ini, anak-anak dapat mengekspresikan emosi yang dirasakan dan lebih mengenal satu sama lain. Orang tua juga bisa lebih memahami perasaan, sifat dan sikap anaknya dengan mendampingi bermain bersama.

B. Segmentasi Target

- Demografis

Orang tua, ibu atau ayah (wanita dan pria) dengan status ekonomi menengah keatas

- Geografis

Indonesia, daerah perkotaan atau kota-kota besar.

- Psikografis

Orang tua yang memiliki anak perempuan atau laki-laki berusia 6-10 tahun hobi bermain gadget.

- Teknografis

Di era digital preferensi teknologi dapat secara signifikan mempengaruhi keputusan pembelian oleh karena itu, mengelompokkan pasar berdasarkan teknologi para audiens. Bisa dipesan dengan cara online lewat e-commerce seperti shopee, tokopedia dan lain sebagainya.

C. Insight

Need : Membutuhkan solusi agar tidak terlalu sering bermain gadget

Want : Menginginkan anak bisa disiplin, fokus dan dapat menghargai sesama.

Fear : Bermain gadget berlebihan

Dream : Bersosialisasi dengan siapapun

Like : Bermain bersama orang terdekat

D. Analisis SWOT

Berikut ini merupakan analisis SWOT dari perancangan board game:

1. Strength:

Board game ini dapat mengurangi kecemasan berlebih pada anak karena pada kartu bermain akan menanyakan hal-hal tentang apa saja yang anak senangi. selain itu Board game dapat menjadi salah satu media pembelajaran yang santai dan menyenangkan dan juga dapat mengajarkan anak mengenai sikap disiplin dan menghargai sesama.

2. Weakness:

Board game hanya mengistirahatkan mata dari gadget sehingga anak belum tentu lepas dari gadget nya sehari-hari. Biaya produksi board game cukup besar sehingga harganya tinggi.

3. Opportunity:

Dapat meningkatkan hubungan sosial karena dapat dimainkan oleh siapa pun, dimana pun, dan kapan pun. Meningkatkan kedekatan anak terhadap orang tuanya.

4. Threat:

Permainan gadget lebih banyak diminati dan bersaing dengan board game yang sudah terkenal.

	Strength	Weakness
Opportunity	<p>SO:</p> <p>A. Setiap permainan pada dasarnya memiliki aturan untuk mencapai tujuan permainan. Bermain <i>board game</i> bisa melatih anak untuk fokus. Perlahan mencoba mendengarkan aturan yang dijelaskan orang tua. Orang tua juga bisa menilai apakah anak bisa mengikuti aturan yang sudah dijelaskan atau malah mudah terganggu dengan hal lain.</p> <p>B. <i>Board game</i> akan memudahkan orang tua dan sekolah dalam proses belajar kedisiplinan dan menghargai sesama.</p>	<p>WO:</p> <p>Bermain <i>board game</i> bersama keluarga merupakan cara yang luar biasa untuk menghabiskan waktu berkualitas bersama. Selain menyenangkan, aktivitas ini juga memiliki manfaat edukatif yang berharga. Anak-anak dapat belajar fokus, kemampuan intrapersonal, kreativitas, kemampuan kognitif, dan keterampilan emosional melalui bermain <i>board game</i>.</p>
Threats	<p>ST:</p> <p>A. Konsep dan ilustrasi <i>board game</i> harus menarik perhatian anak dan mudah dipahami oleh anak.</p> <p>B. Tidak perlu banyak aturan pada permainan.</p>	<p>WT:</p> <p>A. <i>Board game</i> yang sudah terkenal dapat dijadikan referensi.</p> <p>B. <i>Board game</i> dibuat dengan bahan yang berkualitas agar dapat tahan lama.</p>

Sumber: Pribadi;2024

3.3 Ideate

WHAT TO SAY AND HOW TO SAY

A. General message

Mengajak para orang tua terutama ibu, untuk lebih memperhatikan anaknya yang berusia 6-10 tahun upaya untuk mencegah gejala ADHD pada anak yang disebabkan karena terlalu sering melihat gadget. Media edukasi ramah untuk anak-anak tidak hanya belajar anak bisa bermain dengan *board game* yang didampingi oleh orang tua. Mengajarkan anak agar bisa lebih fokus, lebih disiplin, dan dapat menghargai sesama.

B. What to say :

"Melatih kemampuan fokus anak melalui Board Game"

C. How to say :

Menarik para orang tua dan anak-anak dengan board game dengan ilustrasi dan warna yang cerah berwarna-warni, terkait bagaimana Mengajarkan anak agar lebih disiplin, dapat menghargai sesama, dan dapat bertanggung jawab.

D. Konsep Permainan

Board Game atau permainan papan dibuat dengan jenis Roll and Move Game yang merupakan jenis permainan menggunakan dadu untuk menentukan langkah pemain seperti monopoli, ludo, ular tangga, dan lainnya yang sering dimainkan oleh anak. Permainan dapat dimainkan 2-4 pemain dari usia 6-10 tahun. Selain itu, konsep dalam board game memiliki tema tentang pencegahan ADHD pada anak dengan meningkatkan fokus, kedisiplinan, dan dapat menghargai orang ketika sedang berbicara, yang dibuat dengan konsep dan ilustrasi yang menyenangkan sekaligus sambil belajar, dimana pemain dapat menjawab pertanyaan pada kartu sehingga dapat menambah pengetahuan anak tentang dirinya sendiri dan orang sekitar. Para pemain board game ini diajak untuk mengumpulkan bintang atau poin, bintang atau poin yang terbanyak adalah pemenangnya.

Menggunakan jenis roll and move game dan memiliki beberapa komponen. Pada permainan ini memiliki 3 jenis kartu yaitu 20 kartu talking, doing, dan feeling yang berisikan pertanyaan mengenai pengetahuan, perasaan, kedisiplinan dan aktivitas di lingkungan rumah, sekolah dan masyarakat, 1 papan permainan, 70 token bintang, dadu, 4 pion pemain, dan 1 buku panduan. Semua komponen tersebut akan dimasukkan kedalam box packaging yang diberikan sekat antar komponennya.

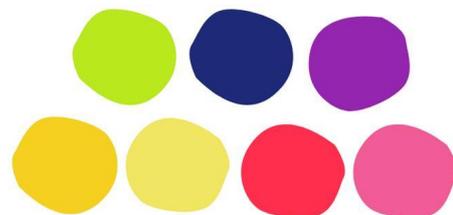
E. Ilustrasi, tone dan manner

1. Tipografi

Menggunakan 3 jenis yaitu, Adigiana Toybox untuk cover karena font ini menarik dan cocok untuk anak-anak, kedua loveLO dan ketiga marykate yang memiliki garis tegas yang cocok untuk tulisan yang tidak lebih dari satu alinea.

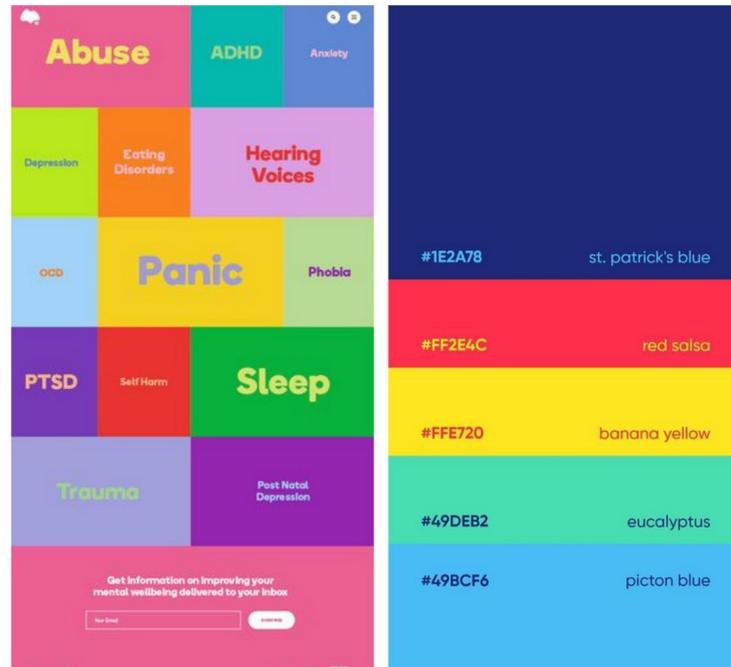
FONT:

- **Adigiana Toybox**
- **LOVELO**
- **MARYKATE**



2. Tone and manner

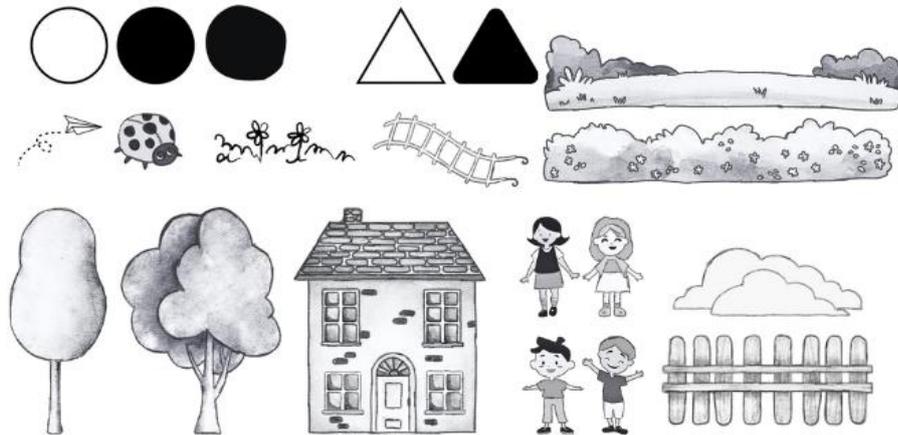
Berdasarkan hasil kuesioner, 92.5% menyukai warna yang bervariasi, cerah berwarna-warni dan dengan saturasi tinggi. Selain itu, juga menggunakan warna hangat seperti merah, pink dan kuning untuk memberikan perasaan hangat dan warna dingin seperti biru, ungu, dan hijau untuk latar belakang pada board game.



3. Ilustrasi

Pada perancangan ini menggunakan jenis ilustrasi kartun yang simple dan juga terlihat menarik dan mudah diingat. Akan ada dua karakter laki-laki dan dua karakter perempuan. Didalam perancangan ini ilustrasi dipakai untuk membuat karakter dari pion pemain, buku panduan dan kemasan.





Gambar Proses Sketsa
(Pribadi, 2024)

4. Hasil Perancangan

- **Judul Board Game**

The Talking, Doing & Feeling

Berdasarkan hasil kuesioner, 92.5% menyukai warna yang bervariasi, cerah berwarna-warni dan dengan saturasi tinggi. Selain itu, juga menggunakan warna hangat seperti merah, pink dan kuning untuk memberikan perasaan hangat dan warna dingin seperti biru, ungu, dan hijau untuk latar belakang pada board game. Selain itu alasan mengapa judulnya menggunakan bahasa Inggris yaitu agar anak-anak bermain sambil belajar dan mengetahui kosakata baru.

● **Pion pemain**

Pada karakter, semua skema warna sama karena agar enak dilihat dan juga lebih cocok untuk karakter lainnya.



Gambar pion pemain
(Pribadi,2024)

● **Papan permainan**

Pada papan permainan menggambarkan rumah yang dikelilingi oleh lingkungan yang asri, banyak pepohonan, semak-semak, bunga, dan juga cuaca yang cerah. Membuat anak menjadi terasa nyaman ketika melihat papan permainan. Berukuran 30 x 30 cm.



Gambar papan permainan
(Pribadi,2024)

- **Kartu permainan**

Pada komponen kartu memiliki tiga jenis yaitu pada kartu *talking* bewarna biru, kartu *doing* bewarna kuning dan kartu *feeling* bewarna merah muda. Setiap semua kartu mempunyai pertanyaan yang berbeda-beda.



Gambar kartu permainan
(Pribadi,2024)

- **Token**

Token memiliki satu jenis yaitu token bintang. Pada token bintang ini menggunakan warna kuning dan menambahkan simbol senyum. Token memiliki ukuran 4 x 4 cm dengan bahan chipboard.



Gambar token permainan
(Pribadi,2024)

- Buku panduan bermain

Buku panduan berisikan pengenalan permainan, cara singkat dalam bermain, persiapan dan langkah bermain. Buku panduan diberikan ilustrasi agar dapat lebih menarik untuk dibaca dengan layout yang sederhana.



Gambar kertas panduan permainan
(Pribadi,2024)

- Packaging

Pada kemasan, bagian cover depan menggambarkan keempat karakter yang sedang bermain bersama di halaman depan rumah. Menggunakan box hard cover glossy yang berukuran 31 x 31 x 5 cm agar kuat dan tahan air, ukuran besar karena agar saat didisplay bisa terlihat dengan jelas dan menarik perhatian.



Gambar packaging
(Pribadi,2024)

4. Produksi dan Run Test

Pada tahap ini dilakukan untuk mencetak hasil desain yang sudah dibuat dan melakukan tes dalam bermain board game. Pada tahap run test mendapatkan kesimpulan bahwa durasi waktu dalam bermain sekitar 25-40 menit, ada pemain yang bisa menjawab dan melakukan sesuai kartu talking, doing, dan feeling. Namun ada yang tidak bisa menjawab, para pemain sangat menyukai kartu doing atau melakukan, pemain terlihat senang hingga sampai tertawa ketika melakukan sesuai kartu doing tersebut, pemain juga dapat memahami cara bermain dengan baik karena permainan ini tidak terlalu banyak peraturan. Selama bermain, pemain terlihat menikmati permainan, hingga sampai mengulang 3 kali.



Gambar Run Tes Board Game talking, doing and feeling.
(Pribadi,2024)

5. Kesimpulan dan Penutup

Gadget adalah media yang sangat canggih dan banyak manfaatnya untuk anak, tetapi jika terlalu sering dapat menimbulkan kurangnya fokus pada anak. Maka dari itu untuk mengistirahatkan anak dari gadgetnya, media board game dapat dijadikan media alternatif dalam mengedukasi sekaligus dapat membuat anak belajar lebih menyenangkan sambil bermain. Bermain board game harus mudah dipahami oleh anak agar tidak menyulitkan anak dalam berpikir. Melalui board game atau permainan papan ini, anak dan juga orang tua akan menjadi lebih dekat karena anak berusia 6-10 tahun merupakan anak yang membutuhkan orang tua untuk perkembangan karakternya yang membutuhkan perhatian dan pujian karena atas apa yang ia telah lakukan atau perbuatannya dan ingin berinteraksi dengan teman sebayanya.

Board game ini sebagai media alternatif pendukung untuk melatih anak dengan bermain bersama agar lebih fokus, lebih mengetahui kedisiplinan, dan bisa menghargai sesama. Peran orang tua pada board game ini sangatlah penting.

DAFTAR REFERENSI

- [1] ojs.ycit.or.id/index.php/KTSK/article/view/117/98
- [2] *Very Well Mind. Developmental Psychology*
- [3] [Lintar untar.ac.id/repository/penelitian/buktipenelitian](https://lintar.untar.ac.id/repository/penelitian/buktipenelitian)
- [3] *Psychology Discussion. Stages of Development of Psychology of People at Different Ages from Infancy to Old Age*
- [4] Junida, D. S., & Mutmainnah, I. (2023). *Sosial Budaya Pada Anak*.
- [5] Gunadi, A. A. (2017). *Pengaruh Lingkungan Sosial Terhadap Imajinasi Anak. Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(2). <https://doi.org/10.24176/Re.V7i2.1215>
- [6] Darmadi, H. (2018). *Asyiknya Belajar Sambil Bermain*. Bogor: Guepedia.
- [7] Kelley, D., & Brown, T. (2018). *An introduction to Design Thinking*. Institute of Design at Stanford.
- [8] Cooper, A., Reimann, R., & Cronin, D. (2007). *About Face 3: The Essentials of Interaction Design*.
- [9] R. M. Shan Hahury, "Analisis Pengaplikasian Teori Warna dan Penggunaan Siluet dalam Desain Karakter," *J. DKV Adiwarna*, vol. 1, no. 121, pp. 3–4, 2022.
- [10] Sasongko, M. Nurcahyo, Suyanto, and M. P. Kurnaiawan, "Analisis Kombinasi Warna pada Antarmuka Website Pemerintah Kabupaten Klaten," *J. Teknol. Technoscientia*, vol. 12.
- [11] Hurlock, E. (2003). *Psikologi Perkembangan Suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan*. Jakarta: Erlangga
- [12] Limantara, D., Waluyanto, H., & Zacky, A. (2015). *Perancangan Board Game Untuk Menumbuhkan Nilai Moral Pada Remaja*. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1.
- [13] Rimm, S. (2003). *Mendidik dan Menerapkan Disiplin pada Anak Prasekolah*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama. Safira, A. (2020). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Gresik: Caremedia Communication.
- [14] Silfia, I. (2021, Juni 24). *Kemendikbudristek Ungkap PJJ Bikin Anak Jadi Kurang Disiplin*. Retrieved Juni 27, 2021, from *Warta Ekonomi*: <https://www.wartaekonomi.co.id/read347401/kemendikbudristek-ungkap-pjpbikin-anak-jadi-kurang-disiplin>

