

Perancangan *Board Game The Adventure Towards Confidence* Bagi Anak 7-12 tahun Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Mereka

Leonny Natasia Korompis

lnatasia@student.ciputra.ac.id

Visual Communication Design, School of Creative Industry

Universitas Ciputra Surabaya

ABSTRAK

Kepercayaan diri adalah suatu hal yang penting namun masih banyak orang yang merasa tidak percaya diri. Hal ini disebabkan dari usia perkembangan dini tidak ada media yang dapat membantu seseorang menumbuhkan rasa percaya dirinya. Maka dari itu dibuatlah media yang dapat membantu menumbuhkan rasa percaya diri sejak usia dini dengan media yang interaktif yaitu *board game*. Melihat hal ini maka tujuan dari penelitian ini adalah menciptakan media edukasi *board game* yang dapat meningkatkan kepercayaan diri mereka dengan cara menyenangkan dan memiliki elemen visual yang menarik serta tantangan interaktif. Penelitian ini menggunakan metode studi literatur dan kualitatif untuk mengkaji literatur yang berkaitan dan mewawancara target pasar serta seseorang yang ahli di bidang ini. Data diperoleh dari jurnal internasional dan nasional, kemudian dianalisis secara deskriptif. Menciptakan solusi yang efektif dan menarik untuk meningkatkan kepercayaan diri mereka. Diperlukan elemen visual yang memikat dan tantangan interaktif yang dapat menginspirasi dan memberikan dorongan positif, sehingga mereka dapat mengatasi masalah kepercayaan diri dengan cara yang menyenangkan dan bermanfaat. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *boardgame* dapat menjadi media yang efektif untuk meningkatkan rasa percaya diri anak-anak. *Boardgame* yang memiliki elemen visual yang menarik dan tantangan interaktif dapat membantu anak-anak untuk belajar tentang pentingnya kepercayaan diri dan mulai mengembangkannya sejak usia dini.

Kata kunci: Kepercayaan diri, Media edukasi, *Board game*, Anak-anak, Permainan

ABSTRACT

Self-confidence is an important thing but there are still many people who feel insecure. This is because from an early development age there is no media that can help someone grow their confidence. Creating media that can help foster self-confidence from an early age with interactive media, namely board games. Seeing this, the purpose of this research is to create educational media board games that

can increase their confidence in a fun way and have interesting visual elements and interactive challenges. This research uses literature and qualitative study methods to review related literature and interview the target market and someone who is an expert in this field. Data was obtained from international and national journals, then analyzed descriptively. Creating an effective and engaging solution to boost their confidence. It requires compelling visual elements and interactive challenges that can inspire and provide positive encouragement, so that they can overcome self-confidence issues in a fun and rewarding way. The results of this study show that board games can be an effective medium to increase children's self-confidence. Board games that have engaging visual elements and interactive challenges can help children to learn about the importance of self-confidence and start developing it from an early age.

Keywords: Confidence, Educational media, Board game, Children, Games

PENDAHULUAN

Di dunia ini ada banyak orang yang mengalami permasalahan dengan kepercayaan diri mereka. Menurut data yang diambil dari buku "*Restore Your Magnificence: Life Changing Guide to Reclaiming Your Self Esteem*" by Dr. Joe Rubino, 85% populasi manusia di dunia terkena masalah kepercayaan diri.

Menurut Lauster (2012) dalam (Amri, 2018), percaya diri adalah perasaan dimana seorang individu merasa yakin dengan kemampuan yang ia miliki sehingga dapat melakukan tindakan yang merasa bebas untuk melakukan hal-hal yang sesuai keinginan dan tanggung jawab atas perbuatannya serta mampu memotivasi dirinya untuk mencapai hal yang ia inginkan.

Kepercayaan diri termasuk dalam salah satu pondasi penting bagi anak untuk tumbuh dan berkembang secara optimal. Bahkan, dalam peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang standar pendidikan anak usia dini, dinyatakan bahwa menunjukkan rasa percaya diri adalah salah satu kriteria standar pencapaian perkembangan sosio emosional anak usia dini.

Kunci agar anak dapat termotivasi dan dapat mengembangkan suatu bakat atau kemampuan yang ia miliki, serta memiliki keberanian untuk mengatasi masalah dan mengambil keputusan adalah kepercayaan diri (Ernawati, Rasni, & Hardiani, 2012).

Tidak semua anak-anak memiliki rasa percaya diri yang cukup, hal ini bisa dilihat dari banyak faktor seperti lingkungan dan latar belakang yang berbeda-

beda. Untuk membuat anak bisa merasa percaya diri adalah dengan melakukan kegiatan yang pasti dilakukan oleh semua anak-anak yaitu bermain (Hayati & Putro, 2021).

Menurut Mastuti dan Aswi (2008) dalam (Amri, 2018) perasaan tidak percaya diri adalah perasaan yang dapat berubah selama masa pertumbuhan dimana seseorang yang tidak percaya diri akan merasa takut, merasa berbeda, dan kesulitan dalam bergaul. Hal ini menyebabkan kemampuan yang dimiliki seseorang tidak terasah dengan baik dan sulit untuk dikembangkan. Bermain artinya memberikan kegiatan menyenangkan pada anak-anak. Dari permainan seorang anak dapat berkembang secara emosi, membantu memahami dunia, dan bersosialisasi dengan lingkungan sekitar (Octaviani, 2020).

Sebuah permainan dapat menjadi wadah yang tepat agar seseorang dapat menumbuhkan rasa kepercayaan dirinya dengan mengasah rasa ingin tahu melalui aktivitas yang diberikan.

Maka dari itu sangat baik jika bisa melatih kepercayaan diri sejak dini yang akan memampukan seorang anak memiliki keberanian di usia-usia selanjutnya. Untuk melatih kepercayaan diri sejak dini, maka dirancanglah media edukasi *board game* untuk merangsang perkembangan kepercayaan diri pada anak usia 7-12 tahun.

Pada usia 7-12 tahun, anak mengalami masa tahap operasional konkret yang dimana seorang anak beradaptasi dan menginterpretasikan objek serta kejadian di sekitarnya. Anak mulai mempelajari fungsi mainan, dan objek-objek lainnya (Basri, 2018).

Board game dipilih menjadi alat untuk membantu edukasi anak di usia 7-12 tahun dikarenakan di usia ini anak memerlukan objek fisik yang nyata untuk membuat mereka lebih mudah memikirkan cara kerja suatu hal (Nuryati & Darsinah, 2021).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dan metode studi literatur, yang bertujuan untuk mengkaji literatur yang berkaitan dengan topik penelitian. Tinjauan pustaka adalah analisis literatur yang bertujuan untuk

memberikan informasi kepada pembaca tentang hasil-hasil penelitian lain yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan, menghubungkan penelitian dengan literatur yang ada, dan mengisi celah-celah dalam penelitian sebelumnya (Cresswell, 2014).

Sedangkan, metode kualitatif adalah metode dengan menggunakan prosedur bertujuan mewawancara narasumber sebagai informan penelitian. Informan yang dipilih harus memiliki kriteria ahli dan memiliki wawasan mendalam di bidangnya (Budi, Swandi, & Suardina, 2023).

Metode wawancara dilakukan dengan *3 expert user* dan *4 extreme user* yaitu:

Profil *Expert User*

Pertama adalah Jesslyn Natania S. Psi yang merupakan seorang terapis anak di Kupompong.id. Kedua adalah, Pricilia Dara S. Psi, seorang asisten konsultan di Pusat Layanan Psikologi. Yang ketiga Ibu Lucy Liem S. Psi sebagai seorang guru sekolah dasar dan juga konselor di sekolah SDK St. Redemptus.

Profil *Extreme User*

Pertama adalah Nicholas, yang merupakan seorang anak yang duduk di sekolah dasar berusia 12 tahun. Nicholas memiliki ketertarikan di dunia *game*. Yang kedua, Edgard yang merupakan teman dari Nicholas yang juga berusia 12 tahun dan dari keseharian yang terlihat dan opini orang sekitar, banyak yang mengatakan Edgard anak yang memiliki sifat cenderung pendiam dan pemalu. Selanjutnya, Vian dan Jennifer sebagai perwakilan anak perempuan yang duduk di kelas 6 SD mereka juga merupakan anak yang suka bermain permainan papan.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan tinjauan Pustaka, yaitu mengumpulkan data dari berbagai sumber, seperti jurnal, buku, dan kajian lainnya. Lalu, hasil analisa data tersebut divalidasikan melalui wawancara dengan ahli di bidangnya. Wawancara dilakukan bersama dengan *4 extreme user* dan *3 expert user*.

HASIL DAN DISKUSI

Pentingnya Kepercayaan Diri

Menurut Tripathy dan Srivastava (2012) dalam (Sahibzada & Akbari, 2020) kepercayaan diri adalah suatu sikap dimana saat seseorang memiliki sikap ini maka seseorang tersebut akan terarah pada tujuan dan percaya bahwa mereka akan mencapai tujuan dan harapan mereka.

Menurut Suasana (2007) dalam (Ernawati, Rasni, & Hardiani, 2012) kepercayaan diri juga merupakan sebuah cara seseorang untuk menghadapi tekanan yang ia rasakan. Dimana, kepercayaan diri dapat membuat individu merasa yakin dan berani untuk menghadapi hal yang dirasa kurang nyaman.

Kepercayaan diri adalah modal penting bagi seseorang untuk menjalani kehidupan. Dengan kepercayaan diri, seseorang dapat mengembangkan potensi diri dan mencapai tujuannya. Kepercayaan diri dibangun melalui kemampuan dan keterampilan yang dimiliki (Amri, 2018).

Konklusi dari semua pengertian di atas, kepercayaan diri adalah sikap positif seseorang terhadap diri sendiri yang meliputi keyakinan akan kemampuan dan potensi diri, serta keberanian untuk menghadapi tantangan.

Rasa percaya diri sangat penting untuk individu sebagai perkembangan realisasi diri. Dengan kepercayaan diri, seseorang dapat berkembang secara intelektual, terampil dalam kemandirian, dan berani mengembangkan kemampuan yang ia miliki (Surya, 2007).

Ada beberapa jenis kepercayaan diri menurut Angelis (2000:58) dalam (Tanjung & Amelia, 2017) yang dapat dikembangkan yaitu tingkah laku, emosi, dan spiritual (kerohanian).

Permainan *Board Game* sebagai Media Edukasi

Kegiatan paling sibuk yang dilakukan anak adalah kegiatan bermain. Setiap anak memiliki dunianya sendiri dalam bermain, melalui bermain maka anak dapat belajar tentang banyak hal untuk tumbuh kembangnya (Hayati & Putro, 2021).

Maka dari itu, bermain adalah kegiatan yang penting bagi anak, karena memiliki banyak manfaat bagi perkembangannya. Anak dapat memiliki kemampuan sosialisasi dengan berinteraksi. Dengan berinteraksi, anak dapat

bersaing dengan jujur, sportif, dan dapat menghargai orang lain (Shafariya, Yuliansyah, & Triyadi, 2020).

Dengan manfaat yang didapat dari bermain maka anak dapat belajar dengan cara bermain. Untuk belajar sambil bermain maka diperlukan media edukasi.

Media adalah alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan. Media dapat berupa benda, gambar, suara, atau video. Media dapat membantu seseorang untuk memahami hal yang dijelaskan dengan lebih baik karena akan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa (Faidah, 2019).

Edukasi adalah upaya untuk menyampaikan pengetahuan dan informasi kepada masyarakat, sehingga mereka dapat memahami hal-hal tertentu dengan lebih baik (Umasugi, 2021).

Sehingga dapat disimpulkan bahwa media edukasi adalah alat bantu atau perantara untuk memberikan pengetahuan tentang hal tertentu.

Edukasi juga merupakan hal yang sangat penting untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, nilai, dan wawasan individu (Wardaya, 2019). Edukasi yang disampaikan melalui perantara yang tepat maka akan sangat efektif bagi seorang individu.

Salah satu media edukasi yang dapat digunakan adalah *board game*. *Board game* adalah permainan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih, di atas papan permainan yang telah dirancang khusus sesuai dengan jenis permainannya. *Board game* didukung dengan berbagai macam alat permainan, seperti koin, dadu, pion, kartu, dan sebagainya, yang digunakan sesuai dengan peraturan permainan masing-masing (Shafariya, Yuliansyah, & Triyadi, 2020).

Board game dapat digunakan sebagai media edukasi sebagai sarana yang menyenangkan dan efektif, karena dapat membantu anak untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah, serta meningkatkan pemahaman materi pelajaran (Darmo, Tashya, & Wardhani, 2022).

Board game memiliki beragam jenis yang dapat dibedakan berdasarkan karakteristik dan cara permainannya, yaitu:

Classic Board Game yaitu genre yang paling mudah dipelajari dan dimainkan. Genre ini biasanya mengandalkan keberuntungan, seperti melempar dadu, atau efek pada kartu. Contohnya adalah permainan ular tangga (Putri & Agustin, 2023).

Euro-style Game adalah genre yang berfokus pada strategi dan tema. Genre ini memiliki tujuan utama untuk mengumpulkan poin kemenangan sebanyak-banyaknya. Contoh *euro-style game* adalah *Carcassonne* dan *Paladins of the West Kingdom* (Putri & Agustin, 2023).

Educational Board Game adalah genre yang ditujukan untuk anak-anak. Permainan ini berfokus pada keterampilan, teknik, atau bidang pengetahuan (Putri & Agustin, 2023).

Deck-building game adalah genre yang mengharuskan setiap pemain memiliki setumpuk kartu yang dapat digunakan untuk ditukar, ditambah, atau dikurangi sesuai dengan aturan permainan. Contoh *deck-building game* adalah *Harry Potter: Hogwarts Battle* (Putri & Agustin, 2023).

Abstract strategy game adalah genre yang tidak memiliki tema atau temanya tidak berhubungan dengan pengalaman bermain. Genre ini menuntut pemain untuk merancang strateginya sendiri untuk memenangkan permainan. Contoh *abstract strategy game* adalah catur (Putri & Agustin, 2023).

Strategy game adalah genre yang mirip dengan *Euro-style game*, tetapi memiliki fitur yang lebih kompleks dan narasi yang kuat. Contoh *strategy game* adalah *Risk* (Putri & Agustin, 2023).

Card-based game adalah genre yang mirip dengan *strategy game*, tetapi menggunakan kartu sebagai media permainan. Contoh *card-based game* adalah *Magic: The Gathering* dan *Arkham Horror: The Card Game* (Putri & Agustin, 2023).

Tahap Anak Usia 7-12 Tahun

Anak merupakan masa dimana individu mengalami perubahan dan perkembangan yang terus menerus, mulai dari lahir hingga dewasa (Indonesia, 2008).

Masa kanak-kanak merupakan masa periode kritis seseorang untuk membentuk perilaku seseorang yang akan dibawa hingga dewasa. Perilaku seseorang adalah cara seseorang bertindak atau berperilaku. Perilaku seseorang dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk kepercayaan diri, pengalaman, dan lingkungan (Ernawati, Rasni, & Hardiani, 2012).

Menurut Jean Piaget, perkembangan kognitif merupakan proses perubahan kemampuan berpikir seseorang, mulai dari bayi hingga dewasa. Perkembangan kognitif berlangsung melalui empat tahap, yaitu:

Tahap sensorimotor, usia 0 - 1,5 tahun. Pada tahap ini, bayi belajar tentang dunia melalui indera dan gerakannya. Bayi mulai mengembangkan konsep objek permanen, yaitu pemahaman bahwa benda-benda tetap ada meskipun tidak terlihat (Ibda, 2015).

Tahap pra-operasional, usia 1,5 – 6 tahun. Anak-anak mulai menggunakan simbol-simbol, seperti bahasa dan gambar, untuk mewakili dunia di sekitar mereka. Anak-anak juga mulai mengembangkan kemampuan berpikir simbolik, yaitu kemampuan untuk berpikir tentang sesuatu yang tidak ada di hadapan mereka. Namun, anak-anak pada tahap ini masih memiliki beberapa keterbatasan, seperti egosentrisme, animisme, dan *centration* (Ibda, 2015).

Tahap operasional konkret, usia 6 – 12 tahun. anak-anak mulai berpikir secara logis tentang objek-objek yang dapat mereka lihat dan sentuh. Anak-anak juga mulai mengembangkan kemampuan konservasi, yaitu pemahaman bahwa kuantitas, volume, dan massa suatu benda tetap meskipun bentuk atau tampilannya berubah (Ibda, 2015).

Tahap operasional formal, 12 tahun ke atas yaitu remaja mulai berpikir secara abstrak dan logis tentang konsep-konsep yang tidak dapat mereka lihat atau sentuh. Remaja juga mulai mengembangkan kemampuan hipotesis, yaitu kemampuan untuk merumuskan hipotesis dan mengujinya (Ibda, 2015).

Anak usia 7-12 tahun berada pada tahap operasional konkret. Dalam tahap ini, anak-anak dapat berpikir secara logis tentang objek-objek yang dapat mereka lihat dan sentuh. Contohnya anak-anak dapat memahami bahwa jumlah benda akan tetap sama, meskipun benda tersebut diubah bentuknya (Basri, 2018).

Anak sudah dapat berpikir secara lebih luas dan tidak lagi terpaku pada satu aspek saja. Pemikirannya juga sudah lebih teratur dan terarah. Hal ini terlihat dari kemampuannya untuk berpikir secara seriasi, klasifikasi, dan mengambil kesimpulan secara probabilistik (Basri, 2018).

Probabilitas adalah suatu perbandingan antara hal yang terjadi dengan kasus-kasus yang mungkin terjadi. Anak pada tahap ini sudah mulai mampu

memahami konsep probabilitas, meskipun sistem kombinasi barunya baru muncul pada usia 11 atau 12 tahun (Basri, 2018).

Anak juga sudah mulai memahami konsep bilangan, waktu, dan ruang dengan lebih baik. Hal ini membuat anak tidak lagi egosentris dalam pemikirannya (Basri, 2018).

RANCANGAN BOARD GAME

Konsep permainan



Gambar 1. Logo permainan
sumber: dokumentasi penulis

The Adventure towards Confidence adalah *board game* edukasi yang juga termasuk dalam jenis *classic board game* yakni jenis *board game* yang biasanya mengandalkan keberuntungan, seperti melempar dadu, atau efek pada kartu (Putri & Agustin, 2023).

Board game ini dirancang untuk anak usia 7-12 tahun untuk membantu meningkatkan kepercayaan diri. Di dalam *board game* ini terdapat kartu *challenge* sebagai media utama untuk melatih kepercayaan diri tersebut. Selain itu permainan ini menggunakan sistem permainan *treasure hunt*. Sistem *treasure hunt* ini dipilih karena sistem ini merupakan sistem permainan yang menerapkan rangsangan *reward* didalamnya.

Memberikan rangsangan *reward* pada anak, maka akan membuat anak lebih termotivasi untuk menunjukkan kemampuannya. Rangsangan *reward* itu sendiri maksudnya adalah kondisi dimana seseorang melakukan sesuatu demi mendapatkan sesuatu, yang mana dalam *board game* ini hal itu sama saja seperti sistem *treasure hunt* ini yakni para pemain rela melakukan apa saja demi untuk mendapatkan harta karun terpendam (Pagel, Loss, Anderson, Raymond, & Cherry).

Komponen permainan



Gambar 2. Papan permainan, *tile* pulau, *tile* monster laut, *spinning wheel*,
pion karakter tampak atas
sumber: dokumentasi penulis



Gambar 3. Empat pion karakter
sumber: dokumentasi penulis

Terdapat sebuah papan permainan dengan ukuran 36 x 36 cm. Komponen yang akan diletakkan di atas permainan adalah *spinning wheel*, *tile* pulau, empat pion karakter yang terdiri dari tiga karakter laki-laki dan satu karakter perempuan, lima pion monster laut yang tersebar di lautan.



Gambar 4. Token koin
sumber: dokumentasi penulis

Komponen lainnya adalah 250 token koin dengan diameter 2 cm yang akan didapat jika sudah melakukan tahap *challenge* dan membalikkan *tile* yang bersisi laut menjadi *tile* bersisi pulau menghadap atas.



Gambar 5. Tampak belakang kartu *challenge*
sumber: dokumentasi penulis

Permainan ini memiliki kartu *challenge* yang berisikan 30 *challenge* berbeda pada masing-masing kartunya. *Challenge*-challenge tersebut merupakan tantangan untuk para pemain menjadi percaya diri dan kunci untuk membuka pulau agar bisa melangkah ke tahap selanjutnya.



Gambar 6. Pion penanda pulau
sumber: dokumentasi penulis

Terdapat juga pion penanda pulau dengan 4 warna berbeda berjumlah 24 buah tiap warnanya. Ada yang berwarna kuning, merah, biru, dan juga hijau. Masing masing warna tersebut menyesuaikan dengan warna pulau tempat *start* masing-masing pemain. Pion ini digunakan untuk menandai pulau yang sudah buka oleh pemain sebagai simbol hak kepemilikan.



Gambar 7. Sekop kecil
sumber: dokumentasi penulis

Selanjutnya komponen-komponen pendukung lainnya ada sekop kecil untuk menggali gundukan pasir tempat harta karun terpendam. Dan juga ada dadu sebagai penentu banyaknya langkah yang harus dijalani oleh masing-masing pemain. *Unique Selling Proposition* dari *board game* ini terdapat pada komponen

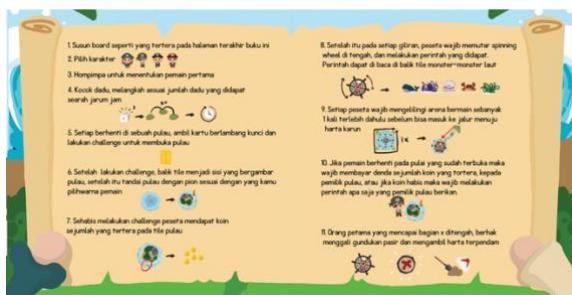
permainannya dimana pemain dapat merasakan berbagai macam pengalaman saat memainkannya.

Seperti, belajar mengenal tekstur melalui pasir asli yang berbahan *kinetic sand* yang digunakan untuk melatih motorik halus anak. Pasir ini adalah bagian untuk menyembunyikan harta karun dari permainan ini (Mardiati & Hartati, 2020).

Lalu terdapat juga, pion karakter yang memiliki *magnet* di dalamnya dan membuatnya bisa berganti ekspresi.

Unique Selling Proposition merupakan salah satu strategi marketing dan sekaligus kunci untuk membedakan produk dari pesaing (Anggrianto & Shaari, 2019).

Alur permainan



Gambar 8. Alur Permainan
sumber: dokumentasi penulis

Singkatnya, alur permainannya dimulai dari menentukan pemain pertama terlebih dahulu. Lalu pemain akan mengocok dadu untuk menentukan jumlah langkah yang harus dijalani dan melangkah sesuai dengan arah jarum jam.

Pada awal permainan semua *tile* pulau diletakan di atas board utama dalam keadaan sisi bergambar pulau menghadap bawah dan sisi bergambar laut menghadap atas, untuk menandakan pulau masih terkunci dan belum bisa dilewati. Saat berhenti pada suatu *tile*, pemain wajib mengambil kartu bergambar kunci (kartu *challenge*) dan melakukan *challenge* yang didapat agar pulau bisa terbuka (membalik *tile* dengan sisi bergambar laut, menjadi sisi yang bergambar pulau.

Setelah berhasil melakukan *challenge* dan membalikkan *tile* ke sisi sebaliknya pemain akan mendapatkan *reward* berupa koin sesuai dengan jumlah yang tertera pada *tile* tersebut. Selain itu, peserta berhak menandai pulau tersebut dengan pion penanda yang sudah diberikan sesuai dengan warna *start* pulau yang dipilih pada awal permainan sebagai simbol bahwa pulau tersebut sudah menjadi hak milik. Ketika nantinya ada pemain lain yang berhenti di pulau tersebut maka pemain tersebut harus membayar denda sesuai dengan jumlah koin yang tertera pada *tile* pulau itu. Jika pemain sudah kehabisan koin maka pemilik pulau bisa menyuruh pemain tersebut melakukan *challenge* sesuai yang pemilik pulau pilihkan.

Lalu langkah terakhir yang harus dilakukan pemain pada gilirannya yaitu memutar *spinning wheel* untuk menentukan hambatan/keberuntungan untuk pemain lain maupun untuk pemain itu sendiri. Setelah memutar *spinning wheel* pemain bisa membuka *tile* monster-monster laut sesuai dengan gambar yang didapat di *spinning wheel* untuk melihat hambatan/keberuntungan apa yang didapat. Begitu seterusnya hingga ada satu orang yang bisa mencapai pulau harta karun paling cepat yang menjadi pemenang.

Pemilihan desain pada *board game*



Gambar 9. *Mockup board game*
sumber: dokumentasi penulis

Strategi visual yang tepat dapat membantu merek untuk mengkomunikasikan nilai merk mereka dengan lebih efektif maka dari itu dibuatlah tampilan visual yang

sesuai dengan target pasar *board game* ini yaitu anak-anak usia 7-12 tahun (Indriati & Fadilla, 2021).

Gaya desain yang digunakan adalah *style* yang sederhana, menyenangkan, dan tidak rumit. Gaya ini dipilih agar sesuai dengan sasaran perancangan, yaitu anak-anak. Anak-anak cenderung menyukai hal yang ceria dan tidak kaku (OEMATAN, TANUDJAJA, & SALAMOON, 2020).

Style penggambaran yang dipilih adalah ilustrasi. Ilustrasi dapat menarik perhatian anak-anak karena dapat merangsang imajinasi anak untuk membayangkan sebuah cerita lebih mendalam (Hanisah & Djalari, 2018).

Ilustrasi yang dipilih berbasis *flat design*, *flat design* dipilih karena memberikan kesan modern, simple, dan ceria apalagi saat dipadukan dengan warna-warna cerah (Iswanto, 2022).

Pemilihan warna pada *board game* ini adalah warna cerah untuk membantu fokus anak. Warna cerah juga dapat membuat anak merasakan emosi positif dari hal yang ia lihat dan merangsang kreativitas dan imajinasi (Setiautami, 2011).

Warna yang dipilih untuk warna *board game* ini sangat beragam mulai dari warna karakter, warna *board*, warna elemen pada *game*, warna properti pada *game*, dan lainnya.

Merupakan warna dengan kesan alam untuk menunjukkan bahwa ini adalah permainan bajak laut yang sering berada di alam. Seperti warna biru laut yang cerah, hijau daun, dan lainnya.

Selain warna, desain *board game* ini juga mementingkan pilihan tipografi yang tepat untuk anak-anak. Jenis tipografi berbentuk *rounded* dipilih karena terlihat lebih sederhana dan juga bentuk *rounded* terkesan *friendly*. Jenis *typeface* yang dipilih juga merupakan *typeface* yang lebar dengan *x-height* yang lebih tinggi dibandingkan huruf kapitalnya karena mudah terbaca (Cantuni, 2021).

Typeface yang dipilih berjenis sans serif. Sans serif merupakan jenis yang memiliki ketebalan garis yang seimbang sehingga lebih mudah diidentifikasi oleh anak-anak (Cantuni, 2021).

Hasil wawancara dengan *extreme* dan *expert user*

Design thinking adalah proses berulang yang memungkinkan adaptasi dan perbaikan berdasarkan *feedback* (Sutanto, Wardaya, & Budi, 2023). Sehingga

wawancara dilakukan untuk mendapatkan *feedback* tersebut dan dijadikan sebagai acuan perbaikan dalam perancangan ini.

Berdasarkan wawancara dengan *extreme user*. Nicholas mengatakan ia merasa permainannya asik ketika ia bisa memenangkan permainan, tetapi saat kalah ia cenderung akan merasa permainannya kurang menyenangkan. Lalu untuk segi visualnya, menurut Nicholas sudah menarik dan karakter yang paling ia suka adalah karakter bernama shawn yakni karakter dengan ikat kepala berwarna hijau. Selain itu Nicholas terlihat sangat tertarik dengan adanya *kinetic sand* pada *board game* karena dia terus memainkannya di tangannya

Berikutnya menurut Edgard permainannya menyenangkan, apalagi saat bermain dia selalu mendapatkan keberuntungan. Menurut Edgard agak sulit untuk mengingat beberapa step seperti menyusun pion penanda pulau, memutar *spinning wheel*, dan mengingat ketika mendapatkan keberuntungan dari kerang ajaib. Dari segi visual menurut Edgard sudah menarik karena Edgard suka hal berbau *pirates*.

Berikutnya, menurut Jennifer ilustrasi *gamenya* lucu, Jennifer suka karena bentuk karakternya imut. Saat memainkan *boardgame* ini Jennifer merasa jiwa kompetitifnya meningkat sehingga merasa permainannya seru, apalagi saat harus mendapatkan hambatan dari *spinning wheel* yang terus memperlambat langkahnya menuju kemenangan padahal ia sedikit lagi bisa menang.

Berikutnya menurut Vian, ia sangat suka dengan *gamenya* karena ia punya ketertarikan dengan permainan yang memiliki konsep persaingan harta terbanyak. Tetapi selama permainan Vian selalu lupa pada tahap menandai pulau dengan pion penanda. Vian sangat suka dengan karakter Belinda, hal ini menandakan anak kecil perempuan cenderung akan memilih karakter yang perempuan juga.

Hasil wawancara dengan *expert user* fokus mengkritisi tentang *challenge* yang dibuat pada *board game*. Wawancara yang dilakukan dengan seorang terapis anak, Ibu Jesslyn mengatakan Alur permainannya sudah cukup menarik, dan visualnya juga merupakan tipe yang akan disukai oleh anak-anak. Tetapi untuk bagian *challenge* ada beberapa *challenge* yang kurang pas untuk meningkatkan kepercayaan diri anak. Karena menurut ibu Jesslyn anak-anak usia 7-12 Tahun biasanya cenderung mengalami masalah kepercayaan diri pada *social skill* nya,

mengakibatkan anak-anak menjadi tidak percaya diri ketika harus melakukan interaksi atau melakukan sesuatu di depan teman sebayanya. Maka dari itu menurut ibu Jesselyn sebaiknya memberikan *challenge* yang mengharuskan anak berinteraksi dengan teman sebayanya.

Berikutnya, berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan Ibu Pricilia Dara S. Psi, yang berprofesi sebagai seorang asisten konsultan di Pusat Layanan Psikologi, ia mengatakan perancangan *board game* dengan sistem *challenge* ini dirasa mampu meningkatkan kepercayaan diri pada anak-anak, ditambah lagi dengan menggunakan media *board game* bisa sekaligus melatih *softskill* lainnya seperti bisa membantu mengasah cara anak berpikir, melatih kefokusan anak, belajar mengendalikan emosi, apalagi jika diperhadapkan dengan lawan main yang seimbang, bisa meningkatkan jiwa kompetitifnya. Jadi menurut ibu Pricilia *board game* yang dirancang efektif meningkatkan kepercayaan diri bahkan bisa meningkatkan *softskill* lainnya sekaligus.

Berikutnya, dilakukan wawancara dengan Ibu Lucy liem S.Psi sebagai seorang guru sekolah dasar dan juga konselor di sekolah SDK St. Redemptus, menurut ibu Lucy *board game* yang mengusung isu kepercayaan diri ini sangatlah menarik, karena sebagai guru SD ibu Lucy sering menemukan anak muridnya yang kurang percaya diri, ibu Lucy merasa dengan adanya *board game* ini bisa sangat membantu anak-anak dalam meningkatkan kepercayaan diri mereka. Apalagi menurut bu Lucy anak-anak itu sangat suka bermain jadi cenderung mudah untuk melakukan pendekatan dengan hal tersebut.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media edukasi *board game* bisa menjadi alat untuk meningkatkan kepercayaan diri seorang anak. Dengan cara yang menyenangkan disertai elemen visual menarik dan tantangan interaktif dapat membuat anak tertarik untuk belajar dan bermain.

Untuk penelitian selanjutnya, jika akan meneliti tentang kepercayaan diri dapat mempersempit ruang lingkup yang akan diteliti seperti kepercayaan diri di

bidang akademik saja. Dan juga, dapat memperbanyak narasumber yang akan diwawancara tidak hanya dari satu sisi saja.

DAFTAR PUSTAKA

Amri, S. (2018). Pengaruh Kepercayaan Diri (Self Confidence) Berbasis Ekstrakurikuler Pramuka Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Sma Negeri 6 Kota Bengkulu. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia Vol. 03 No. 02.*

Anggrianto, C., & Shaari, N. (2019). Faktor Terpenting dalam Membangun Unique Selling Preposition untuk Menjangkau Konsumen Kelas Menengah Indonesia.

Basri, H. (2018). Kemampuan Kognitif Dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Ilmu Sosial Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Vol 18 No 1, 1-9.*

Budi, H. S., Swandi, I. W., & Suardina, I. N. (2023). Character Design of Mahapatih Gajah Mada Based on Visual References from Bima and Brajanata/Kertala Statues. *Journal of VCD, 151-170.*

Cresswell, J. W. (2014). Research Design: Qualitative, Quantitative and Mixed Methods Approaches. *Thousand Oaks.*

Ernawati, Y., Rasni, H., & Hardiani, R. S. (2012). Hubungan Dukungan Sosial dengan Kepercayaan Diri Pada Masa Kanak-kanak Akhir di Sekolah Dasar Negeri Jember Lor 1 Kecamatan Patrang Kabupaten Jember. *Artikel Ilmiah Hasil Penelitian Mahasiswa 2012.*

Hayati, S. N., & Putro, K. Z. (2021). BERMAIN DAN PERMAINAN ANAK USIA DINI. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Vol. 4 No. 1.*

Indriati, L., & Fadilla, A. N. (2021). Perancangan Visual Brand Communication Bank Sampah Induk Surabaya.

Iswanto, R. (2022). Photo, Designing Visual Identity as An Asset for Photo Cabin Rebranding. *Journal of VCD Vol 7 No 1, 53-63.*

Mardiati, & Hartati, S. (2020). PENGARUH PENGGUNAAN PASIR KINETIK TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS ANAK DI TAMAN KANAK-KANAK. *Jurnal Pendidikan Tambusai, 514-519.*

Nuryati, & Darsinah. (2021). Implementasi Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Papeda Vol 3 No 2.*

Octaviani, N. R. (2020). PENGARUH POLA ASUH ORANG TUA DAN DISIPLIN BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR PPKn SISWA KELAS V SDN DABIN I KECAMATAN TEGAL SELATAN KOTA TEGAL.

Rubino, J. (2003). *Restore Your Magnificence: Life Changing Guide To Reclaiming Your Self Esteem.*

Sahibzada, J., & Akbari, O. (2020). Students' Self-Confidence and Its Impacts on Their Learning Process. *American International Journal of Social Science Research; Vol. 5, No. 1.*

Sutanto, S., Wardaya, M., & Budi, H. S. (2023). Reconstruction of Creative Products Based Using a Design Thinking Approach The "Spirit of Majapahit" Case Study. *Ultimart: Jurnal Komunikasi Visual*, 39-49.

Wardaya, M. (2019). Visual Media as Assisting Instrument to Improve Students' Listening Ability. *Journal of VCD Vol 3 No 1*, 1-12.