

## **Fenomena Tren Permainan Tabletop di Era Digital sebagai Peluang Media Edukasi**

**Tren Permainan Tabletop yang terjadi kepada Remaja di Era  
Digital sebagai Acuan Peluang Media Edukasi**

**Rachel Karenita**

rkarenita@student.ciputra.ac.id

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif  
Universitas Ciputra Surabaya

### **ABSTRACT**

Permainan tabletop, yang lebih dikenal di Indonesia sebagai permainan papan, adalah salah satu media permainan yang dimainkan di atas meja. Permainan tabletop telah mengalami banyak evolusi sepanjang zaman. Salah satu perkembangan dalam budaya permainan tabletop di Indonesia adalah adanya tanggal 8 Agustus yang dinyatakan sebagai "Hari Game Indonesia" (HARGAI). Permainan tabletop juga merupakan salah satu aspek yang terdampak oleh digitalisasi, karena versi digital dari permainan tabletop mulai tersedia di pasaran. Remaja, meskipun berada di era digital, masih menunjukkan minat pada permainan tabletop fisik. Hal ini membuka sebuah peluang untuk membuat permainan tabletop menjadi sebuah media edukasi. Ini mengarah pada kebutuhan untuk mengetahui apakah permainan tabletop masih relevan. Sebuah penelitian secara kuantitatif, kualitatif dan data literatur dilakukan agar mengetahui tren dan minat remaja dalam memainkan permainan tabletop. Hal ini kemudian digunakan untuk mengetahui peluang penggunaan permainan tabletop agar dapat digunakan sebagai media edukasi bagi remaja. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa remaja masih memiliki minat terhadap permainan tabletop dengan alasan yang beragam. Namun, hal yang sama tidak dapat dikatakan untuk versi digitalnya yang masih dapat dikatakan kurang menarik bagi remaja. Minat yang ditunjukkan oleh remaja terhadap permainan tabletop fisik menunjukkan adanya peluang untuk menggunakan permainan tabletop sebagai salah satu media edukasi. Namun, pengembangan lebih lanjut dari permainan tabletop sebagai media edukasi tidak boleh melupakan akarnya sebagai hiburan.

Kata Kunci: Tabletop, Minat, Tren, Remaja

## **ABSTRACT**

*Tabletop game, or more known in Indonesia as board game, is one of play mediums that is played on top of a table. Tabletop games have been through a lot of evolution throughout the ages. One of the major breakthroughs of tabletop gaming culture in Indonesia would be by the point that 8 August got declared as “Indonesian Game Day” (HARGAI). Tabletop is also one of the things that got impacted by digitization, as digital versions of tabletop games are starting to be available on the market. Teenagers despite being in a digital era still show interest in physical tabletop games. This opens a possibility of making tabletop games as educational media. This leads to the need to know if tabletop games are relevant. A research using quantitative, qualitative and literature studies is held to know the current trends and interest of teenagers on playing tabletop games. From the research it shows that teenagers still do find tabletop games interesting with various reasons of interest. Despite that, not the same could be said to their digital counterpart that still lacks their interest. The interest that is shown by the teenagers towards physical tabletop games shows that there is an opportunity for using tabletop games as one of educational media. However, further development of tabletop games as an educational media cannot forget its roots of entertainment.*

*Keywords: Tabletop, Interest, Trend, Teenagers*

## **PENDAHULUAN**

Tabletop games, atau yang lebih kerap dikenal di Indonesia sebagai board game, adalah sebuah media permainan yang dimainkan di atas meja. (Putri et al., 2024). Permainan Tabletop membawa pemain untuk menciptakan sebuah pengalaman dan pertemanan yang bisa bertahan menggunakan karya gambar, karya cerita, dan desain sistem yang dirajut menjadi pengalaman yang ajaib. Permainan Tabletop memberikan pengalaman kepada pemain yang tidak akan terlupakan dan mendukung percakapan di atas meja dan kesenangan kepada semua orang terutama untuk mengetahui satu dengan yang lain, terlebih lagi untuk mengenal diri mereka sendiri (Bebo., 2019). Sedangkan menurut (Mardon, 2020), board game, layaknya olahraga, seni, maupun media untuk berekspresi lainnya, memiliki arti yang berbeda untuk orang berdasarkan waktu dan tempat yang berbeda.

Bermula dari Astralagus yang kemudian berkembang menjadi dadu. Astralagus pertama kali digunakan sejak 5000 BC. Hal ini berkembang menjadi salah satu

komponen yang umumnya selalu ada dari permainan tabletop. Permainan board game pertama yang tercatat merupakan Senet (3500 BC) dan dapat ditemukan di tempat-tempat pemakaman Mesir (Mardon, 2020). Di abad ke-19, berbagai inovasi dari revolusi industri mulai tampak, di mana pertumbuhan ekonomi di negara-negara besar seperti Inggris dan negara-negara di benua Eropa membuat peradaban manusia, serta permainan papan, menjadi lebih inovatif, modern, dan kreatif (Wijaya, 2023). Hal ini juga berdampak kepada kultur tabletop di Indonesia. Perkembangan board game dan card game di Indonesia telah meningkat secara drastis dalam beberapa tahun terakhir dan Asosiasi Game Indonesia (AGI) dan komunitas industri game Indonesia mengadakan Hari Game Indonesia (HARGAI) setiap tanggal 8 Agustus dan dimulai pada tahun 2017. (Gunawan, 2021). Hal ini menunjukkan perkembangan budaya permainan tabletop di Indonesia hingga saat ini.

Jenis-jenis Tabletop Games yang ada antara lain board game, card game, dice game, *TTRPG*, *paper & pencil*, tile base game, dan banyak lagi. Menurut (Wijaya, 2023) jenis board game meliputi Abstract, Dexterity, Card Drafting, Dungeon Crawler, Engine Building, Party Game, Push Your Luck, Social Deduction, Territory Building, Worker Placement dan masih ada kategori lainnya.

Digitisasi merupakan sebuah proses perubahan suatu hal yang awalnya berbentuk non digital menjadi digital. Sedangkan Transformasi digital merupakan sebuah proses yang memanfaatkan perkembangan teknologi sebagai alat untuk membuat transformasi aktivitas, proses, dan model bisnis secara keseluruhan (Yunaningsih et al., 2021). Hal ini juga berdampak pada permainan tabletop yang akhirnya memiliki versi digital. Beberapa diantaranya termasuk Uno dan juga Wingspan.

Remaja merupakan masa dimana manusia sangat terbuka mengenai hal-hal atau ide-ide dan juga bimbingan. Terdapat penelitian-penelitian yang menyatakan remaja SMP masih sangat terbuka dan fleksibel (Stevanus & Macarau). Maka dari itu, remaja juga lebih mudah dalam melakukan hal-hal baru, termasuk dalam mencoba aktivitas-aktivitas termasuk Tabletop. (Hakim, 2020) menyatakan bahwa usia remaja menurut psikologis memiliki rentang usia 12 hingga 16 tahun

untuk remaja awal da 17 hingga 25 tahun untuk remaja akhir. Sehingga limitasi penelitian ini akan menyesuaikan.

Media edukasi merupakan sebuah alat bantu untuk mendukung proses edukasi atau belajar. Menurut (Mangundjaya & Ersya, 2022) boardgame merupakan salah satu sarana pelajaran yang dapat mendukung orang untuk memperoleh dan meningkatkan kemampuan untuk beradaptasi di era revolusi industri 4.0. Walaupun boardgame telah ada sejak satu dekade yang lalu, namun penggunaannya masih terbatas, dan lebih sering digunakan sebagai permainan untuk bersenang-senang di kalangan generasi milenial dan generasi Z. Sehingga perkembangan ini memiliki peluang untuk dikembangkan menjadi sebuah media edukasi untuk remaja.

Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui minat remaja dalam memainkan permainan tabletop terutama di era digital. Terlebih lagi faktor-faktor yang mendorong remaja masih memiliki minat dalam bermain tabletop secara fisik maupun digital. Sehingga menunjukkan bahwa pasar permainan Tabletop masih ada di kalangan remaja Indonesia. Hal ini menunjukkan adanya peluang agar permainan tabletop dapat menjadi salah satu media yang digunakan untuk edukasi.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini melakukan metode kuantitatif, kualitatif, dan data literatur. Menurut (Wada et al ., 2024) penelitian kualitatif secara umum penelitian kualitatif, memiliki dua tujuan, bertujuan untuk menggambarkan dan mengungkapkan serta menggambarkan dan menjelaskan. Sedangkan salah satu tujuan penelitian kuantitatif adalah untuk membantu mengidentifikasi hubungan antara data kuantitatif dan pengamatan empiris. Fokus penelitian ini adalah untuk mengetahui tren permainan tabletop di era digital pada remaja. Data kuantitatif dilakukan dengan mengambil sampel kepada remaja dengan rentang usia 12 hingga 25 tahun. Pengambilan sampel bertujuan untuk membentuk kelompok kecil (sampel) yang dapat merepresentasikan karakteristik atau ciri-ciri dari

populasi yang lebih luas (Wada et al ., 2024). Survei dilakukan menggunakan media Google Form yang kemudian disebarakan melalui media sosial. Penggunaan Google Form sendiri memiliki beberapa tujuan, antara lain adalah untuk mengumpulkan pendapat orang lain melalui laman *website* dan juga menyebarkan survei kepada orang-orang secara *online* (Aryanti, 2021). Sedangkan data literatur diambil dari artikel dan buku terdahulu mengenai permainan Tabletop, penggunaan permainan Tabletop, dan potensi permainan Tabletop sebagai media edukasi. Data kualitatif diambil berdasarkan hasil wawancara kepada salah satu Game Master di Tabletoys, Surabaya sebagai pendukung data kuantitatif. Wawancara dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi yang sedalam-dalamnya terutama yang tidak dapat diungkapkan dalam angket tertulis (Abubakar, 2021).

## **PEMBAHASAN**

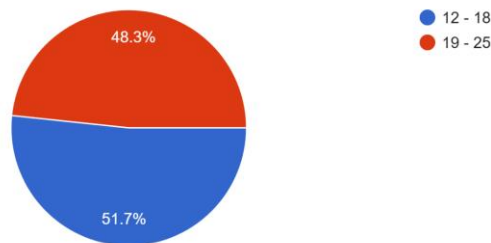
### **Remaja dan Permainan Tabletop**

Saat ini pengetahuan remaja akan permainan tabletop menjadi lebih mudah untuk diakses sejak memasuki era digital. Permainan tabletop sendiri menurut (Mardon, 2020) merupakan hasil dari sekumpulan orang yang berkumpul secara berkala untuk menikmati alur permainan tabletop dimanapun. Sehingga permainan tabletop lebih terkait dengan permainan yang membutuhkan pertemuan fisik, walaupun tidak terbatas pada.

Remaja merupakan masa dimana manusia sangat terbuka mengenai hal-hal atau ide-ide dan juga bimbingan. Terdapat penelitian-penelitian yang menyatakan remaja SMP masih sangat terbuka dan fleksibel (Stevanus & Macarau, 2021). Maka dari itu, remaja juga lebih mudah dalam melakukan hal-hal baru, termasuk dalam mencoba aktivitas-aktivitas termasuk Tabletop.

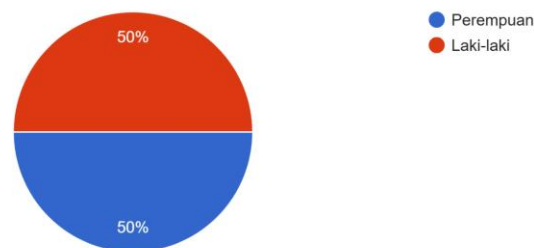
Hal ini menjadi dasar penelitian untuk mengetahui kebiasaan remaja dalam melakukan permainan Tabletop. Dalam penelitian ini terdapat data mengenai kebiasaan remaja rentang usia 12 hingga 25 tahun.

Usia  
60 responses



Tabel 1. *Pie Chart* usia responden  
Sumber: Hasil Survei Google Form

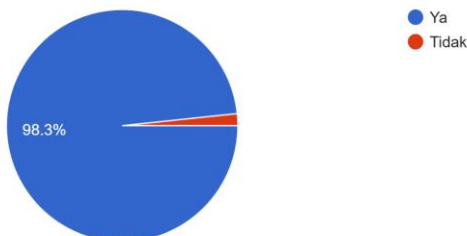
Gender  
60 responses



Tabel 2. *Pie Chart* gender responden  
Sumber: Hasil Survei Google Form

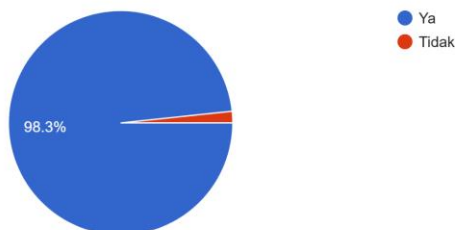
Sebuah survei kuantitatif dilakukan kepada responden sejumlah 60 orang dengan rentang usia 12 hingga 25 tahun dan dibagi menjadi rentang usia 12 hingga 18 tahun dan juga 19 hingga 25 tahun. Dari 60 responden 50% merupakan laki-laki dan 50% merupakan perempuan. Pada halaman pertama survei terdapat pertanyaan yang mengarahkan responden terkait pengalaman mereka dalam memainkan permainan tabletop. Hal ini kemudian akan menyaring responden yang memiliki pengalaman untuk mengisi survei lebih lanjut.

Apakah kamu tahu mengenai permainan Tabletop?  
60 responses



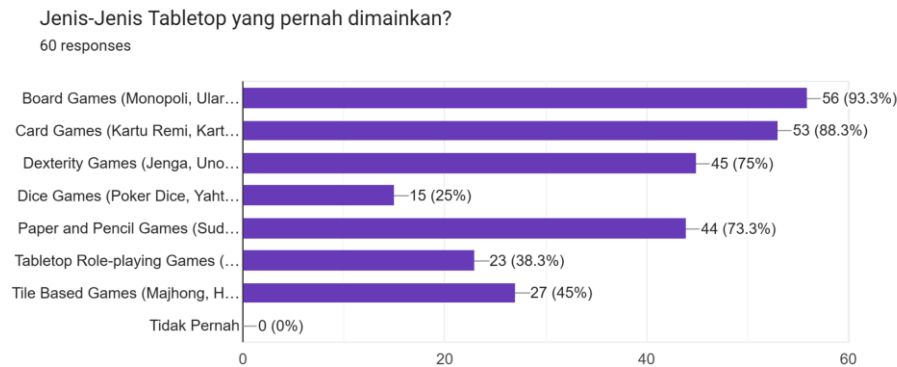
Tabel 3. *Pie Chart* pengetahuan responden dalam permainan Tabletop  
Sumber: Hasil Survei Google Form

Jadi, apakah kamu pernah memainkan permainan Tabletop?  
60 responses



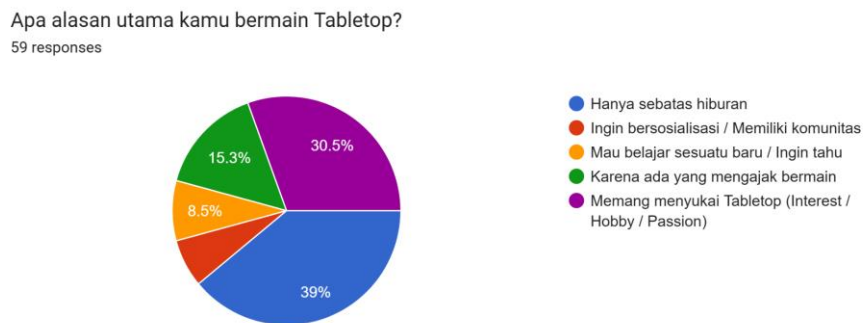
Tabel 4. *Pie Chart* pengalaman responden dalam bermain Tabletop  
Sumber: Hasil Survei Google Form

Dari total 60 responden 59 responden menyatakan bahwa mereka mengetahui mengenai permainan tabletop dan pernah memainkan permainan tabletop. Hal ini menunjukkan bahwa remaja memiliki pengetahuan mengenai permainan tabletop serta pengalaman untuk bermain tabletop sehingga dapat menjawab rangkaian pertanyaan survei berikutnya.



Tabel 5. *Bar Chart* jenis-jenis permainan Tabletop  
Sumber: Hasil Survei Google Form

Jenis-jenis permainan Tabletop meliputi Board Game, Card Game, Dexterity Games, Dice Games, Paper and Pencil Games, Tabletop Role-playing Game, Tile Based Games. Dari hasil survei tiga jenis permainan tabletop yang paling sering untuk dimainkan adalah Board Game, Card Game, dan juga Dexterity Game. Sehingga tiga jenis permainan tabletop itu memiliki peluang untuk diketahui dan diminati lebih tinggi dibandingkan jenis Tabletop lainnya.



Tabel 6. *Pie Chart* alasan bermain Tabletop  
Sumber: Hasil Survei Google Form

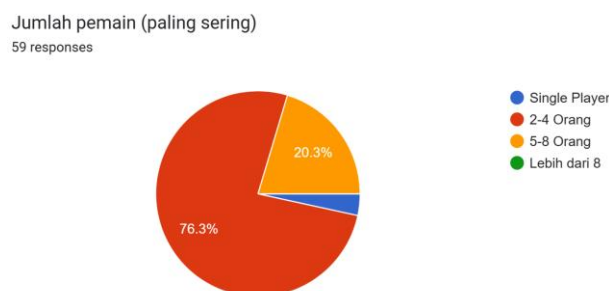
Sebesar 39% responden menyatakan bahwa mereka bermain hanya sebagai media hiburan sedangkan 30.5% menyatakan bahwa mereka memiliki ketertarikan dalam permainan Tabletop. Hal ini menunjukkan bahwa minat remaja dalam



bermain permainan Tabletop, cukup tinggi walaupun hanya sebagai media hiburan.

### Lingkup permainan Tabletop

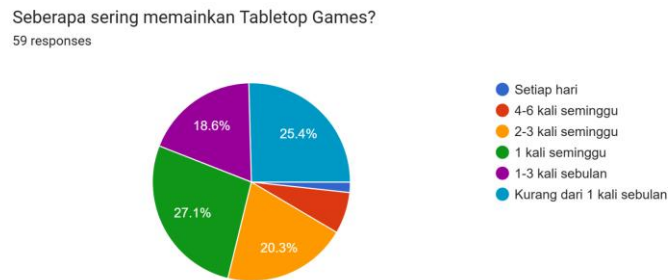
Berdasarkan pernyataan (Bebo., 2019), permainan Tabletop membutuhkan sekumpulan orang untuk bermain. Sehingga dalam survei ini sebuah pertanyaan mengenai jumlah pemain ideal dicantumkan ke dalam rangkaian survei.



Tabel 7. *Pie Chart* jumlah pemain ideal  
Sumber: Hasil Survei Google Form

Lingkup bermain Tabletop umumnya dilakukan oleh 2-4 orang. Walaupun tidak menutup kemungkinan dilakukan pada jumlah pemain yang lebih besar maupun permainan yang dilakukan oleh seorang diri. Menurut interview yang dilakukan terhadap seorang Game Master bernama Sam Hagen di Tabletoys, selama tujuh tahun pengalaman dia bekerja jumlah pemain yang biasa datang untuk bermain ada di rentang 4-6 orang. Sehingga data yang didapat dari survei tidak jauh berbeda dengan kebiasaan pemain yang datang ke board game cafe seperti Tabletoys.

Hal ini juga dapat dilihat dari desainer permainan Tabletop yang merancang permainan yang berjumlah serupa. Permainan papan dengan nama ‘Edumaze’ dibuat untuk pemain dengan jumlah 2-6 orang berusia rentang Sekolah Dasar. (Perancangan Media Pembelajaran Board Game Edumaze Untuk Jenjang Pendidikan Sekolah Dasar). Sehingga bila ingin mengembangkan permainan tabletop harus mempertimbangkan jumlah pemain ideal sehingga dapat mudah untuk dimainkan oleh pemain permainan Tabletop.



Tabel 8. *Pie Chart* intensitas bermain permainan Tabletop  
Sumber: Hasil Survei Google Form

Data menunjukkan bahwa lebih dari 50% responden bermain Tabletop lebih dari 1 kali seminggu dan paling banyak pada 1 kali setiap minggunya. Menurut Sam Hagen, kondisi di Tabletoys lebih ramai pada hari Jumat, Sabtu dan Minggu. Bahkan hingga melakukan reservasi tempat agar dapat mendapatkan meja untuk bermain. Sedangkan pada saat minggu-minggu UTS, terjadi penurunan angka pengunjung. Korelasi dua data tersebut menunjukkan bahwa pemain tabletop lebih sering menghabiskan waktu akhir pekan mereka untuk bermain.

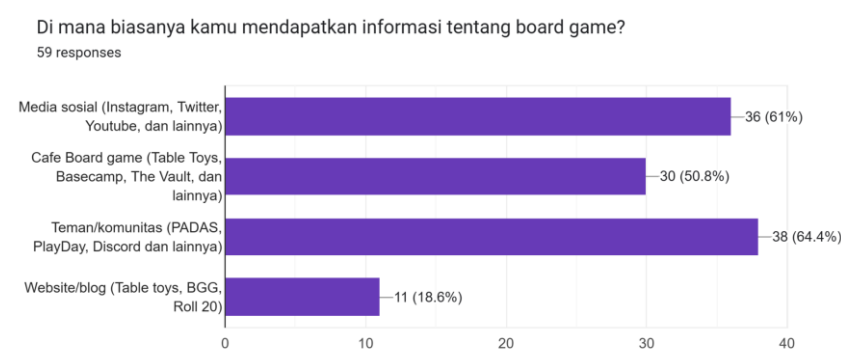


Tabel 9. *Pie Chart* durasi permainan Tabletop  
Sumber: Hasil Survei Google Form

Dari data yang diambil rata-rata pemain bermain untuk setidaknya 30-60 menit dan cukup banyak yang bermain lebih dari 1 jam. Pada uji coba permainan papan “petualangan diri”, (Desi et al., 2024) melakukannya dalam rentang 30 menit permainan efektif. Sedangkan (Santoso & Agustin, 2023) melakukan uji coba permainan dengan durasi kurang lebih 60 menit sebelum partisipan diarahkan untuk memberikan masukan terhadap permainan tersebut.

**Tabletop di Era Digital dan Perkembangannya**

Digitisasi merupakan sebuah proses perubahan suatu hal yang awalnya berbentuk non digital menjadi digital. Sedangkan Transformasi digital merupakan sebuah proses yang memanfaatkan perkembangan teknologi sebagai alat untuk membuat transformasi aktivitas, proses, dan model bisnis secara keseluruhan (Yunaningsih et al., 2021). Hal ini juga mempengaruhi media untuk mencari informasi. Internet dan juga media sosial telah membuat hidup manusia lebih mudah dalam berbagai hal, terutama dalam mencari informasi. Hal ini dapat dilihat dari penggunaan Google sebagai alat pencari dan seluruh informasi dapat ditemukan dan digunakan oleh generasi muda (Pratomo, 2020) . Bahkan media sosial telah menjadi bagian hidup dari beberapa orang dan digunakan dalam kehidupan sehari-hari (Firamadhina & Kristnani, 2020).

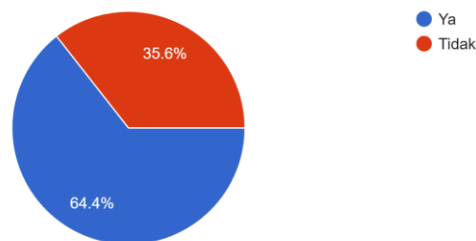


Tabel 10. *Bar Chart* sumber informasi mengenai permainan Tabletop  
Sumber: Hasil Survei Google Form

Berdasarkan hasil data yang didapat, perubahan era digital juga mempengaruhi cara remaja dalam mendapatkan informasi. Hal ini dapat dilihat bahwa peran media sosial meraih posisi kedua tertinggi dalam memberikan informasi kepada remaja dengan jumlah 36 responden. Penggunaan social media dapat menaikkan pemberian informasi kepada remaja, terutama Gen-Z. Bila ingin memberikan informasi atau pesan kepada Gen Z, maka pesan yang diberikan harus simple, relevan dan dapat diingat ataupun diulangi karena atensi mereka yang singkat (Suhartono, 2021). Maka bila Tabletop membutuhkan sosialisasi lebih, dibutuhkan media sosial dan juga bantuan komunitas Tabletop.

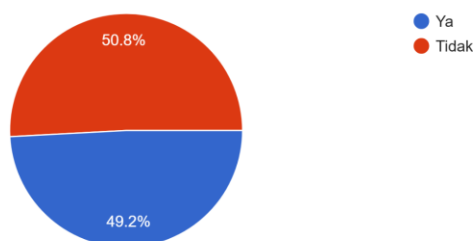
Tidak hanya pada perkembangan media komunikasi saja, namun pada desain permainan tabletop itu sendiri. Hal ini dapat dilihat dari perkembangan beberapa board game yang akhirnya memiliki versi digital yang dapat diakses melalui perangkat yang sesuai. Menurut (Larsson & Ekblad, 2020) versi digital membuat permainan tabletop lebih mudah untuk diakses jika dibandingkan dengan versi fisik. Hal ini juga membuka peluang agar pemain dapat bermain dengan teman dan juga orang-orang di internet. Oleh karena adaptasi digital dari permainan-permainan ini, tidak perlu untuk memiliki ruang yang luas untuk menyimpan permainan fisik hanya memerlukan laptop saja.

Apakah kamu tahu tentang permainan Tabletop saat ini mulai memiliki versi digital? (Seperti Game of Life, Wingspan)  
59 responses



Tabel 11. *Pie Chart* pengetahuan responden dalam bermain Tabletop digital  
Sumber: Hasil Survei Google Form

Apakah kamu pernah bermain permainan Tabletop versi digital? (Seperti Game of Life, Wingspan)  
59 responses



Tabel 12. *Pie Chart* pengalaman responden dalam bermain Tabletop digital  
Sumber: Hasil Survei Google Form

Dari 59 responden 64.4% menyatakan bahwa mereka mengetahui versi digital dari permainan-permainan Tabletop. Namun, hanya 49.2% yang pernah memainkan permainan Tabletop versi digital. Ini dapat menunjukkan kurangnya minat Tabletop versi Digital. Dalam Bachelor Thesis (Larsson & Ekblad, 2020) menyatakan bahwa dalam penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa permainan papan digital belum mampu menyaingi tingkat interaksi sosial yang dihadirkan oleh versi fisiknya. Dalam perbandingan antara Tabletop Digital dan fisik, tabletop digital hanya unggul sedikit dalam hal *usability*.

Sebuah riset dilakukan untuk mengetahui penggunaan media board game versi digital dan juga *hybrid* pada proses pelatihan guru. Riset ini menunjukan bahwa dari sudut pandang desain interaksi, meskipun peserta tidak secara eksplisit menyebutkan masalah dalam menggunakan versi permainan digital atau hibrida, dan data kuantitatif yang dikumpulkan tidak menunjukkan adanya masalah; tampaknya versi hibrida mendapatkan tingkat penerimaan yang sedikit lebih rendah (Pozzi et al., 2024).

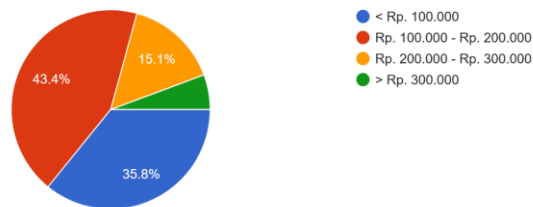
**Daya beli Remaja dalam permainan TableTop**

Daya beli konsumen sangat terkait dengan minat mereka. Daya beli konsumen merupakan tahap di mana mereka memilih dari beberapa merek yang tersedia, dan akhirnya membeli alternatif yang paling mereka sukai, berdasarkan berbagai pertimbangan (Wibowo et al., 2022).



Tabel 13. *Pie Chart budget* untuk Card Game  
Sumber: Hasil Survei Google Form

Apakah harga board game menjadi faktor penting dalam keputusan pembelian Anda? Jika ya, berapa kisaran harga yang ideal?  
53 responses



Tabel 14. *Pie Chart budget* untuk Board Game  
Sumber: Hasil Survei Google Form

Data menunjukkan bahwa daya beli remaja berada di angka Rp50.000 hingga Rp100.000 untuk card game dan Rp100.000 hingga Rp200.000 untuk board game. Menurut Sam Hagen, minat pasar tabletop saat ini berada di card game Sekata. Tingkat penjualan card game Sekata merupakan yang paling tinggi di toko permainan tabletop yang ada di Tabletoys. Salah satu faktor yang memungkinkan hal tersebut terjadi adalah minat pasar terhadap card game tersebut cukup tinggi. Ketertarikan konsumen dalam membeli akan berakhir pada keputusan mereka dalam memilih produk yang akan dibeli. Hal ini berkaitan dengan perilaku konsumen (Wibowo et al., 2022).

### **Potensi perkembangan media edukasi berdasarkan Tren Permainan TableTop**

Dari analisa tren yang telah dilakukan, maka permainan tabletop memiliki peluang agar dapat menjadi media edukasi bagi remaja. Permainan edukatif terbukti dapat mendukung proses pembelajaran, dan mereka lebih unggul dalam beberapa aspek seperti lebih menyenangkan, interaktif, menantang, serta dapat dimainkan secara bersama-sama dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional (Wicaksono et al., 2022). Hal ini mendukung pembuatan permainan Tabletop sebagai media edukasi. Permainan board game menarik, tidak membosankan, dapat memotivasi diri, serta mampu mengembangkan berbagai *skill* penting seperti kerjasama, komunikasi, kreativitas, pemecahan masalah, dan keterampilan lainnya (Mangundjaya& Ersya, 2022). Permainan ini juga dapat

dimainkan bersama teman-teman dalam kelompok, yang dapat membantu mempererat hubungan dan juga menciptakan *a sense of support* serta kebersamaan (Santoso & Agustin, 2023).

Dalam membuat permainan tabletop, banyak kreator menggunakan model permainan yang sudah ada dan dikembangkan menjadi suatu hal yang baru. Seperti pernyataan (Prihandoko & Yuniarta, 2021) bahwa board game ini dapat dikembangkan menjadi permainan baru sesuai dengan materi lain karena model kartu permainan dapat diganti sesuai kebutuhan. Hal ini dapat mempermudah kreator dalam membuat sebuah permainan tabletop baru untuk menjadi media edukasi.

Namun, berdasarkan hasil wawancara dengan Sam Hagen, sejauh ini belum ada game edukasi yang benar-benar berhasil. Hal ini dikarenakan game terlalu berfokus pada sisi edukasi sehingga menjadi berat. Hal ini membuat pemain terbebani dan tidak menyenangkan. Maka dari itu perkembangan media tabletop harus tetap memikirkan sisi permainannya sehingga dapat dinikmati oleh pemain. Ini bertentangan dengan perannya sebagai media hiburan karena audiens tidak merasa terhibur saat memainkannya. Oleh karena itu, proses adaptasi teknologi untuk hiburan yang ditujukan menjadi media komunikasi harus dirancang dengan penuh perhatian agar tidak menghilangkan esensi dasarnya, yaitu "hiburan" (Utomo, 2021).

Tren permainan tabletop menunjukkan minat remaja terhadap permainan tabletop yang cukup tinggi. Remaja semakin tertarik dan lebih mengetahui perkembangan-perkembangan yang terjadi pada permainan tabletop. Walaupun tabletop versi digital masih kurang diminati oleh remaja, tetapi remaja cukup mengetahuinya. Hal ini dapat menjadi peluang bagi pembuat tabletop game untuk mengembangkan permainan tabletop. Terutama, untuk menjadi media bantu edukasi untuk remaja.

## **PENUTUP**

Berdasarkan hasil yang diperoleh selama proses penelitian mengenai tren permainan tabletop di kalangan remaja memperoleh beberapa kesimpulan. Tren Tabletop di kalangan remaja masih relevan dengan era digital. Perkembangan permainan Tabletop di era digital masih memerlukan banyak perkembangan dan sosialisasi kembali agar remaja mengetahui versi digital dari permainan Tabletop tersebut. Namun, permainan tabletop secara fisik masih cukup diminati walaupun dengan adanya versi tabletop digital. Hal ini membuat permainan tabletop menjadi salah satu media yang dapat dikembangkan menjadi media edukasi bagi

Dengan adanya penelitian ini, penelitian ini dapat memberikan dampak kepada komunitas pemain tabletop agar dapat mengetahui minat remaja terhadap permainan tabletop. Namun, penelitian ini hanya dilakukan kepada sampel yang cukup sedikit dan kurang variatif. Sehingga saat melakukan penelitian serupa jumlah sampel lebih banyak dan variatif. Secara kualitatif, dapat mendapatkan narasumber pembuat tabletop maupun komunitas tabletop remaja agar memperkuat data yang sudah ada. Selain itu, dibutuhkan penelitian lebih spesifik mengenai kebiasaan remaja dalam bermain permainan tabletop, terkhusus versi digital. Beberapa penelitian lebih lanjut dapat dilakukan untuk menggali daya beli dan purchasing habits remaja terhadap permainan tabletop dan juga penelitian lebih lanjut mengenai permainan tabletop sebagai media edukasi.

## **REFERENCES**

- Abubakar, H. R. (2021). PENGANTAR METODOLOGI PENELITIAN. SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga.
- Aryanti, N. N. S. (2021). Artikel Efektifitas Google Form Sebagai Media Evaluasi Di Masa Pandemi. Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan, 4(3), 329-342. <https://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/cetta/article/view/1331>
- Bebo. (2019). The Everything Tabletop Games Book: From Settlers of Catan to Pandemic, Find Out Which Games to Choose, How to Play, and the Best Ways to Win! Adams Media.



- Desi, D., Fretes, F. d., Rayanti, R. E., & Raswandaru, M. R. (2024). Playing the self-adventure board game to increase adolescents' self-esteem. *COMMUNITY EMPOWERMENT*, 9(3), 553-560. <https://doi.org/10.31603/ce.10847>
- Firamadhina, F. I. R., & Krisnani, H. (2020). PERILAKU GENERASI Z TERHADAP PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL TIKTOK. *Share: Social Work Journal*, 10(2), 199-208. <https://doi.org/10.24198/share.v10i2>
- Gunawan, L. A. (2021). Product Design of Card Game with the Theme of Mental Health for Teenagers. *VCD Journal of Visual Communication Design*, 6(1), 53-69. <https://doi.org/10.37715/vcd.v6i1.2699>
- Hakim, L. N. (2020). Urgensi Revisi Undang-Undang tentang Kesejahteraan Lanjut Usia. *Aspirasi: Jurnal Masalah-Masalah Sosial*, 11(1), 43-55. <https://doi.org/10.46807/aspirasi.v11i1>
- Larsson, A., & Ekblad, J. (2020). Physical vs Digital Tabletop Games. <https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:1480675/FULLTEXT01.pdf>
- Mangundjaya, W. L., & Ersya, C. H. A. I. (2022). Board Game: Cara Pembelajaran Yang Menyenangkan Bagi Orang Dewasa. *SOSIO KONSEPSIA*, 11(2), 338-348. <https://doi.org/10.33007/ska.v11i2.3078>
- Mardon, A. A. (2020). *The History of Board Games*. Golden Meteorite Press.
- Pozzi, F., Ceregini, A., Ivanov, S., Passarelli, M., Persico, D., & Volta, E. (2024). Digital vs. Hybrid: Comparing Two Versions of a Board Game for Teacher Training. *Education Sciences*, 14(3), 318-331. <https://doi.org/10.3390/educsci14030318>
- Prihandoko, G. K., & Yuniata, T. N. H. (2021). Pengembangan Board Game “Labyrinth in the Forest” Untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama Materi Bilangan. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 578-590. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.548>
- Putri, Y. E., Prasida, A. S., & Prestiliano, J. (2024). Perancangan Board Game Sebagai Media Deteksi Dini Gejala ADHD pada Anak Usia 10-12 Tahun. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana*, 24(2), 81-88. <https://doi.org/10.9744/nirmana.24.2.81-88>
- Santoso, A. R., & Agustin, H. (2023). Quarter Life Crisis Card Game Design Based on The Purpose Venn Diagram and IPE Ciputra Concept. *VCD Journal of*

- Visual Communication Design, 8(2), 201-214.  
<https://doi.org/10.37715/vcd.v8i2.3910>
- Stevanus, K., & Macarau, V. V. V. (2021). Peran Pendidikan Agama Kristen dalam Keluarga Terhadap Pembentukan Karakter Remaja Di Era 4.0. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 14(2), 117-130. <https://doi.org/10.51212/jdp.v14i2.56>
- Suhartono, N. P. (2021). Social Media Strategy: The Use of Social Media in Stationery Business to Reach Gen Z. *VCD Journal of Visual Communication Design*, 6(2), 49-59.  
<https://doi.org/10.37715/vcd.v6i2.2704>
- Utomo, P. R. (2021). Study of Video Games as Alternative Teaching Media In Covid-19 Pandemic Era Pandu. *VCD Journal of Visual Communication Design*, 6(1), 29-39. <https://doi.org/10.37715/vcd.v6i1.2697>
- Wada, F. H., Pertiwi, A., Hasiolan, M. I. S., Lestari, S., Sudipa, I. G. I., Patalatu, J. S., Boari, Y., Ferdinan, Puspitaningrum, J., Ifadah, E., & Rahman. (2024). *Buku Ajar Metodologi Penelitian*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Wibowo, T. S., Asir, M., Anwar, M. A., Herdiyanti, & Wijaya, E. (2022). Efektifitas Strategi Penetapan Harga Produk Barang Pada Daya Beli Konsumen: Studi Literature. *Management Studies and Entrepreneurship Journal*, 3(5), 2987-2996. <https://doi.org/10.37385/msej.v3i4.1108>
- Wicaksono, J. C., Prasida, T. A. S., & Prestiliano, J. (2022). Perancangan Card Game “Happy Teeth” sebagai media Edukasi Menjaga Kesehatan Gigi dan Mulut. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana*, 22(2), 78-88.  
<https://doi.org/10.9744/nirmana.22.2.78-88>
- Wijaya, F. (2023). Perancangan Boardgame Kartu Kakoru. *KESATRIA: Jurnal Penerapan Sistem Informasi (Komputer & Manajemen)*, 4(3), 640-658.  
<https://doi.org/10.30645/kesatria.v4i3.212>
- Yunaningsih, A., Indah, D., & Septiawan, F. E. (2021). Upaya Meningkatkan Kualitas Layanan Publik Melalui Digitalisasi. *Jurnal ALTASIA*, 3(1).  
<https://doi.org/10.37253/altasia.v3i1>