

**PERANCANGAN MEDIA EDUKASI *BOARD GAME* “INDOING”  
PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS  
PADA ANAK USIA 6–12 TAHUN**

**JURNAL**



**Oleh:  
GUSRANDA  
NIM. 14027004/2014**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN SENI RUPA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2018**

**PERSETUJUAN JURNAL**

**"PERANCANGAN MEDIA EDUKASI *BOARD GAME* " INDOING"  
PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS PADA ANAK USIA 6 – 12  
TAHUN".**

**Nama** : Gusranda  
**NIM** : 14027004  
**Program Studi** : Desain Komunikasi Visual  
**Jurusan** : Seni Rupa  
**Fakultas** : Bahasa dan Seni

**Padang, Agustus 2018**


**Disetujui dan Disahkan oleh:**

**Pembimbing I**



**Ir. Drs. Heldi, M.Si., Ph.D**  
**NIP. 19610722.1991.03.1.001**

**Pembimbing II**



**Dini Faisal, S.Ds, M.Ds.**  
**NIP. 19840909.201404.2.003**

**PERANCANGAN MEDIA EDUKASI *BOARD GAME* “INDOING”  
PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS  
PADA ANAK USIA 6 – 12 TAHUN**

Gusranda<sup>1</sup>, Ir. Drs. Heldi, M.Si., Ph.D.<sup>2</sup>, Dini Faisal, S.Ds. M.Ds.<sup>3</sup>.

Program Studi Desain Komunikasi Visual

FBS Universitas Negeri Padang

Email: [gusranda26@gmail.com](mailto:gusranda26@gmail.com)

**ABSTRAK**

Perancangan boardgame sebagai media edukasi dalam bentuk permainan yang menghibur, merupakan salah satu alternatif media pembelajaran bagi guru dan anak didik. Tujuan perancangan media edukasi boardgame dapat memotivasi aktifitas, kreatifitas, dan sportifitas dalam pengembangan ilmu pengetahuan, keterampilan, dan sikap pada anak-anak usia 6-12 tahun. Metodologi perancangan dalam perancangan boardgame melalui metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan analisis SWOT(*Strengt, Weakness, Opourtunities, Threats*) yang dapat menjawab dan memecahkan permasalahan serta mengembangkan ide kreatif perancangan. Hasil perancangan *boardgame* sebagai media utama dengan spesifikasi dalam ukuran (55x40)cm dengan kriteria zona permainan berupa negara-negara terkenal didunia. Media pendukung dalam perancangan terdiri dari: *rulebook* (buku petunjuk permainan), *x-banner*, *t-shirt*, gantungan kunci, mini umbul-umbul, poster dan stiker.

**Kata Kunci:** *Edukasi, Media, Board game*

**ABSTRACT**

Boardgame designing as educational media in the form of an entertaining game, is one of the alternative learning media for teachers and students. The purpose of designing educational media boardgame is to motivate activities, creativity, and sportsmanship in the development of science, skills, and attitudes in children aged 6-12 years. The design methodology in designing boardgame through qualitative descriptive method with SWOT analysis approach (*Strengt, Weakness, Opourtunities, Threats*) can answer and solve problems and develop creative design idea. The result of boardgame design as main media with specification in size (55x40) cm with game zone criterion in the form of world famous countries. Supporting media in design consist of: *rulebook* (game manual), *x-banner*, *t-shirt*, keychains, mini banners, posters and stickers.

**Keywords:** *Edukatif, Media, Board game*

---

<sup>1</sup>Mahasiswa penulis karya akhir Prodi Desain Komunikasi Visual

<sup>2</sup>Pembimbing I, Dosen FBS Universitas Negeri Padang

<sup>3</sup>Pembimbing II, Dosen FBS Universitas Negeri Padang

## **A. PENDAHULUAN**

Media komunikasi memiliki tujuan sebagai perantara penyampaian informasi dari pemberi pesan (komunikator) kepada penerima pesan (komunikan). Media komunikasi terdiri dari dua bagian yaitu media komunikasi verbal dan media komunikasi non verbal (media komunikasi visual). Media komunikasi visual adalah cara yang paling mudah membuat anak-anak mengerti terutama dalam proses belajarnya, karena dalam media komunikasi visual ini anak-anak dapat berimajinasi dan berpikir kreatif dalam memahami setiap pelajaran yang diberikan kepadanya. Media komunikasi visual ini juga merupakan salah satu bentuk yang paling menyenangkan bagi anak-anak dalam proses belajarnya, karena didukung dengan pesatnya perkembangan media informasi dan komunikasi tersebut.

Menurut kepala dinas pendidikan DKI Taufik Muldiyanto diantara banyaknya pelajaran sekolah yang paling menyenangkan bagi anak usia 6–12 tahun, ada mata pelajaran yang dianggap anak paling sulit. Mata pelajaran disekolah yang paling sulit oleh anak-anak salah satunya adalah bahasa Inggris. Itulah sebabnya mata pelajaran bahasa Inggris dihapuskan sebagai mata pelajaran wajib di Sekolah Dasar Negeri pada saat ini yang memakai pendekatan kurikulum 2013. Sulitnya pelajaran bahasa Inggris juga dinyatakan oleh anak-anak, Setelah penulis mewawancarai anak Sekolah Dasar swasta DEK dan Sekolah Dasar swasta AL-Azhar Padang yang usianya 6-12 tahun, disekolah ini mereka masih belajar bahasa Inggris. Berdasarkan wawancara, 7 dari 10 anak yang ditanya tentang mata pelajaran yang sulit oleh mereka salah satunya adalah

bahasa Inggris, mereka menganggap pelajaran bahasa Inggris yang diajarkan oleh gurunya di sekolah terlalu rumit dan membosankan.

Pada usia 6-12 tahun seorang anak akan sangat menyukai pembelajaran melalui sebuah media apalagi media tersebut berupa sebuah permainan. Masih kurangnya media edukasi bahasa Inggris yang berupa permainan, membuat guru dan orang tua saat ini cukup sulit mengenalkan bahasa Inggris pada anak-anak, maka dari itu muncul ide dari penulis untuk berkontribusi dalam IPTEKS dalam membuat permainan edukasi tentang media pembelajaran bahasa Inggris sebab, dalam permainan ini seorang anak secara perlahan akan memahami dan belajar mengenai bahasa Inggris, sekaligus memotivasi anak dalam terus belajar dan bahasa Inggris, permainan edukasi ini akan dibuat dalam bentuk *board game*.

## **B. RUMUSAN MASALAH**

Bagaimana perancangan media edukasi *board game* pembelajaran bahasa Inggris pada anak usia 6 – 12 tahun yang efektif dan efisien sekaligus memotivasi anak dalam proses pembelajaran ?

## **C. TUJUAN PERANCANGAN**

Untuk membuat sebuah *board game* yang edukatif bagi anak-anak terutama anak usia 6-12 tahun tentang pembelajaran bahasa Inggris.

## **D. METODOLOGI PERANCANGAN**

Metode yang digunakan dalam perancangan board game ini adalah metode kualitatif.

## **E. Metode Pengumpulan Data**

1. **Obsevasi:** Observasi yang perancang lakukan untuk melihat kecenderungan pola kelakuan anak-anak saat belajar dan bermain. Observasi dilakukan di tempat-tempat bermain anak usia 6-12 dan sekolah-sekolah dasar swasta yang ada di kota Padang yaitu, sekolah dasar DEK dan sekolah dasar al-azhar.
2. **Kuisisioner:** Untuk membuat isi kuesioner, perancang melakukan wawancara terlebih dahulu dengan salah orang tua satu target audien dan menghasilkan data sementara
3. **Wawancara:** Wawancara yang perancang lakukan terhadap orangtua 3 target audien bertujuan untuk mensortir 11 kata

## **F. Metode Analisis Data**

### **1. *Strenght* ( Kekuatan )**

Kekuatan permainan ini dapat dijadikan hal yang paling disukai anak – anak, dengan adanya beberapa kolaboratif permainan dengan pelajaran maka akan :

- a. Permainan akan menjadikan anak–anak ingin melakukannya terus – menerus
- b. Permainan dan pelajaran akan menjadikan sesuatu yang menyenangkan dalam aktivitas sehari-hari anak
- c. Anak – anak akan terus menaklukan permainan, dengan itu jumlah semakin banyak permainan yang dikuasainya

- d. Proses belajar juga akan lebih interaktif, karena langsung berinteraksi dengan pemainnya, yaitu anak – anak.
- e. Dengan adanya interaksi diantara tiap pemain, maka dalam permainan non elektronik ini akan – anak akan menciptakan rasa kompak, kerja sama, bersikap lebih baik dengan setiap pemain, dan juga lebih peduli dengan sesama.
- f. Dengan adanya media cetak informasi dan komunikasi di Indonesia seperti kompas media yang mengajak para desainer *board game* untuk memproduksi banyak *board game* yang bersifat edukasi di Indonesia, maka *board game* di Indonesia mulai banyak diminati kembali dan punya daya tarik yang sangat kuat.

## 2. *Weakness* ( **kelemahan** )

- a. Boardgame terbuat dari bahan kertas dan karton yang akan mudah sobek.
- a. Pada zaman modern ini, permainan di media elektronik seperti hp dan Komputer akan mempunyai daya tarik yang kuat dibanding *board game*.

## 3. *Oppourtunities* ( **peluang** )

Dengan adanya kurikulum 2013 yang menghapuskan mata pelajaran bahasa Inggris dari mata pelajaran wajib di sekolah dasar maka, peluang boardgame adalah :

- a. Anak usia 6 – 12 tahun akan lebih awal mengenal bahasa Inggris
- b. Anak – anak bisa belajar sambil bermain

- c. Lebih cepatnya anak – anak tanggap dalam mengingat pelajaran bahasa Inggris yang ada di boardgame.
- d. Memotivasi anak dalam belajar bahasa Inggris yang lebih efektif dan efisien.
- e. Banyak café di Bandung, Jogjakarta, dan Surabaya yang di khususkan untuk setiap orang bermain *board game*. Membuat setiap orang kesana menjadi meninggalkan kebiasaan mereka bermain gadget, disana sekaligus juga mengajarkan anak-anak agar lebih menyukai *board game*.

#### **4. Threats ( Ancaman )**

- a. Teknologi sudah menghilangkan nilai kebersamaan dalam permainan
- b. Boardgame dianggap permainan yang sudah tinggal zaman
- c. Boardgame sudah mulai ditinggalkan.

#### **A. Pendekatan Kreatif**

Pendekatan kreatif bertujuan untuk penentuan pencapaian target media terhadap target *audience*.

1. **Tujuan kreatif:** Tujuan kreatif Perancangan Media Edukasi Board Game Pembelajaran Bahasa Inggris Pada Anak Usia 6 – 12 Tahun yang ingin dicapai adalah merancang media informasi yang bertujuan untuk menyampaikan informasi kepada target audiens secara lengkap, komunikatif, dan menarik.
2. **Strategi kreatif:** Menentukan target *audience* adalah salah satu kegiatan penting dalam manajemen pemasaran. Identifikasi target



*audience* dilakukan untuk mengidentifikasi pasar yang ingin dibidik atau dengan kata lain melakukan pembagian pasar.

- 3. Program kreatif:** Melalui media *board game* edukatif tentang pembelajaran untuk anak usia 6-12 tahun ini penulis membuat pendekatan visual yang menjadi peran utama dalam program kreatif untuk media *board game* yang akan dirancang.

## **B. PROSES PERANCANGAN**

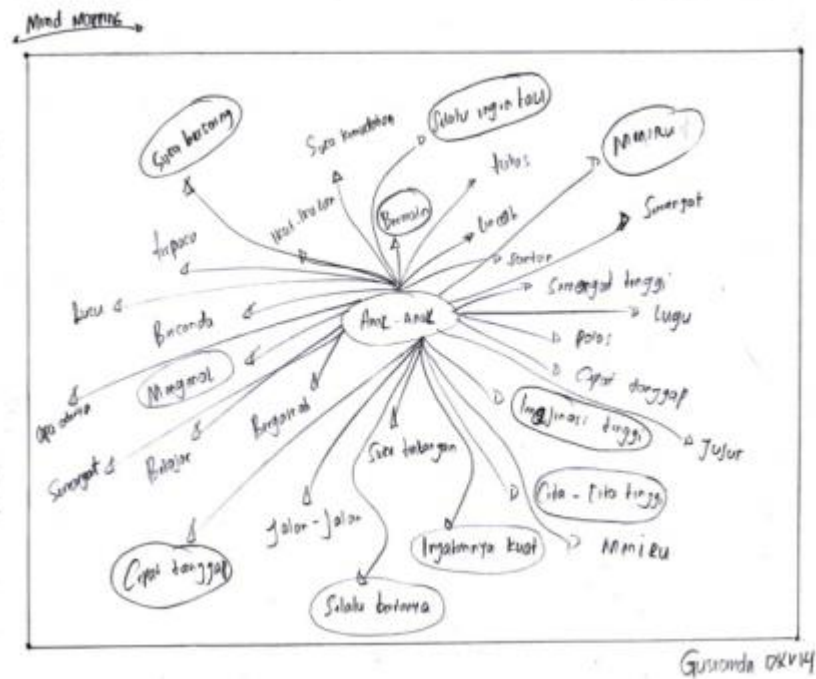
### **1. Perancangan Visual**

Media utama yang digunakan dalam perancangan permainan edukasi untuk anak usia 6-12 tahun tentang belajar bahasa Inggris adalah *boardgame*. Media utama dari perancangan *board game* edukatif tentang pembelajaran bahasa Inggris untuk anak usia 6-12 tahun adalah satu papan permainan, 7 jenis kartu, dadu abjad, dan koin nilai.

### **2. Menentukan Kata Kunci**

Dalam menemukan kata kunci (*keyword*), Perancang melakukan proses mind mapping dari satu kata kunci target audien yaitu “anak-anak” yang khususnya umur 6-12 tahun. Dari satu kata ini perancang berhasil menemukan karakter utama yang ada di kehidupan sehari-hari pada anak-anak itu yaitu : suka bersaing, suka kemudahan, selalu ingin tahu, tulus, lincah, bermain, meniru, ikut-ikutan, santun, semangat tinggi, lugu, polos, cepat tanggap, jujur, imajinasi tinggi, cita-cita tinggi, ingatannya kuat, suka

tantangan, suka bertanya, jalan-jalan, cepat tanggap, begairah, belajar, semangat, mengenal, apa adanya, bercanda, lucu, terpacu, dan lucu.



Gambar 1: Mind Mapping  
Sumber : Gusranda

### 3. Mencari keunikan dari karakter anak-anak

Dalam mencari keunikan karakter anak-anak ini, perancang melakukan sebuah proses yang dinamakan proses IDU ( *Identifikasi, Desire, dan Unique* ).

IDU (Identifikasi, Desire, Ungue)		
<p><u>1. Identifikasi</u></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Siswa Berlatih</li> <li>ingin tahu</li> <li>Bermania</li> <li>Dia-Dia tinggi</li> <li>Cepat belajar</li> <li>Dia-kelompok</li> <li>Siswa-kelompok</li> <li>manusia</li> <li>Siswa-kelompok</li> <li>Mengenal</li> <li>Ingatannya kuat</li> </ol>	<p><u>2. Desire</u></p> <p>Dari beberapa identifikasi, mana di antara lima buah yang tersebut yang paling sesuai dengan anak-anak dan kemudian bentuk seperti itu.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Ingatannya kuat</li> <li>Mengenal</li> <li>ingin tahu</li> <li>manusia</li> <li>Imajinasi yang tinggi</li> </ol>	<p><u>3. Ungue</u></p> <p>Dari lima buah tersebut yang yang kuat belajar anak-anak dan kemudian bentuk seperti ini, maka di antara lima tersebut yang paling baik dan akan dijabarkan pada akhir dalam penulisan permainan ini, yaitu:</p> <p style="text-align: center;"><b>Mengenal</b></p> <p>Dari kata "Mengenal" ini, maka dapat dikembangkan seperti:</p> <p style="text-align: center;"><b>Mengenal</b></p> <p style="text-align: center;">→ Siswa belajar dengan kelompok</p> <p style="text-align: center;">↓</p> <p style="text-align: center;"><b>tanpa hambatan</b></p> <p style="text-align: center;">di lingkungan yang baik belajar Inggris dan juga sudah diajarkan</p> <p style="text-align: center;">↓</p> <p style="text-align: center;">Maka di antara yang akan dijabarkan dengan kata-kata</p> <p style="text-align: right;">Guslanda 2014</p>

Gambar 2 : IDU  
Sumber : Gusranda

#### 4. Menciptakan Nama Permainan Dan *Tagline*

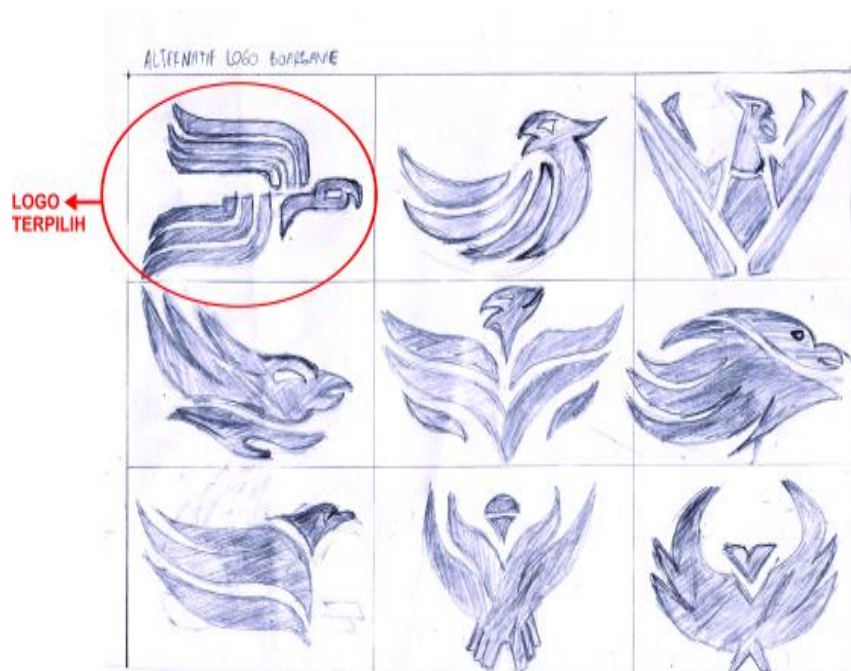
Nama *tagline* yang dipilih adalah “Taklukkan Dunia Dengan Beasiswa”, pemilihan nama tagline ini diharapkan dapat menjadi kalimat yang mampu memotivasi anak-anak agar selalu belajar bahasa Inggris dan kemudian dengan bekal bahasa Inggris itu mereka mampu mendapatkan beasiswa dinegara manapun yang mereka mau dan akhirnya mereka menjadi seseorang yang banyak prestasi.



Gambar 3 : Nama Permainan dan *Tagline*  
Sumber : Gusranda

### 5. Merancang alternatif Logo Boardgame

Dalam merancang alternatif logo, perancang menjadikan burung garuda sebagai inspirasi yang melambangkan identitas Negara Indonesia, burung garuda yang selalu mengembangkan sayapnya untuk terbang menuju cita-cita setiap anak bangsa Indonesia agar terus bergerak maju dan menaklukkan dunia.



Gambar 4: Logo Boardgame  
Sumber : Gusranda

## 6. Melakukan Proses *Moodboard*

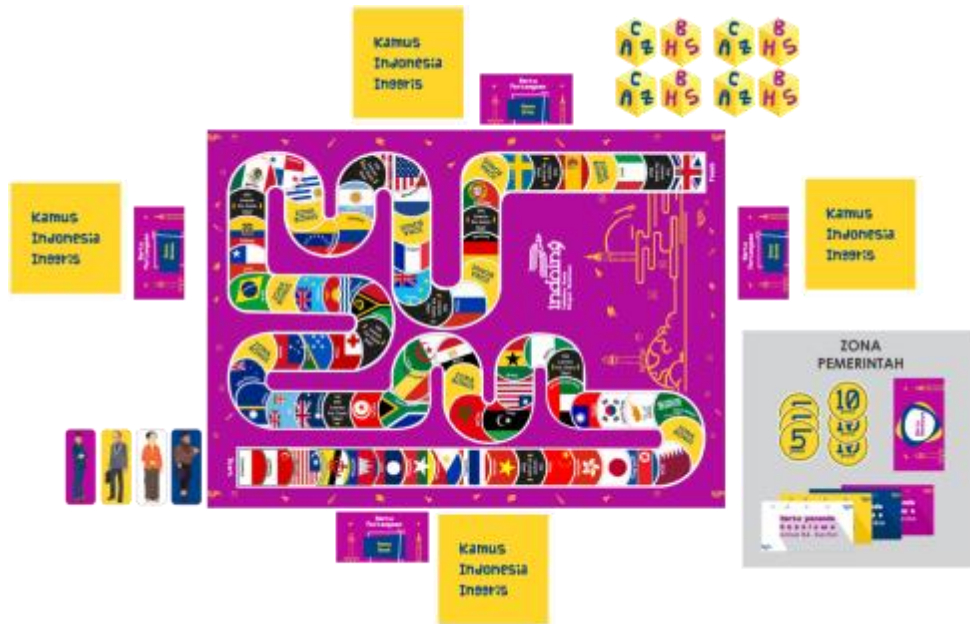
Proses *moodboard* digunakan untuk mendapatkan warna yang akan digunakan dalam perancangan *boardgame*, warna ini terdiri dari warna primer, skunder dan tersier / aksentuasi.



Gambar 5: Moodboard  
Sumber : Gusranda

### I. Media Utama

Media utama perancangan permainan edukatif tentang peduli lingkungan untuk anak usia 6-12 tahun adalah media komunikasi berupa permainan edukatif dalam bentuk *board game*.



Gambar 6: Papan Permainan  
Sumber : Gusranda

## J. Media Pendukung

1. **Kemasan:** Desain ini dipilih karena dapat dilihat fokus pertama mata melihatnya adalah logonya yang menampilkan warna asli dari logo ini yaitu, ungu, biru dan kuning.



Gambar 7: Desain kemasan  
Sumber : Gusranda

2. **Rule Book (buku peraturan):** Desain ini dipilih karena tata letak ilustrasi, logo dan element visual lainnya di sesuaikan dengan ukuran medianya,

sehingga terlihat seimbang serta sangat mudah dibaca bagian tulisan rule book dan lainnya yaitu disebelah kanan bawah.



Gambar 8: Desain rule book  
Sumber : Gusranda

- 3. Gantungan kunci:** desain kemasan ini terkesan simetris yang dapat memudahkan target audien yaitu anak umur 6-12 tahun dapat mengingat dengan mudah ilustrasi dan logo maupun tokoh-tokoh permainan boardgame ( bidak ), dengan desain ini diharapkan mampu memberikan positioning yang bisa melekat pada benak target audien.



Gambar 9: Desain gantungan kunci  
Sumber : Gusranda

- 4. Poster :** Desain ini dipilih lebih memfokuskan mata pada ilustrasinya, karena memang poster itu lebih focus pada ilustrasi, dengan ilustrasi yang

menarik akan memimbulkan rasa keingintahuan target audien untuk mengenali nama permainan maupun logonya.



Gambar 10: Desain gantungan kunci  
Sumber : Gusranda

5. **Stiker:** Desain ini dipilih karena ilustrasi terlihat lebih jelas,tata letak lebih



Gambar 11: Desain stiker  
Sumber : Gusranda

6. **X-banner :** Desain ini dipilih karena lebih menampilkan fokus mata ketika melihat yaitu logo, kemudian ilustrasi tokoh bidak, dan yang terakhir element visualnya





Gambar 12: Desain stiker  
Sumber : Gusranda

7. **Mini umbul-umbul:** Desain ini dipilih karena komposisi logo dan judul tentang boardgame diletakkan ditengah, agar menjadi pusat perhatian pertama ketika dilihat.



Gambar 13: Desain Mini umbul-umbul  
Sumber : Gusranda

8. **T-shirt:** Desain ini dipilih karena ilustrasi terlihat lebih jelas,tata letak lebih teratur serta lebih terlihat simetris ketika diaplikasikan , sehingga membantu positioning yang kuat dibenak target audien.



Gambar 14: Desain *T-Shirt*  
Sumber : Gusranda

## **K. KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil observasi dari Perancangan media edukasi boardgame pembelajaran bahasa Inggris pada anak usia 6-12 tahun, yang mengangkat 6 topik pembelajaran bahasa Inggris yaitu mengenal benda, buah, sayuran, hewan, sifat, dan pekerjaan ke dalam sebuah permainan dalam bentuk *board game* dapat disimpulkan bahwa dalam melakukan perancangan *board game* diperlukan sumber terkait dengan 6 topik pembelajaran bahasa Inggris sebagai sumber untuk merancang *board game* edukatif tentang pembelajaran bahasa Inggris.

## **L. SARAN**

1. Agar Indoino “Taklukkan Dunia Dengan Beasiswa” menjadi salah satu media edukatif yang unik dan menarik bagi semua umur dari semua kalangan terutama anak usia 6-12 tahun.

2. Bagi perancang yang akan merancang sebuah media edukatif dalam bentuk *board game*, persiapkanlah sebelumnya data verbal, visual, dan data-data yang diperlukan dalam perancangan agar dapat menemukan permasalahan yang jelas agar pengerjaan karya akhir berjalan dengan baik dan lancar.

#### **M. UCAPAN TERIMA KASIH**

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Ir. Drs. Heldi, M.Si, Ph.D, sebagai dosen pembimbing I, Ibu Dini Faisal, S.Ds. M.Ds, sebagai dosen pembimbing II.

#### **N. DAFTAR RUJUKAN**

- Christianti, Martha. 2007. Membaca dan Menulis permulaan Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, (Online), Vol.2. No.2, (<https://journal.uny.ac.id/>, diakses 10 November 2017)
- Rizkiyah, Hurin. 2009. Peran Orang Tua Dalam Meningkatkan Minat Belajar Anak Usia Sekolah Dasar (6-12 Tahun). *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, (Online), Vol.1. No.1, (<http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/>, diakses 12 November 2017)
- Sochib. 2000. Pendidikan dilaksanakan di dalam lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, (Online), Vol.1. No.2, (<http://jurnalmahasiswa.unpad.ac.id/>, diakses 12 November 2017)

