

**PERANCANGAN *BOARD GAME* BERBASIS TANYA-JAWAB SEBAGAI
PENGINGAT KESADARAN BERSOSIAL REMAJA**

JURNAL

*Diajukan kepada Universitas Negeri Padang Untuk Memenuhi
Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan Program
Sarjana Desain Komunikasi Visual*



Oleh:

RESTU NANDA PRATAMA
NIM. 1301255/2013

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

**HALAMAN PERSETUJUAN
JURNAL**

**“PERANCANGAN *BOARD GAME EDUTAIMENT*
BERBASIS TANYA-JAWAB SEBAGAI
PENGINGAT KESADARAN BERSOSIAL REMAJA**

Restu Nanda Pratama

Artikel ini disusun berdasarkan karya akhir Restu Nanda Pratama “Perancangan Board Game Edutainment Berbasis Tanya Jawab sebagai Peningkat Kesadaran Remaja” untuk persyaratan wisuda periode Maret 2018 dan telah diperiksa/disetujui oleh kedua pembimbing.

Padang, 09 Februari 2018

Disetujui dan Disahkan oleh :

Dosen Pembimbing I



Dr. M. Nasrul Kamal, M.Sn.
NIP. 19630202.199303.1.002

Dosen Pembimbing II



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

Mengetahui:

Ketua Jurusan Seni Rupa,



Drs. Syafwan, M.Si.
NIP. 19570101.198103.1.010

Abstrak

Konsep *board game edutainment* berbasis komunikasi tanya jawab, di dalam permainannya terdapat aturan yang menyokong pola interaksi antar pemain, yaitu dengan adanya kegiatan saling tanya-jawab dengan cara merangkai kata untuk menjadi sebuah pertanyaan dari beberapa buah kartu permainan. *Board game* ini akan didukung oleh beberapa media pendukung untuk keperluan promosi produk seperti kemasan, *rulebook*, stiker, *totebag*, *t-shirt*, *mug*, *x-banner*, dan media sosial *instagram*. Data dikumpulkan dengan menggunakan pendekatan 5W+1H untuk memberi gambaran hasil analisis yang digunakan sebagai dasar atau landasan penyusunan objektif dan strategi dalam pembuatan konten *game*.

Kata kunci: *board game*, fenomena kecanduan *gadget*, *edutainment game*, interaksi sosial

Abstract

The concept of edutainment board game based on question and answer communication, in the game there are rules that support the interaction patterns among players, that is with the activity of mutual question and answer by means of stringing words to be a question of some game cards. Board of this game will be supported by some supporting media for promotional purposes such as packaging, rulebook, sticker, totebag, t-shirt, mug, x-banner, and social media instagram. Data were collected using the 5W + 1H approach to illustrate the results of the analysis used as the basis or the foundation for the preparation of objectives and strategies in game content creation.

Keywords: board game, gadget addiction phenomenon, edutainment game, social interaction

PERANCANGAN *BOARD GAME* “HAI” BERBASIS TANYA-JAWAB SEBAGAI PENGINGAT KESADARAN BERSOSIAL REMAJA

Restu Nanda Pratama¹, M. Nasrul Kamal², Dini Faisal³
Desain Komunikasi Visual
FBS Universitas Negeri Padang
Email: restujuragan@gmail.com

ABSTRACT

The concept of edutainment board game based on question and answer communication, in the game there are rules that support the interaction patterns among players, that is with the activity of mutual question and answer by means of stringing words to be a question of some game cards. Board of this game will be supported by some supporting media for promotional purposes such as packaging, rulebook, sticker, totebag, t-shirt, mug, x-banner, and social media instagram. Data were collected using the 5W + 1H approach to illustrate the results of the analysis used as the basis or the foundation for the preparation of objectives and strategies in game content creation.

Keywords: board game, gadget addiction phenomenon, edutainment game, social interaction

A. Pendahuluan

Fenomena kecanduan *gadget* menyebar ke setiap sisi kehidupan khususnya kehidupan remaja. Iqbal (2017) memaparkan bahwa “*gadget* sudah menjadi masalah bangsa karena membentuk masyarakat anti sosial, pada fase anak menjadi tidak saling mengenal, fase remaja saling cuek, dan fase dewasa saling tidak peduli.” Contohnya pada saat remaja berkumpul bersama kerabat atau dapat disebut (*hang-out*).

¹Mahasiswa penulis Karya Akhir Prodi Desain Komunikasi Visual untuk wisuda periode Maret 2018

²Pembimbing I, dosen FBS, Universitas Negeri Padang.

³Pembimbing II, dosen FBS, Universitas Negeri Padang.

Para remaja lebih cenderung sibuk berkomunikasi dengan teman-teman yang berada di media sosial yang ada dalam *gadget*, daripada berinteraksi dengan teman yang ada di sekitarnya. Fenomena ini tanpa disadari dapat mengurangi interaksi seseorang dengan orang-orang yang ada di sekitar, sehingga menumbuhkan sikap cuek dan kurang peduli terhadap orang sekitar, bahkan tidak mengenali temannya sendiri.

Fenomena kecanduan *gadget* dianggap biasa oleh remaja, dan tanpa disadari perilaku tersebut merugikan bagi remaja jika terus dilakukan, karena seharusnya fase remaja harus lebih banyak berbaur dengan orang lain di sekitar lingkungan. Menurut Kurniawati (2014:2-3) “Dalam suatu hubungan antarpribadi, komunikasi menjadi suatu sumber yang penting untuk mengidentifikasi pribadi dan dalam mengekspresikan siapa diri kita, dan itu adalah cara utama kita membangun, memperbaiki, mempertahankan, dan mengubah hubungan baik dengan orang lain”. Sehingga diperlukan sebuah media yang mengingatkan kesadaran remaja tentang pentingnya berinteraksi langsung dengan lingkungan. Salah satu media yang bisa digunakan adalah *game*.

Game merupakan salah satu media hiburan yang disukai oleh remaja saat ini. Salah satu jenis *game* adalah dalam bentuk *board game*, menurut Therer (2011:3) ..*board games help to build communication and relationship skills as players work face-to-face to answer questions or solve problems and see that together they often figure out something they thought they didn't know.*

Untuk merancang *game* yang berfokus pada interaksi antar pemain, maka dalam perancangan *board game edutainment* ini menerapkan aturan yang menyokong pola interaksi antar pemain, yaitu dengan adanya kegiatan saling tanya-jawab dengan cara merangkai kata. Adanya aturan saling tanya-jawab antar pemain di dalam *board game*, secara tersirat dapat mengingatkan kesadaran remaja tentang pentingnya berinteraksi langsung dengan lingkungan sekitar, serta membuat interaksi pada saat *hang-out* menjadi lebih menghibur dan bermakna.

Board game ini diberi nama “Hai” judul ini merupakan seruan dalam bahasa Indonesia yang biasa digunakan untuk menyapa seseorang, dan biasanya dipakai sebagai kata permulaan untuk mengajak dan memulai sebuah percakapan. Adapun rumusan masalah dari perancangan *board game edutainment* ini adalah bagaimana merancang *board game* yang mengingatkan kesadaran remaja usia 13-22 tahun, tentang pentingnya berinteraksi langsung dengan lingkungan sekitar.

Perancangan *board game edutainment* ini didahului dengan melakukan observasi untuk melihat kecenderungan pola kelakuan remaja pada saat *hang-out*, wawancara dengan tujuan untuk membuat isi kuesioner, dan melakukan wawancara kembali untuk mensortir hasil kuesioner. Hasil ini akan dipakai untuk konten dalam permainan. Setelah mendapatkan konten permainan kemudian dilanjutkan dengan membuat konsep *game* berupa *gameplay*, dan perancangan konsep visual.

B. Metode

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

1. Analisis Data

Metode analisis yang digunakan dalam perancangan *board game* Hai, yakni menggunakan analisa 5W + 1H. Analisa data menggunakan teori 5W + 1H untuk memecahkan masalah dan memicu munculnya ide-ide untuk menyelesaikan masalah.

a. *What* (apa) masalahnya ?

Kecanduan *gadget* menyebabkan remaja cuek dan kurang menyadari pentingnya untuk berinteraksi, sehingga remaja kurang peduli terhadap orang sekitar bahkan kurang mengenal temannya sendiri. Tanpa disadari perilaku tersebut merugikan bagi remaja jika terus dilakukan.

b. *Who* (siapa) yang terkena dampak dari masalah ini ?

Masalah ini khususnya terjadi pada remaja usia 13-22 tahun yang memiliki kebiasaan candu terhadap *gadget*.

c. *Where* (dimana) masalah ini terjadi ?

Masalah ini hampir terjadi pada setiap remaja yang tinggal di perkotaan yang sering menggunakan *gadget* dan media sosial di Indonesia secara umum. Perancang mengambil sampel masalah yang terjadi, khususnya pada daerah kota Padang.

d. *When* (kapan) masalah ini terjadi ?

Semenjak era moderen, remaja Indonesia sudah dibiasakan dengan segala macam kemudahan dan kelengkapan fitur yang ditawarkan oleh *gadget*, sehingga membuat remaja candu, dan tanpa disadari *gadget* dapat mengurangi interaksi seseorang secara langsung dengan orang-orang terdekat yang ada di sekitar, salah satunya pada saat remaja *hang-out*.

e. Why (kenapa) masalah ini terjadi ?

Remaja menganggap biasa pola perilaku kecanduan *gadget*, sehingga kurang menyadari pentingnya berinteraksi dan peduli terhadap sesama, maka dibutuhkan media *edutainment* yang dapat mengingatkan kesadaran remaja bahwa dengan berinteraksi secara langsung, berguna untuk mengenal karakteristik orang lain, sehingga dapat membangun hubungan timbal balik yang harmonis antar sesama, dan sebagai modal bagi remaja untuk dapat ikutserta dalam berbaur, dan diterima dalam kelompok masyarakat.

f. How (bagaimana) cara mengatasi masalah ini ?

Berdasarkan paparan diatas, penulis menyimpulkan bahwa untuk menyelesaikan masalah tersebut, maka digunakanlah media yang bersifat *edutainment* (edukasi dan hiburan) dikemas dalam sebuah *board game* bernama

“Hai!”, yang di dalamnya terdapat kegiatan yang mendukung komunikasi dan interaksi antar pemain, yaitu dengan adanya kegiatan saling tanya-jawab antar pemain. *Board game* ini lebih berfokus kepada sisi *entertainment*, agar nilai edukasi secara tersirat dapat mengingatkan kesadaran remaja tentang pentingnya berinteraksi dan peduli terhadap sesama.

2. Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi menurut Sugiyono (2013:203) merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari pelbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantara yang terpenting adalah prosesproses pengamatan dan ingatan.

b. Kuesioner

Kuesioner (angket) menurut Sugiyono (2013: 137) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.

c. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data dengan melakukan kegiatan tanya-jawab secara lisan, baik

langsung maupun tidak langsung oleh dua orang atau lebih antara pewawancara dan narasumber.

C. Pembahasan

1. Pencarian Konten Data Permainan

a. Observasi

Observasi yang perancang lakukan untuk melihat kecenderungan pola kelakuan remaja pada saat hang-out. Observasi dilakukan di tempat-tempat ramai yang dikunjungi oleh remaja kota Padang seperti; kafe-kafe, taman kota, pantai, toko buku, dan acara-acara anak muda seperti seminar.

b. Koesioner

Untuk membuat isi kuesioner, perancang melakukan wawancara terlebih dahulu dengan salah satu target audien dan menghasilkan data sementara yaitu 25 hal penting dalam kehidupan manusia, data sementara tersebut penulis buat menjadi kuesioner dan akan disortir berdasarkan hasil voting menjadi 17 hal penting saja.

Tabel 1. Data Hasil Kuesioner

DATA HASIL KUESIONER			
NO	HAL PENTING	PENTING	TIDAK PENTING
1	BEBAS	63	17
2	BENCI	77	3
3	CINTA	80	0
4	CITA-CITA	50	30
5	DIANTARA 2 PILIHAN	45	35
6	EKONOMI	47	33
7	GAYA HIDUP	62	18
8	HARI PENTING	75	5
9	HOBI	80	0
10	HOROR	28	52
11	IMPIAN	80	0
12	KARIR	59	21
13	KASIH SAYANG	80	0
14	KEBIASAAN	69	11
15	KELUARGA	78	2
16	KONYOL	65	15
17	KRITERIA	37	43
18	PENDIDIKAN	53	27
19	PETUALANGAN	68	12
20	POLITIK	48	32
21	RAHASIA	78	2
22	SIAL	74	6
23	SUKA	80	0
24	TERIMAKASIH	76	4
25	WAKTU LUANG	80	0
DIPILIH		17	
TIDAK DIPILIH		8	

Berdasarkan data hasil voting tersebut, perancang mendapatkan 17 hal penting dalam kehidupan remaja. Data ini kemudian perancang olah lagi dengan menggunakan metode brainstorming, sehingga menghasilkan kurang lebih 450 kata-kata yang berkaitan dengan keseharian remaja. Hasil dari kuesioner ini digunakan sebagai pedoman perancang membuat konten kartu klasifikasi, dan sebagai pedoman wawancara dengan target audien.

c. Wawancara

Wawancara yang perancang lakukan terhadap 3 target audien bertujuan untuk mensortir 450 kata, wawancara

dilakukan pada tanggal 13 Juni 2017. Perancang menanyakan 4 jawaban cepat dan spontan dari tiap target audien terhadap masing-masing hal penting dalam hidup, jadi 1 target audien memberi total jawaban adalah 68 kata. Kesamaan jawaban antara target audien dan hasil brainstorming akan diambil untuk pedoman pembuatan konten kartu kata.

Tabel 2. Data Konten Kartu Kata hasil dari Wawancara

akhir bulan	derita	karir	menginap	percaya	status
aksi	dewasa	kasur	menyendiri	pergok	susah
alay	diam	kecewa	mie	php	takut
andai	dulu	kecil	mimpi	piknik	tanggung jawab
angkot	enak	kecoa	minum	pisah	taruhan
antar jemput	gajian	kejutan	misterius	polisi	tega
antri	gak peka	kepepet	modus	posisi	tegang
apes	gambar	kepleset	muka	pulsa	teman
bahagia	game	kepo	munafik	ramai	tembem
balap	gawat	kesal	murah	rambut	terlarang
bantu	gelap	ketahuan	musik	rasa	tidur
baper	gila	ketergantungan	nakal	remas	tipu
baru	guru	khilaf	nangis	resleting	tisu
bau	hancur	kirin	nanti	revisi	toko
begadang	hati	kopi	ngambek	rindu	ukuran
beli	hidup	kriteria	ngelamun	royal	untung
berani	hitam	kualitas	ngelawak	rumah	waktu
berdebar	hits	labil	ngemil	sabar	
berdua	horor	lahir	ngeres	sabun	
besar	hp	lamar	ngintip	sahabat	
bibir	hubungan	lambung	ngode	sakit	
bingung	hujan	laper	ngupil	salah	
bioskop	hutang	lepas	nikah	saling	
bocor	idaman	leptop	nilai	sama	
bodoh	irit	low respon	nitip	sedih	
bohong	jadian	lupa	nonton	selfie	
brisik	jahil	mabok	norak	senang	
bunga	jajan	main	numpang	senyum	
capek	janji	malu	nunggu	senyum	
celana	jatuh	mantan	nyesal	seseorang	
cemburu	jauh	masak	orang	setia	
cincin	jodoh	melirik	pacar	sibuk	
coklat	jomblo	melorot	paham	simpan	
deadline	kado	memalukan	pas-pasan	sosmed	
dekat	kantong	mencuri	peluk	stalker	

2. Board Game Hai

a. Data Board Game

Tabel 3. Rincian Data *Board Game* Hai

DATA BOARD GAME								
NO	JENIS	Bentuk	Ukuran	Tebal	Bahan	Warna	Teknis Media	Jumlah
1	PAPAN PERMAINAN	Segi 6	Diameter = 46 cm	1 cm	Renoir 190 Duplex + Busa Hati	Dominan Kuning, dan Ungu	<i>Print Out Digital</i>	1
2	KARTU PERMAINAN							
	Kartu Kata	Segi 4	8 cm x 3,5 cm	0,1 cm	Renoir 260 Duplex	Dominan Kuning, dan Ungu	<i>Print Out Digital</i>	200
	Kartu Klasifikasi	Segi 6	Diameter = 7 cm	0,1 cm	Renoir 260 Duplex	Ungu, Kuning, Hijau, Merah	<i>Print Out Digital</i>	24
3	TOKEN	Bulat	Diameter = 4 cm	0,1 cm	Renoir 260 Duplex	Merah, Merah Muda, Biru, Biru Muda, Kuning, Hijau	<i>Print Out Digital</i>	30
4	BIDAK	Segi 4	4 cm x 2,5 cm	0,3 cm	Renoir 190 Duplex	Merah, Merah Muda, Biru, Biru Muda, Kuning, Hijau	<i>Print Out Digital</i>	6
5	DADU	Kubus	2 cm x 2 cm x 2 cm		Plastik	Putih		1

b. Konsep Visual dan *Gameplay*

Perancangan *board game* Hai menggunakan warna dominan kuning dan ungu yang bersifat cerah dan kuat sehingga kesan yang ditimbulkan adalah semangat, optimis, harapan, gembira dan menarik perhatian. Tipografi yang digunakan adalah huruf berjenis sans serif yaitu font Panton dan Junegull untuk memberikan kesan rapi, tidak formal, sederhana, dan lucu.



Gambar 1. Logo “Hai” *board game*

Elemen yang terdapat pada logo ini adalah elemen gambar yang di stilasi dari percampuran bentuk bunga lotus dan mahkota mengindikasikan adiksi dan kemenangan.



Gambar 2. Ilustrasi pada *packaging board game*

Ilustrasi yang diangkat untuk kemasan ini menggambarkan suasana ke 6 karakter tersebut sedang *hang-out* dan bermain *board game* Hai, terlihat beberapa ekspresi yang berbeda-beda dalam yang melambangkan rasa sedih, gembira, santai, pemarah, terkejut pada karakter, hal ini bertujuan memvisualisasikan keseruan saat *hang-out*.



Gambar 3. *Board game Hai*

Board game “Hai” menggunakan kartu sebagai salah satu konten dalam permainan. Setiap pemain berlomba untuk menuju finish dan mengumpulkan poin untuk memenangkan permainan. Salah satu cara untuk mendapatkan poin adalah pada saat pemberhentian angka dadu, pemain harus membuat sebuah pertanyaan dari gabungan kartu klasifikasi (konten pertanyaan) dan kartu kata yang pemain miliki.

Tabel 4. Jenis kartu dalam *Board Game Hai*

Visual	Keterangan
	<p>Kartu kata (biasa) adalah kartu yang berisi kata-kata yang dipakai atau dirangkai untuk membuat sebuah pertanyaan bebas.</p>
	<p>Kartu kata (spesial) adalah kartu yang berisi keberuntungan, karena kartu ini memiliki aturan khusus yang membuat pemilik kartu ini dapat keuntungan.</p>

	<p>Kartu untung, kartu rugi, kartu pernyataan harus menyatakan kejujurannya kepada satu pemain lain.</p>
---	--

Tabel 5. Area dalam *Board Game Hai*

Visual	Keterangan
	<p>Area <i>start</i> berfungsi sebagai tempat awal permainan dimulai.</p>
	<p>Area <i>home point</i> adalah salah satu area untuk mengumpulkan poin, <i>home point</i> dapat diisi jika area <i>add point</i> sudah terisi penuh, maksimal poin yang dapat diisi pada <i>home point</i> adalah 4 poin.</p>
	<p>Pada setiap <i>add point</i> maksimal poin yang dapat diisi oleh pemain adalah 2 poin. Area <i>add point</i> dapat diisi oleh semua pemain secara bebas.</p>
	<p>Area ini adalah tempat mencapai finish, didalam area ini pemain tidak dapat kembali ke <i>start</i> jika ditabrak oleh pemain lain, tetapi dapat kembali ke <i>start</i> apabila mendapatkan kartu kembali ke <i>start</i>.</p>
	<p>Tempat untuk memulai mengelilingi area spesial, dan sekaligus menjadi tempat finish jika pemain telah mengelilingi area spesial dan kembali lagi ke tempat ini.</p>
	<p>Berfungsi sebagai tempat untuk memasuki area spesial.</p>

Pemain akan mendapatkan 1 poin apabila sudah menggunakan 3 kartu kata. Pertanyaan yang dibuat ditujukan pada satu pemain untuk 1 pertanyaan saja, dan pemain yang dituju harus menjawab pertanyaan tersebut dengan jujur. Permainan berakhir apabila salah satu pemain berhasil menuju finish, dan semua area poin telah terisi.

Tabel 6. Unsur *gameplay Board Game Hai*

Unsur	Penjelasan
Motivasi	Mencapai titik <i>finish</i> disambi mengumpulkan poin untuk mendominasi area permainan.
Aturan	<ul style="list-style-type: none"> • Pada saat pemberhentian angka dadu, pemain harus membuat sebuah pertanyaan dari gabungan kartu klasifikasi (konten pertanyaan) dan kartu kata yang pemain miliki. Pemain yang dituju harus menjawab pertanyaan tersebut dengan jujur. • Alur permainan bebas, pemain dapat melaju mundur pada kesempatan berikutnya. • Dari start, pemain harus mencapai gerbang yang ada disebrang untuk memasuki spesial area, kelilingi spesial area bebas memilih melewati jalur kanan ataupun kiri dan kembali lagi ke gerbang dalam, maka dianggap finish dan memenangkan permainan
Batasan	<ul style="list-style-type: none"> • Pertanyaan yang dibuat ditujukan pada satu pemain untuk 1 pertanyaan saja. • 1 pemain hanya dapat mengambil 1 poin dari melewati start lawan. • Pemain tidak bisa menabrak lawan dan bertukar posisi pada area spesial. • Maksimal menggunakan 3 kartu kata untuk 1 x pertanyaan.
<i>Reward</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Pemain akan mendapatkan 1 poin apabila sudah menggunakan 3 kartu kata. • Pemain akan mendapatkan poin melalui start lawan. • Pemain mendapatkan poin apabila menabrak lawan. • Pemain menang apabila telah mencapai <i>finish</i> atau seluruh area poin telah terisi poin.
<i>Punishment</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Pemain yang ditabrak dan mendapatkan “kartu start” akan kembali ke start. • Pemain dapat mengurangi poin lawan.

3. Media Pendukung



Gambar 4. Semua Media Pendukung

D. Kesimpulan

Remaja dalam masa perkembangan sosial sebaiknya lebih banyak berinteraksi dengan orang sekitar secara langsung. Kegiatan berkomunikasi secara langsung berguna untuk mengenal karakteristik orang lain, sehingga dapat membangun hubungan timbal balik yang harmonis antar sesama, dan melatih kecakapan berbicara sebagai modal bagi remaja untuk dapat ikutserta dalam berbau dan diterima dalam kelompok masyarakat, dengan adanya

board game “hai” yang berbasis komunikasi dalam *gameplay* yang diusung. *Board game* ini diharapkan mampu secara tersirat dapat mengingatkan kesadaran remaja tentang pentingnya berinteraksi langsung dengan lingkungan sekitar, serta membuat interaksi pada saat *hang-out* menjadi lebih menghibur dan bermakna.

Catatan:

Artikel ini disusun berdasarkan tugas akhir penulis dengan Pembimbing I Dr. M.

Nasrul Kamal, M.Sn dan Pembimbing II Dini Faisal, S.Ds. M.Ds.

Daftar Rujukan

- Iqbal, Muhammad. 2017. *Mendidik Anak di Era Digital* (Seri Ketahanan Keluarga). Jakarta: Rumah Konseling.
- Kurniawati, Nia. 2014. *Komunikasi Antarpribadi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta Bandung.
- Therer, Elizabeth. 2011. *Learning with Board Games Play for Performance*. The Learning Key Inc.