

Perancangan Board Game Sebagai Sarana Edukasi Mengenai 38 Provinsi Rumah Adat Indonesia Untuk Anak Usia 9-12 Tahun

Shinta Ameilya Putri
Universitas Bunda Mulia
shintt94@gmail.com

Page | 15

ABSTRACT

Currently, learning media is needed to support a good learning process that is easy to understand, especially for children, many of whom do not yet understand well about learning, especially cultural learning. Indonesian culture has an important role in education, one of the cultures is the traditional house, which currently lacks a form of education that is easy for children to understand. The aim of this research is to provide an educational medium, namely board games, for children aged 9-12 years who are categorized as understanding how to play games. Making board games the main support in this education is by implementing a learning while playing system that can be easily played. form creative thinking capital in children. The research method used is descriptive qualitative with data collection in the form of literature, interviews and questionnaires. Apart from that, the design method used in this design uses the board game design method found in the book "The Kobold Guide to Board Game Design" by Mike Selinker. The research results in the design are very good and can be understood by children aged 9-12 years so that they can know each traditional house in Indonesia without having to feel confused.

Keywords: Board Game Strategy, Education, Indonesian Cultural Heritage, Traditional Houses

ABSTRAK

Media pembelajaran saat ini cukup diperlukan sebagai penunjang adanya proses pembelajaran yang baik dan mudah dimengerti terutama oleh anak, banyak diantaranya yang belum bisa memahami dengan baik mengenai pembelajar terkhususnya pembelajaran kebudayaan. Kebudayaan Indonesia memiliki peran penting dalam pendidikan, salah satu budayanya yaitu rumah adat, yang saat ini masih kurang dalam bentuk edukasi yang mudah untuk anak pahami. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberikah sebuah media edukasi yaitu board game untuk anak usia 9-12 tahun yang sudah dikategorikan mengerti tata cara bermain permainan, dijadiakannya board game sebagai penunjang utama dalam edukasi ini adalah dengan menerapkan sistem belajar sambil bermain yang mampu secara mudah dalam membentuk sebuah modal berfikir kreatif pada anak. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan pengumpulan data berupa kepustakaan, wawancara, dan kuisioner, selain itu adapun metode perancangan yang digunakan pada perancangan ini menggunakan metode board game design yang terdapat pada buku "The Kobold Guide to Board Game Design" oleh Mike Selinker. Hasil Penelitian dalam perancangan mencakup sangat baik dan dapat dimengerti oleh anak usia 9-12 tahun yang dimana mereka dapat mengetahui masing-masing rumah adat yang ada di Indonesia tanpa harus merasa kebingunngan.

Kata Kunci: Board Game Strategi, Edukasi, Warisan Kebudayaan Indonesia, Rumah Adat

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan salah satu negara yang memiliki beragam kebudayaan, kebudayaan ini terbagi dan berbeda-beda di setiap provinsi yang ada di Indonesia. Provinsi merupakan suatu wilayah kekuasaan yang dipimpin oleh gubernur [1], saat ini provinsi di Indonesia berjumlah 38 provinsi, hal ini berdasarkan UU no 14 tahun 2022, UU no 15 tahun 2022 dan UU no 16 tahun 2022 [2]. Di setiap provinsi tentunya memiliki ciri khas masing-masing mulai dari perbedaan suku, bahasa, adat, budaya, hingga wisata [3].

Banyak di antaranya anak-anak masih kesulitan dalam memahami pelajaran atau bahkan malas untuk belajar yang sifatnya seperti sejarah. Mengingat setelah terjadinya proses pembelajaran *online* atau daring yang dilakukan karena adanya masa pandemik, saat ini dampak negatif yang di berikan adalah anak kesulitan berkonsentrasi saat belajar sebesar 86%, kurang dalam keterampilan sosial sebesar 73%, akan tetapi terkait masyarakat merasa peserta didik dapat kembali bersekolah secara *offline* yakni, mayoritas responden merasa sangat yakin sebesar 20% dan yakin sebesar 31% [4]. Kesulitan belajar (*learning disability*) dapat didefinisikan bahwa anak tidak menunjukkan kemampuannya dalam proses belajar sehingga terjadinya ketimpangan antar mutu inteligensi dengan pencapaian yang perlu dicapai oleh taraf akademik, faktor yang mempengaruhi hal tersebut meliputi tidak adanya kesesuaian dalam metode mengajar, penekanan kurikulum yang tidak cocok dan pembelajaran yang kompleks [5].

Metode pembelajaran yang mudah diserap oleh anak-anak adalah bermain, yang dimana hal tersebut akan diselipkan pada kegiatan pembelajaran [6]. Ketika informasi terlihat rumit karena terlalu banyak text, maka dengan memvisualisasi akan membantu menguraikan makna yang akan di tuju [7]. Kecepatan berfikir pada anak merupakan sebuah modal paling utama dalam tantangan masa sekarang, tentunya bukan hanya dari sisi akademis akan tetapi dari cara berfikir kreatif, dengan begitu anak mampu memecahkan persoalan masalah dengan kreatif [8]. Oleh karena itu dibuatlah perancangan *board game* sebagai edukasi pengenalan 38 provinsi dengan salah satu budayanya yaitu rumah adat di Indonesia untuk anak usia 9-12 tahun. Pembelajaran mengenai *board game* ini menjadi salah satu pilihan yang efektif karena membuat para pemain berlama-lama dalam bermain dan menentukan menang atau kalahnya yang tanpa sadar sebenarnya mereka sedang melakukan pembelajaran [3]. Oleh karena itu juga dikhawatirkan akan semakin lunturnya budaya Indonesia di era yang akan datang nantinya.

Selain itu terdapat kemasan untuk melindungi produk dan sekaligus sebagai daya tarik utama terhadap anak-anak atau audiens. Kemasan dapat disimpulkan sebagai cover untuk sebuah produk agar tetap aman. Selain itu, banyaknya konsumen yang cenderung memperhatikan sebuah packagingnya yang di rasa lebih menarik, sehingga banyaknya juga perusahaan yang menyajikan visual kemasan dengan sangat baik untuk produknya sebagai bahan daya saing [9]. Selain itu anak pada usia 9-12 tahun banyak menyukai pada ilustrasi kartu dan anime [10]. Dengan itu menerapkan ilustrasi yang sesuai dengan target utama pada perancangan ini.

KAJIAN LITERATUR

Seiring dengan berjalannya waktu dengan perkembangan zamannya, fenomena sosial menunjukkan keadaan yang sebaliknya, bahwa banyak generasi muda yang tidak mau atau malu yang mengenalkan budaya sendiri salah satu contohnya adalah menggunakan pakaian yang tidak senonoh dan hidup dengan gaya barat [11]. Pengaruh utamanya adakah kesulitan belajar (*learning disability*) dapat

didefinisikan bahwa anak tidak menunjukkan kemampuannya dalam proses belajar sehingga terjadinya ketimpangan antar mutu inteligensi dengan pencapaian yang perlu dicapai oleh taraf akademik, faktor yang mempengaruhi hal tersebut meliputi tidak adanya kesesuaian dalam metode mengajar, penekanan kurikulum yang tidak cocok dan pembelajaran yang kompleks [5]. Kurangnya media pembelajaran akan mempengaruhi kendala atau hambatan kepada siswa atau anak-anak, salah satu faktor yang memungkinkan terjadinya kurangnya media pembelajaran terbatas adalah materi tidak sesuai dengan media, keterbatasan biaya yang mengharuskan menggunakan media tertentu dan kurikulum yang kurang memadai [12].

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti pada perancangan *board game* ini adalah pendekatan kualitatif deskriptif, Menurut (Sugiono, 2017 Dalam Silkyanti et al., 2019) Metode penelitian kualitatif deskriptif merupakan jenis penelitian yang memiliki landasan postpositivisme, hal dipergunakan untuk melakukan penelitian pada kondisi sebuah objek yang alamiah, dan peneliti merupakan acuan instrument kunci, kemudian teknik pengumpulan data ini menggunakan triangulasi atau gabungan sifat dari analisis data ini adalah induktif atau kualitatif. Kualitatif lebih menekankan makna dibandingkan dengan generelasinya, hal ini merupakan hasil dari Analisa datanya. Jenis penelitian kualitatif deskriptif sangat perlu dipahami semua orang terutama pada mahasiswa yang akan menyelesaikan skripsi.

METODE PERANCANGAN

Metode perancangan yang akan digunakan adalah metode *board game design* yang dijelaskan oleh [14] pada bukunya "*The Kobolod Guide to Board Game Design by Mike Selinker*", metode ini juga memiliki kemiripan dengan *prototyping model* yang ilmunya digunakan dalam menghasilkan sebuah design. Tahapan pada metode tersebut meliputi:

1. Concepting Phase: menentukan sebuah arahan konsep permainan secara keseluruhan dan meliputi data data yang telah terkumpulkan
2. Design Phase: Tema permainan telah ditentukan dan memulai melakukan perancangan yang telah ditentukan.
3. Development Phase: Pemeriksaan ulang terhadap produk secara visual dan keseluruhan.
4. Presentation Phase: Melakukan pengujian terhadap perancangan kepada target audiens yang sudah ditentukan.

(Mohon lengkapi dengan gambar)

DISKUSI

1. Landasan Teori

Definisi Anak-Anak. Definisi anak menurut WHO adalah telah tercatat dan terhitung sejak dalam kandungan hingga menginjak usia 19 tahun [15]. Secara sederhana, Anak adalah sebuah aset bangsa yang akan meneruskan perjuangan suatu bangsa, maka dari itu diperlukannya perhatian dalam perkembangan dan pertumbuhannya.

Definisi Provinsi. Provinsi dapat diartikan sebagai daerah kekuasaan, nama tersebut di ambil dari bahasa latin yaitu provincial yang merupakan Kawasan yang dikendalikan oleh pejabat atau kepala daerah [1].

Definisi Tempat. Tempat tinggal merupakan sebuah lokasi fisik yang dipergunakan oleh manusia untuk dihuni baik secara individual ataupun bersama-sama [16]. disimpulkan bahwa definisi tempat tinggal merupakan sebuah rumah yang berfungsi untuk melindungi manusia dan untuk melakukan interaksi antar manusia dengan lingkungannya.

Definisi Board game. *Board game* merupakan sebuah permainan papan yang dilakukan secara nyata yang dimana para pemain dapat berinteraksi secara langsung dengan konsekuensi menang-kalah. Dengan hal ini gameboard dapat mengajarkan sebuah konten pembelajaran dan dengan mekanisme permainan seperti tema serta aturan tertentu yang telah disesuaikan.

Definisi Kemasan. Secara umum definisi kemasan merupakan sebuah bagian paling luar yang gunanya untuk melindungi atau membungkus suatu produk dari cuaca, guncangan maupun benturan benda asing [17].

AIDA. Untuk memastikan berjalannya keefektifan promosi produk, maka dengan ini model AIDA dapat digunakan untuk menjadikan sebuah promosi produk lebih efektif dan efisien (Firdaus & Hadiyanto dalam Rizki et al., 2023). Disimpulkan bahwa penggunaan model AIDA diperlukan untuk media promosi dalam sebuah produk yang gunanya untuk memudahkan dan mengetahui apa saja yang akan ditargetkan sesuai dengan keperluan promosi produk.

Teori Desain Komunikasi Visual. Desain komunikasi visual merupakan sebuah pembelajaran ilmu dengan konsep komunikasi dan ungkapan daya kreatif, hal tersebut diaplikasikan dalam berbagai media komunikasi visual dengan mengolah berbagai elemen di dalamnya seperti elemen desain grafis yang terdiri dari ilustrasi (gambar), huruf, warna,, ruang, komposisi serta layout [19].

Teori Desain Grafis. Menurut Danton Sihombing, desain grafis merupakan beberapa elemen yang digabungkan dan di visualisasikan melalui tipografi dengan teknik fotografi ataupun ilustrasi yang nantinya akan diterapkan pada dua fungsi yakni perangkat visual dan perangkat komunikasi [20]. Secara sederhana, desain grafis merupakan sebuah bentuk komunikasi visual untuk menyampaikan informasi seefektif mungkin.

Teori Warna. Warna merupakan salah satu komponen yang dapat memberikan nyawa pada sebuah benda, logo, dan desain tertentu menjadi lebih hidup, menurut Design and Promote, warna dapat menciptakan sebuah ide, mengekspresikan sebuah pesan, membangkitkan emosional dari user dan menumbuhkan minat [21]. Dikutip dari [22], dalam teori warna, terdapat color wheel, yang merupakan sebuah susunan warna hue yang memiliki bentuk lingkaran dan didalamnya terdapat relasi warna *primary* (primer), *secondary* (sekunder), *tertiary* (tersier).

Teori Ilustrasi. Ilustrasi merupakan sebuah gambar atau foto atau lukisan yang memiliki makna yang memberikan kejelasan suatu karangan, cerita, isi buku maupun tentang sebuah keadaan, seseorang yang membuat ilustrasi disebut dengan *illustrator*, yang dimana mereka merupakan bagian dari *graphic designer*, yaitu profesi yang berhubungan ilustrasi, tipografi, fotografi, gambar yang bergerak (*motion graphic*) dan animasi [23]. Ilustrasi didefinisikan juga sebagai sebuah gambar yang tujuannya untuk memberikan kejelasan melalui visual, selain itu, menurut [24] ilustrasi memiliki beberapa jenisnya diantaranya adalah dekoratif, kartun, naturalis, cergam dan ilustrasi khayalan.

Unsur Desain Grafis. Dalam buku “*Dasar Desain Grafis oleh Kusnadi*” [25] Unsur-Unsur desain grafis meliputi titik, garis, tekstur, bentuk, ruang atau space, warna. Dapat disimpulkan bahwa unsur-unsur

desain grafis penting untuk diterapkan pada sebuah desain atau konten, karena hal ini mampu membantu terwujudnya hasil desain yang maksimal agar desain tersebut sampai kepada audiens dengan baik.

Prinsip Desain Grafis. Prinsip desain merupakan sebuah aturan atau pedoman yang gunanya untuk menyusun atribut serta elemen desain agar terlihat fungsional dan keindahannya [26]. Dalam buku “*Dasar Desain Grafis oleh Kusnadi*” [25] juga menjelaskan terkait prinsip-prinsip desain grafis meliputi keseimbangan, kesatuan, proporsi, irama, Dominasi. Dapat disimpulkan bahwa prinsip prinsip desain grafis sangat penting untuk di terapkan dalam sebuah karya desain ataupun seni, karna hal ini dapat membantu secara keseluruhan hasil karya yang akan tampilkan pada muka umum.

Konsep perwujudan

Konsep yang di terapkan pada *board game* memiliki arahan yang baru dan mudah di mengerti sehingga para pemain akan memiliki pengalaman baru pada saat bermain. Selain dengan mengkokok dadu untuk menjalankan para pemain, terdapat juga konsep *Card Darfting*, merupakan sebuah konsep permainan yang menyusun dan mengkombinasi strategi, dimana pemain berhak menyimpan kartu dan memilih kartu sebelum bergilir ke pemain selanjutnya [27].

Ulasan Karya

Berdasarkan hasil kritik dan saran dari beberapa sumber termasuk dengan target audiens primer dan sekunder, konsep konten yang digunakan pada perancangan *board game* rumah adat Indonesia 38 provinsi adalah dengan merapkan ilustrasi rumah adat secara jelas dan *color full* secara satu persatu. Pada konsep permainan *board game* ini memiliki aturan main sederhana yang mudah di pahami. Kemasan pada *board game* ini akan dibuat dengan *color full* dan menarik untuk anak anak, pada kemasan juga terdapat rate usia anak-anak minimum untuk bermain permainan *board game* ini. Selain itu kemasan dapat digunakan secara berulang untuk daya penyimpanan *board game* lebih lama.



Gambar 1. Karya Utama (1)



Gambar 2. Karya Utama (2)



Gambar 3. Karya Utama (3)



Gambar 4. Karya Utama (4)



Gambar 5. Karya Utama (5)

Hasil percobaan mengenai permainan *board game* PWARIS ini adalah anak-anak dengan perlahan dapat mengetahui rumah adat Indonesia beserta provinsinya, anak-anak juga mendapatkan strategi masing-masing dalam menemukan jawaban ketika mendapatkan kartu pertanyaan mengenai rumah adat Indonesia.



Gambar 6. Uji permainan

KESIMPULAN

Perancangan *board game* yang bertemakan rumah adat 38 provinsi Indonesia ini di rancang berdasarkan segmentasi yang telah ditentukan yaitu usia 9-12 tahun, hal ini diharapkan dapat membantu sebagai sarana atau media edukasi pembelajaran secara tidak langsung karena penyajian materi melalui permainan dan visual yang disajikan dapat dinikmati oleh seluruh masyarakat terutama pada anak-anak.

Penerapan pada perancangan ini dilakukannya konsep alur permainan mengenai rumah adat, diharapkan mampu memberikan edukasi secara perlahan dan anak-anak dapat mudah mengerti mengenai alur permainan *board game* ini. Berdasarkan hasil test, permainan papan ini dipahami dengan sangat baik dan dapat diterima oleh anak-anak sesuai target yang telah diteliti oleh peneliti,

pada permainan anak juga mampu memahami dengan sangat mudah mengenai rumah adat di masing-masing provinsi tanpa harus merasakan kebingungan.

Saran

Peneliti menyarankan untuk perancangan selanjutnya adalah lebih mengedepankan permasalahan yang ada dan harus diselesaikan, pengelolaan sebuah perancangan permainan yang dikelola sesederhana mungkin agar dapat dikonsumsi oleh masyarakat secara mudah, selain itu diutamakan identitas dari produk yang akan dikelola sesuai dengan target pemasaran yang dituju.

Page | 22

DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. H. Wardhana, "Pengertian Provinsi," 21 Mei 2022. Accessed: Dec. 20, 2023. [Online]. Available: <https://www.kompasiana.com/syam278/6288fe441ee922394b0e7002/pengertian-provinsi>
- [2] Mochamad Harris, "38 Daftar Nama Provinsi di Indonesia Beserta Ibu Kotanya!," 2022. Accessed: Oct. 25, 2023. [Online]. Available: https://www.gramedia.com/literasi/nama-provinsi-di-indonesia/#google_vignette
- [3] O. Athira Hadma and Stefany, "Board Game Edukatif Tentang Ibu Kota Provinsi Indonesia untuk Anak Sekolah Dasar," *Jurnal Desain Komunikasi Kreatif*, vol. 4, no. 1, pp. 26–6, 2022, doi: 10.35134/judikatif.v4i2.1.
- [4] R. Halidi, "Survei: 86 Persen Anak Kesulitan Konsentrasi Saat Belajar Daring," 30 September 2021. Accessed: Oct. 12, 2024. [Online]. Available: <https://www.suara.com/health/2021/09/30/182959/survei-86-persen-anak-kesulitan-konsentrasi-saat-belajar-daring>
- [5] Rega Armella and Khonsaullabibah Maisun Nur Rifdah, "KESULITAN BELAJAR DAN FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI KESULITAN BELAJAR," *Journal of Psychology and Education*, vol. 1, no. 2, Aug. 2022, doi: 10.22373/je.v2i1.691.
- [6] A. Muhammad, F. Utomo, and S. Setiawan, "Mainan Edukasi Untuk Kegiatan Edukasi Hemat Energi 'Earth Hour Bandung,'" 2022, Accessed: Jul. 16, 2024. [Online]. Available: <https://jurnal-desain-indonesia.com/index.php/jdi/article/view/152/39>
- [7] A. Dewi Kusuma, "PENGEMBANGAN KOMPETENSI MULTILITERASI DESAINBERBASIS PADA PENERAPAN TRADISI KOMUNIKASI DI ERA INDONESIA 4.0," *Jurnal Desain Indonesia*, 2019.
- [8] A. K. Streit and Y. Erlyana, "'PELATIHAN MENGGAMBAR DENGAN MENGEKSPLORASI IMAGINASI DENGAN TEKNIK POP-UP' (RPTRA Dharma Suci-Jakarta)," *Jurnal Pengabdian dan Kewirausahaan*, vol. 3, no. 2, [Online]. Available: <http://journal.ubm.ac.id/>
- [9] Y. Erlyana, "PERANCANGAN BUKU DESAIN KEMASAN 'BASIC OF PACKAGING,'" 2020. [Online]. Available: <http://publikasi.dinus.ac.id/index.php/andharupa>
- [10] A. Kartini Streit, "BUKU CERITA ANAK-ANAK 'THE LITTLE HERO AND HIS FRIEND QILIN'", [Online]. Available: <https://bit.ly/jurnalbahasarupa>

- [11] Hernawan and Federika Nirmalawati, “Lunturnya budaya Indonesia,” Rabu, 10 Agustus 2022. Accessed: Nov. 11, 2023. [Online]. Available: <https://yoursay.suara.com/rona/2022/08/10/125126/lunturnya-budaya-indonesia>
- [12] E. Y. Sirait and C. Oktaviani, “PROBLEMATIKA KURANGNYA MEDIA PEMBELAJARAN DI SEKOLAH,” *Jurnal Penelitian Kimia dan Pendidikan Kimia*, vol. 5, no. 2, 2022.
- [13] F. Silkyanti, J. Pendidikan, and G. Sekolah Dasar, “Analisis Peran Budaya Sekolah yang Religius dalam Pembentukan Karakter Siswa,” *IVCEJ*, vol. 2, no. 1, 2019.
- [14] J. Ernest *et al.*, “The Kobold Guide to Board Game Design By Mike Selinker,” Kirkland, 2011.
- [15] N. Els Nur Azizah, “Pengertian Anak Menurut Para Ahli dari Berbagai Sudut Pandang,” 3 Maret 2023. Accessed: Jan. 15, 2024. [Online]. Available: <https://www.popmama.com/kid/4-5-years-old/nabila-els-nur-azizah/pengertian-anak-menurut-para-ahli-penjelasan-berbagai-sudut-pandang>
- [16] Hoshino Brian, “Apa yang Dimaksud dengan Tempat Tinggal?,” 23 Oktober 2023. Accessed: May 19, 2024. [Online]. Available: <https://www.masa.biz.id/apa-yg-dimaksud-dengan-tempat-tinggal/>
- [17] S. K. Lamlie, R. R. Situmeang, S. Stevany, and N. Natalie, “The Influence of Packaging, Brand Image, And Price On The Purchase Of Mustika Ratu Cosmetics at PT Liandi Prima Abadi,” 2023. [Online]. Available: <http://journal.yrpiiku.com/index.php/msej>
- [18] T. Rizki, N. Ofifah, A. Kresnamurti Rivai P, and N. Krissanya, “Efektivitas Promosi Produk Chatime Melalui Instagram Menggunakan Model AIDA,” *Journal of Business Application | Mei*, vol. 2, pp. 127–140, 2023, doi: 10.51135/jba.
- [19] Debora Danisa Kurniasih Perdana Sitanggang, “Jurusan Desain Komunikasi Visual: Pengertian dan Prospek Kerjanya,” 13 Desember 2022. Accessed: Jul. 16, 2024. [Online]. Available: <https://www.detik.com/bali/berita/d-6459218/jurusan-desain-komunikasi-visual-pengertian-dan-prospek-kerjanya>
- [20] L. Tysara, “Desain Grafis Adalah Komunikasi Visual, Simak Penjelasan Para Ahli.” Accessed: Jul. 16, 2024. [Online]. Available: <https://www.liputan6.com/hot/read/5299882/desain-grafis-adalah-komunikasi-visual-simak-penjelasan-para-ahli?page=3>
- [21] Maulana Adieb, “Mengekspresikan Warna dari Desain kepada Pelanggan melalui Teori Warna,” 6 Januari 2021. Accessed: Jul. 16, 2024. [Online]. Available: <https://glints.com/id/lowongan/teori-warna/>
- [22] S. M. R. Hahury, “Analisis Pengaplikasian Teori Warna dan Penggunaan Siluet dalam Desain Karakter,” *Jurnal DKV Adiwarna*, vol. 01, 2022.
- [23] Kholida Qothrunnada, “Gambar Ilustrasi: Pengertian, Fungsi, dan Jenis-jenisnya,” 6 Desember 2021. Accessed: Feb. 01, 2024. [Online]. Available: <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-5841848/gambar-ilustrasi-pengertian-fungsi-dan-jenis-jenisnya>

- [24] R. Firthian and D. R. Putry, "PENCIPTAAN ILUSTRASI PRABU SILIWANGI SEBAGAI MEDIA PELESTARIAN BUDAYA DAN SEJARAH DI JAWA BARAT," *PARAVISUAL: Jurnal Desain Komunikasi Visual dan Multimedia*, vol. 1, no. 1, p. 1, Apr. 2021, doi: 10.30591/paravisual.v1i1.2495.
- [25] A. S. Pratiwi, *DASAR DESAIN GRAFIS*. EDU PUBLISHER, 2018. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=12RnDwAAQBAJ>
- [26] M. Gana Hartadi, I. Wayan Swandi, and I. Wayan Mudra, "WARNA DAN PRINSIP DESAIN USER INTERFACE (UI) DALAM APLIKASI SELULER 'BUKALOKA.'"
- [27] F. Wijaya, "Perancangan Board Game Kartu Kakoru," 2023. [Online]. Available: <https://gamecows.com/id/sejarah-permainan-papan/>