

# Analisis Visual Pada *Board Game* “*Gathering a Garden*” Berdasarkan Prinsip Desain Komunikasi Visual

**Grace Indahyanty Lie**

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan  
01023200039@student.uph.edu

**Donny Ibrahim**

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan  
donny.ibrahim@uph.edu

**Jessica Laurencia**

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan  
jessica.laurencia@uph.edu

## ABSTRAK

Masa Emas (*Golden Age*) yang berlangsung antara usia 4 hingga 14 tahun merupakan masa krusial bagi perkembangan kognitif, motorik, dan sosial anak. Menyadari hal tersebut, diperlukan adanya perhatian khusus, stimulasi, dan upaya edukasi untuk anak. Belajar sambil bermain merupakan konsep dasar, di mana permainan sebagai media interaktif menawarkan sarana yang efisien dan efektif. Maka, dengan memanfaatkan eksplorasi permainan edukatif *board game* “*Gathering a Garden*” oleh eeBoo, yang dapat memfasilitasi pengetahuan teoretis, kreativitas, dan keterampilan praktis anak.

Penulisan ini membahas proses desain permainan papan edukasi yang melibatkan pengintegrasian berbagai elemen, seperti mekanik, tema, dan komponen. Studi ini menggali aspek visual desain papan permainan dan visual ilustrasinya. Metodologi yang digunakan mencakup tahap awal pada metode “*Six Thinking Hats*” oleh Edward De Bono dan *artifact analysis* dalam menggali material, estetika, dan fungsi interaktif objek. Analisis yang dilakukan menggali keefektifan dan kesesuaian visual dengan menganalisa ketepatan, kelebihan, dan kekurangannya. Setelah melakukan analisa dan observasi, penulis ingin mengangkat papan permainan ini sebagai referensi perancangan ulang *board game* edukasi untuk anak-anak, dengan tema visual agrikultur Indonesia. Tentu dengan harapan bahwa informasi dan studi literatur yang dilakukan dapat bermanfaat bagi perancangan ulang tersebut.

Kata Kunci: *Board Game*, Visual, Analisis, Komponen Permainan, Ilustrasi

## PENDAHULUAN

Periode *The Golden Age* (usia 4—14 tahun) merupakan periode anak-anak aktif dalam pengembangan kognitif, motorik, dan sosial (Uce, 2017:79). Menurut Maria

Montessori, anak-anak dalam masa ini memerlukan perhatian khusus seperti rangsangan, stimulasi dan edukasi (Sujiono, 2013). Fungsi pendidikan bagi anak usia dini tidak hanya sekedar memberikan berbagai pengalaman belajar, namun juga berfungsi memaksimalkan perkembangan kapabilitas atau kemampuan kecerdasan. Pendidikan (proses stimulasi psikososial) dapat berlangsung di mana saja dan kapan saja, baik formal maupun non-formal, di lingkungan keluarga maupun oleh lembaga pendidikan. Proses belajar haruslah dilakukan secara menyenangkan, seperti bermain memungkinkan anak belajar tanpa tekanan (Uce, 2017:88).

Sesuai dengan Teori *Learning by Playing & Playing for Learning*, bermain merupakan salah satu cara yang paling efektif dalam mengembangkan kemampuan anak. Pada dasarnya, bermain mengandung rasa senang, tanpa paksaan, dan lebih berorientasi pada proses dari pada hasil akhir. Perkembangan bermain hendaknya disesuaikan dengan umur dan kemampuan anak, yakni dapat berkembang dari bermain sembari belajar, belajar sambil bermain, sehingga dapat memberikan peluang atau kesempatan pada anak untuk memanipulasi, mengulang-ulang, mengeksplorasi, mempraktikkan, dan mengungkapkan kemungkinan-kemungkinan tidak terbatas (Mulyadi dkk., 2017).

*Game* (permainan) merupakan media yang efektif untuk meningkatkan kecerdasan dan kemampuan kognitif anak. Dengan memanfaatkan materi pendidikan berbasis permainan, anak-anak dapat memperoleh pengetahuan teoritis, kreativitas, dan keterampilan praktis melalui pembelajaran berdasarkan pengalaman bermain. Selain itu, anak-anak juga dapat meningkatkan keterampilan motoriknya dengan efektif, mampu berpikir, dan bertindak secara bersamaan (Rismawati, 2012). Media interaktif dapat menjadi kesempatan bagi anak-anak untuk mengeksplorasi subjek mengikuti kecepatan belajar mereka sendiri. Anak-anak menemukan proses pembelajaran tersebut menarik dan menyenangkan (Schlichting, 2016).

Media edukasi dan interaktif tersebut dapat ditemukan dalam sebuah *board game* yang memenangkan *Oppenheim Gold Awards* bernama "*Gathering a Garden*" yang diluncurkan oleh eeBoo. Perusahaan ini berspesialisasi dalam menciptakan produk permainan edukasi dan ilustrasi untuk anak-anak. Serta, perusahaan ini juga menyediakan medium bagi orang tua dan pengajar dalam mendorong interaksi serta perkembangan intelektual dan artistik anak (eeBoo, n.d.a). *Gathering a Garden* adalah permainan sederhana yang mengembangkan keterampilan dasar seperti kesabaran, kemampuan berhitung, dan pemahaman dasar tentang berbagai kategori tanaman serta elemen terkait berkebun (eeBoo, n.d.b).

## **KAJIAN TEORI**

### ***Board Game***

*Board game* merupakan permainan yang terdiri dari papan dan pion sebagai medium, serta peraturan sebagai limit yang mempengaruhi kemungkinannya. Batasan yang ditetapkan oleh peraturan ini, kontras atau berbeda dengan *skill* permainan yang jumlahnya tidak terbatas (Gobet, Voogt dan Retschitzki, 2004). Pada dasarnya,

sebuah board game terdiri dari tiga elemen utama yang saling berhubungan satu sama lainnya, yaitu mekanisme, tema, dan komponen. Mekanisme merupakan peraturan dan interaksi yang bekerja sebagai sistem permainan. Sedangkan tema adalah bagaimana permainan tersebut dipahami, dirasakan, dan diterima melalui *aesthetics* dan *storytelling*, inilah yang menciptakan hubungan emosional antara pemain dan permainan. Komponen merupakan manifestasi secara fisik yang mengikat ketiga elemen utama tersebut dalam permainan, contohnya seperti kartu, dadu, papan, dan segala sesuatu yang datang bersamaan dengan kotak permainan (Beltrami, 2020).

### **Desain Karakter**

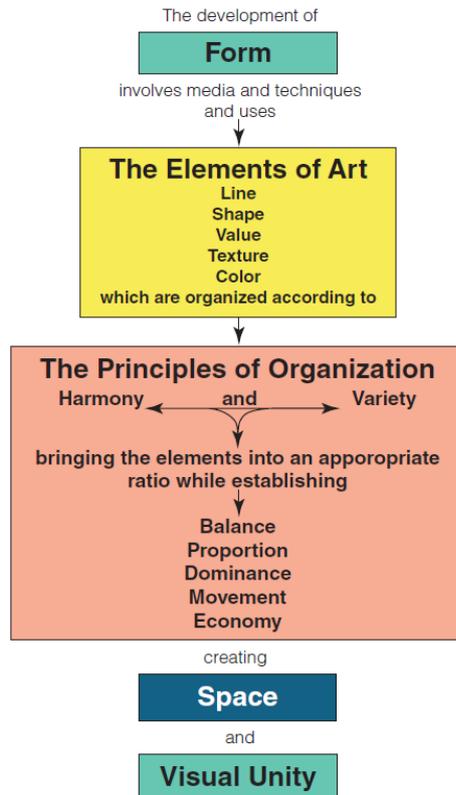
Sebuah karakter dapat menjadi jendela dunia bagi audiens dalam merasakan cerita dan peristiwa yang tidak terbatas. Dengan kata lain, desain karakter yang baik harus bisa membangun koneksi, familiar, dan membangkitkan sisi emosional audiens. Sehingga, audiens dapat berinvestasi dalam cerita dan memiliki keterikatan pada karakter dalam cerita (Ballon, 2009). Kualitas estetika sebuah karakter biasanya dipengaruhi oleh karakteristik kepribadian dan kebiasaan sang tokoh. Dengan demikian, penggunaan teori warna, bentuk, detail dan bahkan psikologi fundamental dapat membantu dalam menciptakan desain karakter yang baik (N.F.I., 2021). Desain karakter yang didesain untuk anak-anak biasanya menggunakan warna-warna cerah, memakai *basic shapes*, dan memiliki ekspresi wajah yang lebih-lebihkan sehingga dengan mudah menunjukkan *mood*, perilaku, dan interaksi sosial yang jelas (Tillman, 2019, 104-109).

*Shape* atau bentuk-bentuk dasar seperti lingkaran, persegi, dan segitiga memainkan peran penting dalam pembentukan karakter. Bentuk-bentuk tersebut berkontribusi dalam memberikan kesan dan seberapa distingtif karakter tersebut bagi audiens (Nieminen, 2017). Bagi pikiran bawah sadar manusia, setiap bentuk memiliki arti. (N.F.I., 2021). Beberapa diantaranya adalah (Tillman, 2019 dan N.F.I., 2021):

1. Lingkaran; Memberikan kesan ramah, lemah lembut, manis, baik hati, terbuka, perhatian, dan polos atau tidak bersalah.
2. Persegi; Memberikan kesan kuat, kokoh, percaya diri, dapat dipercaya, sombong, aman, *action-oriented*, bersemangat, stabil, dapat diandalkan, dan berwatak tenang.
3. Segitiga; Biasanya sering ditemukan dalam karakter yang bersifat jahat, namun dalam beberapa kasus bentuk ini juga memberikan kesan cepat, penuh perhitungan, pandai, pemarah, nakal, emosional, anggun, dan lain sebagainya.

*Clarity* atau kejelasan pada karakter mengacu kepada kemampuan audiens dalam memahami dengan jelas maksud dan intensi dari pose atau gestur (*readability*). Untuk mengkomunikasikan pose pada karakter, akan ada pertimbangan apa yang perlu dieliminasi dan diprioritaskan. Sementara *silhouette* membantu memperkuat kejelasan pose tersebut dengan melihat nilai atau *value* ruang negatif dari pose (Bancroft, 2012).

## Prinsip Desain



Gambar 1 Diagram Menggambarkan Relasi antar Komponen-Komponen *Form*.  
(Sumber: Ocvirk dkk., 2012)

Setelah memilih media yang sesuai, seniman memulai dengan mengorganisasikan Elemen-elemen Seni (garis, bentuk, nilai, tekstur, dan warna) sesuai dengan Tujuh Prinsip Organisasi Desain—harmoni, variasi, keseimbangan, proporsi, dominasi, pergerakan, dan ekonomi. Prinsip-prinsip ini membantu seniman dalam mengembangkan ragamnya elemen dan menciptakan rasa ruang (*space*) dan kesatuan visual seperti yang dijabarkan pada Gambar 1 (Ocvirk dkk., 2012).

Harmoni merupakan suatu prinsip di mana bagian-bagian dari komposisi memiliki keterkaitan satu sama lain, seperti karakteristik yang berulang, elemen atau visual unit yang sama. Hal ini dapat ditemukan dalam elemen-elemen visual yang memiliki repetisi, ritme dan pola yang mirip, sama, atau serupa. Sedangkan, variasi (*variety*) adalah kebalikan dari harmoni. Di mana keanekaragaman hadir sebagai penyeimbang harmoni untuk menciptakan adanya kesatuan. Hal ini dapat ditemukan pada kontras di mana unsur-unsurnya memiliki karakteristik berlawanan meskipun ditempatkan di area yang sama.

Salah satu cara menghadirkan variasi adalah dengan mengelaborasi elemen di area tertentu sehingga memperkuat visual yang ada. Meskipun kesatuan visual dan prinsip organisasi memiliki hubungan yang rumit dilihat dari elemen-elemen

kesamaan (harmoni) dan kontras (variasi), keduanya tidak dapat dipisah dan harus dipertimbangkan pada saat yang bersamaan. Kemudian, rasa keseimbangan dapat hadir melalui distribusi berat, perhatian (*attention*), ketertarikan, atau momentum yang ditemukan dalam *symmetrical balance*, *asymmetrical balance*, dan *radial balance* sebagai komposisinya. Proporsi merupakan skala komparatif antara suatu bagian individu dengan bagian lainnya atau secara keseluruhan. Sedangkan, *dominance* merupakan elemen visual penting (diutamakan) daripada elemen lainnya, yang diciptakan melalui kontras dengan penggunaan isolasi, penempatan, arah, skala, dan karakteristik. Disisi lain, hierarki (*movement*) datang dari cara mata diarahkan oleh komposisi pada karya seni melalui bobot, dominasi, proporsi, ruang negatif, dan lain sebagainya (Ocvirk dkk., 2012).

### **Art Style dan Drawing Style untuk Anak-Anak**

Salah satu proses penting dan harus diperhatikan dalam membuat visual ilustrasi adalah untuk siapa visual tersebut dibuat. Dalam membuat ilustrasi untuk anak-anak tentu berbeda dengan produk ilustrasi yang ditujukan untuk orang dewasa (Nieminen, 2017).

Pesan dengan konten yang ringan dan ceria, terutama menggunakan warna primer dan cerah, lebih efektif diterima oleh anak-anak (Sallisbury & Styles, 2012). Menurut hasil penelitian Laurie dan timnya, anak-anak lebih berminat pada buku ilustrasi dengan teks (gaya gambar naif seperti kartun) yang memiliki warna cerah, dibandingkan dengan gaya ilustrasi realis (Brookshire dkk., 2002).

Naïve art merupakan salah satu gaya gambar yang pertama kali populer pada akhir abad ke-19 dan memiliki dengan kekhasan gambar pada tarikan garis yang *fluid*, bersemangat, spontan dan penggunaan warna-warna cerah atau cerah, serta bentuk yang sederhana (Brodskaya, 2014). Karya-karya yang menggunakan gaya gambar ini juga digambarkan dengan sangat detail, warna-warna yang tersaturasi tinggi, dan absennya perspektif menciptakan ilusi figur yang terkesan melayang (Britannica & T. Editors of Encyclopedia, 2013).

Selain dari pada itu, *drawing style* atau cara gambar yang unik dan khas juga dapat ditemukan pada pemakaian media, material, dan teknik gambar. Salah satunya dapat ditemukan pada *watercolor*, *gouache*, tinta, cat minyak, cat akrilik, pastel, dan pensil warna. Penggunaan media tradisional ini merupakan beberapa medium yang populer dalam membuat ilustrasi untuk anak-anak (Salisbury, 2004).

### **Teori Warna**

Warna aditif (*additive color*) berasal dari cahaya—baik alami maupun buatan. Sedangkan, warna subtraktif (*subtractive color*) berasal dari warna yang dihasilkan dari pantulan cahaya telah diserap dan/atau dikurangi. Warna tidak hanya berasal dari cahaya namun juga dapat berasal dari pigmen. Warna juga memiliki suhu yang terbagi menjadi dua, yaitu warna hangat (merah, jingga, dan kuning) dan warna dingin (hijau, biru, dan ungu) (Ocvirk dkk., 2012). Dalam pembagiannya warna dapat terbagi menjadi warna primer (merah, kuning, dan biru), warna sekunder

(hasil dari pencampuran dua warna primer), dan warna tersier (hasil pencampuran warna primer dan sekunder) (Hall, 2011).

*Hue* merupakan nama generik dari suatu warna dan *value* adalah terang (*tint*) atau gelapnya (*shade*) warna. Saturasi atau *chroma* merupakan intensitas kecerahan atau kemurnian dan kekusaman pada warna yang dilihat dari penambahan putih, hitam, atau abu-abu (Hall, 2011). Dalam pengaplikasiannya, warna juga memiliki pengembangan kombinasi atau hubungan antar warna (skema warna). Warna komplementer adalah warna-warna yang berlawanan satu sama lain pada roda warna dan secara visual memiliki harmoni dan *value* yang sama.

Lalu, warna triadik terbentuk dari tiga warna dengan jarak yang sama layaknya segitiga sama sisi. Warna tetrad terbentuk dari empat warna, dengan jarak yang sama layaknya persegi pada roda warna. Sementara, warna analogus adalah pilihan warna (dua sampai lima warna) yang berada saling bersebelahan pada roda warna. Sedangkan, warna monokromatik hanya menggunakan satu *hue* warna dengan *tint*, *tone*, atau *shade* yang berbeda-beda (Ocvirk dkk., 2012).

## **METODOLOGI**

Dalam mengidentifikasi permasalahan pada visual desain *board game* “*Gathering a Garden*”, penulis menggunakan 2 metode, yaitu metodologi desain “*The Six Thinking Hats*” menurut Edward De Bono (1967) dan *artifact analysis* oleh Martin & Hanington dalam buku “*Universal Methods of Design*”. Penggunaan metode desain “*The Six Thinking Hats*” digunakan sebagai acuan pengumpulan data dalam proses perancangan ulang *board game* nantinya. Sedangkan, metode *Artifact Analysis* sebagai identifikasi dan pengumpulan data entitas *board game* yang dibahas lebih lanjut pada penelitian ini.

Tahapan awal metode *The White Hat*, terdapat proses pengumpulan data dan studi literatur mengenai analisis kebutuhan desain serta analisis entitas (Hall, 2011). Metode *artifact analysis* menganalisis secara sistematis material, estetika, dan fungsi interaktif objek.

Analisis material membahas tentang kuantitas, komposisi material, komponen fisik maupun digital, ketahanan, pola, dan tingkat daur ulangnya. Sedangkan, analisis estetika membahas tentang penilaian subjektif terhadap bentuk, warna, tekstur, referensi, waktu, atau tempat, dan signifikansi emosional.

Lalu, aspek interaktif mencakup karakteristik penggunaan operasional dan kebiasaan dari benda—misalnya seperti, kegunaan, fungsi dan kompleksitas. Sedangkan pada aspek kontekstual membahas tempat di mana benda-benda dibawa atau disimpan, apakah benda tersebut berseri atau individu, dan apakah properti tersebut dimiliki bersama, umum, atau pribadi (Hanington & Martin, 2021). Selain itu, dalam melakukan studi literatur penulis juga menggunakan *document analysis* sebagai metode kualitatif agar data-data, pemahaman, dan visual ditinjau secara objektif (Bowen, 2009).

## PEMBAHASAN



Gambar 2 Board Game “Gathering a Garden”. (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2023)

Board game “Gathering a Garden” terdiri dari beberapa komponen permainan, yaitu: kotak permainan, 1 papan permainan, 4 buah pion karakter, 1 *spinner*, dan 20 buah pion koleksi (4 bibit buah, 4 tanaman sayur, 4 tanaman bunga, 4 tanaman rempah, 4 ekor burung). Untuk itu, penulis melakukan pendataan dan analisis terhadap komponen-komponen *board game* pada Tabel 1.

### Artifact Analysis

Tabel 1 Analisis pada Board Game “Gathering a Garden”.

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2023)

Komponen Permainan	Penjelasan
<p data-bbox="229 1220 464 1256">Kotak Permainan</p>  <p data-bbox="229 1541 280 1576">(A)</p>  <p data-bbox="229 1868 280 1904">(B)</p>  <p data-bbox="496 1868 547 1904">(C)</p>	<p data-bbox="767 1220 1289 1397">Bagian depan kotak (A) menjelaskan secara jelas informasi mengenai tema, tujuan, usia, <i>warning</i>, jumlah pemain, dan segala sesuatu tentang permainan.</p> <p data-bbox="767 1420 1289 1597">Sedangkan bagian belakang kotak (B), menampilkan visual fisik papan beserta komponennya, premis permainan, ukuran, dan informasi lainnya terkait <i>board game</i>.</p> <p data-bbox="767 1619 1289 1861">Di bagian dalam kotak (C), terdapat instruksi dalam 4 bahasa, yaitu bahasa Inggris, Spanish, German, dan French. Tetapi pemilihan tata letak, <i>typeface</i>, dan tampilannya secara keseluruhan kurang praktikal untuk anak-anak berusia 5 tahun ke atas.</p>

<p>Papan Permainan</p>  <p>(A) (B)</p>  <p>(C)</p>	<p>Board game ini (A) memiliki visual yang khas, dilihat dari gaya gambar naif dan penggunaan teknik cat air dengan komposisi <i>asymmetrical</i>. Namun, ditemukan hasil eksekusi yang tidak konsisten, contohnya seperti tampilan visual pada <i>value</i> dan skema warna yang tidak selaras. Lalu, spasi ruang di kebun (tempat menaruh pion hasil koleksi) memerlukan ruang yang lebih besar.</p> <p>Serta, tata letak figur dan elemen-elemen visual juga hanya kepada satu arah pemain, membuat tiga pemain lainnya kesulitan untuk membaca teks dan visual lainnya.</p> <p>Dibalik papan permainan (B), terdapat pemakaian pola plaid yang terdiri dari garis-garis vertikal dan horizontal yang membentuk pola seperti kotak. Serta, penggunaan variasi warna analogus (kuning kehijauan, hijau, dan biru kehijauan).</p> <p>Selain itu, terdapat pula 4 karakter (C) yang berperan sebagai <i>shopkeeper</i>, hal ini ditandai dari properti, kostum dan gestur atau interaksi karakter dengan properti. Keempat karakter ini merupakan figur penting bagi <i>checkpoint</i> yang harus dipenuhi oleh setiap pemain.</p>
<p>Pion Karakter</p> 	<p>Dalam permainan ini, ada 4 pion karakter yang dapat digunakan oleh para pemain untuk bergerak mengelilingi papan. Keempat pion ini dibedakan dari pemakaian warna (pink, ungu, biru, dan kuning) pada kaleng penyiram dan sepatunya. Namun, skema warna atau <i>pairing</i> warna yang digunakan tidak selaras. Tiga dari pion menggunakan skema warna <i>analogus</i> (kuning kehijauan, hijau, dan biru kehijauan), sedangkan satunya lagi memakai <i>shade</i> kuning oranye.</p>

<p>Spinner</p> 	<p>Pemilihan visual yang di <i>pairing</i> dengan angka tidak memiliki variasi yang merepresentasikan setiap klusternya. Contohnya seperti, 4 di antaranya dari kluster sayuran, dan 2 di antaranya dari kluster bunga. Lalu, peletakan visual lebih dominan dibandingkan angka yang semestinya menjadi tujuan awal <i>spinner</i> hadir sebagai komponen penting permainan.</p>
<p>Bibit Buah</p> 	<p>Pemilihan warna dan bentuk yang digunakan pada visualisasi bibit buah memiliki akurasi yang kurang tepat. Contohnya seperti warna keunguan pada bibit ceri dan warna kekuningan pada bibit pear, yang membuat audiens kesulitan untuk mengenalinya bila tidak ada bantuan teks.</p>
<p>Tanaman Sayur</p> 	<p>Visualisasi bentuk pada figur sayuran sudah tepat dan mudah untuk dikenali. Akan tetapi, penambahan <i>icon</i> atau tanda baca pada papan tanda yang disandingkan dengan teks tidak begitu diperlukan. Mengingat audiens dapat langsung mengenali bentuk dan membaca teks pada komponen.</p>
<p>Tanaman Bunga</p> 	<p>Skala proporsi pada visualisasi bunga sudah tepat, dengan ukuran bunga matahari yang lebih besar dari pada proporsi bunga lainnya. Warna yang digunakan juga mendekati akurasi warna bunga pada umumnya.</p>

<p>Tanaman Rempah</p> 	<p>Visualisasi tanaman rempah disimplifikasi mengikuti gaya gambar yang naif, membuat teks sebagai satu-satunya elemen pendukung dalam audiens mengenali komponen tersebut.</p>
<p>Hewan Burung</p> 	<p>Akurasi visualisasi burung pada papan permainan ini cukup mendekati visual aslinya. Namun, pola warna yang khas pada burung sparrow dan hummingbird menjadi hilang.</p>

Berdasarkan hasil pengamatan, *board game* “*Gathering a Garden*” memiliki *art syle* dengan gaya naif dan penggunaan cat air sebagai *drawing style*-nya. Melissa Sweet—ilustrator dari *board game* ini memiliki kekhasan gambar dari penggunaan teknik, pola, tekstur, tarikan garis, pemilihan warna, dan materialnya yang unik. Selain itu, terdapat pula *tint*, *tone*, dan *shade* warna pink atau fuchsia yang menjadi kekhasan di setiap karyanya. Namun, terlepas dari keunikan ilustrasinya, hasil eksekusi yang tidak konsisten pada *board game* ini membuat kesatuan atau *unity*-nya terganggu. Desain yang baik seharusnya memiliki penerapan prinsip-prinsip desain yang membantu seniman dalam mengembangkan ragamnya elemen dan menciptakan rasa *unity* atau kesatuan visual (Ocvirk dkk., 2012).

## SIMPULAN & REKOMENDASI

Maka, dapat disimpulkan bahwa *board game* “*Gathering a Garden*” memiliki visual yang menarik dan khas, serta permainan yang didukung dengan kualitas desain dan konten yang baik. *Board game* ini juga menggunakan mekanisme variatif dan sederhana sehingga mudah untuk dipahami oleh anak-anak. Lalu, melalui visual dan konten yang disajikan anak-anak juga merasa terhibur dan mudah tereduksi. Namun, tentu saja masih ada beberapa detail-detail penting lainnya yang perlu dipertimbangkan. Seperti permasalahan visual dan keputusan desain yang dapat menghambat pemain atau anak-anak bermain dengan lancar. Beberapa permasalahan yang penulis temukan adalah hierarki, tata letak, skema warna, konsistensi garis, pemilihan *typeface*, dan komposisi yang tidak konsisten.

Melihat hal ini, penulis menyadari bahwa media interaktif *board game* “*Gathering a Garden*” memiliki potensi besar untuk dikembangkan ke berbagai aspek. Sehingga, berdasarkan hasil analisis tersebut peneliti ingin mengangkat konten

visual dengan tema agrikultur Indonesia. Yaitu, dengan menerapkan prinsip dan teori desain ilustrasi pada perancangan ulang *board game* yang efektif dan sesuai untuk anak-anak. Sehingga, anak-anak menjadi berminat dan tertarik untuk belajar dan mengenal agrikultur Indonesia. Selain itu, analisis dan perancangan ulang *board game* ini juga dapat mengedukasi dan menjadi sumber referensi bagi penulis atau peneliti yang tertarik untuk menelusuri topik ini lebih jauh.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ballon, R. (2009). *Breathing Life Into Your Characters: How to Give Your Characters Emotional and Psychological Depth* (2nd Edition). Writers Digest Books.
- Bancroft, T. (2012). *Character Mentor*. Routledge.
- Beltrami, D. (2020). *A Board Game Design Process: A Game is a System*. Medium. <https://uxdesign.cc/a-board-game-design-process-a-game-is-a-system-5469dfa4536>
- Boardgame.id. (n.d.). *Sejarah Board Game Indonesia—Boardgame.id*. [https://boardgame.id/?page\\_id=57210](https://boardgame.id/?page_id=57210)
- Bowen, G. A. (2009). Document Analysis as a Qualitative Research Method. *Qualitative Research Journal*, 9(2), 27–40. <https://doi.org/10.3316/QRJ0902027>
- Britannica, & T. Editors of Encyclopedia. (2013). *Naïve Art*. Encyclopedia Britannica. <https://www.britannica.com/art/naive-art>
- Brodskaya, N. (2014). *Naïve Art*. Parkstone International.
- Brookshire, J., Scharff, L., & Moses, L. (2002). *The Influence of Illustrations on Children's Book Preferences and Comprehension Reading Psychology*. 323–339.
- eeBoo. (n.d.a). *About Us*. About Us. <https://eeboo.com/pages/about-us>
- eeBoo. (n.d.b). *Gathering a Garden | Award Winning Kids Board Game by eeBoo | Ages 5+*. eeBoo. <https://eeboo.com/products/gathering-a-garden-foil-game>
- Hall, A. (2011). *Illustration*. Laurence King Publishing. <https://www.perlego.com/book/3202817/illustration-pdf>
- Hanington, B., & Martin, B. (2021). *The Pocket Universal Methods of Design, Revised and Expanded: 125 Ways to Research Complex Problems, Develop Innovative Ideas, and Design Effective Solutions*.
- Mulyadi, S., Basuki, H., & Rahardjo, W. (2017). *Psikologi Pendidikan: Dengan*

*Pendekatan Teori-teori Baru dalam Psikologi.* Rajawali Pers.

Ocvirk, O., Stinson, R., Wigg, P., Bone, R., & Cayton, D. (2012). *Art Fundamentals: Theory and Practice: 12th Edition* (Twelfth Edition). McGraw-Hill Higher Education.

Rismawati. (2012). *Menstimulus perkembangan dan kecerdasan otak anak dengan permainan (Untuk Anak Usia 0-12 Tahun)*. Pedagogia.

RITONGA, M. W. (2021, Oktober 16). *Wajah Indonesia di "Board Game"*. kompas.id. <https://www.kompas.id/baca/muda/2021/10/17/wajah-indonesia-di-board-game>

Salisbury, M. (2004). *Illustrating Children's Books: Creating Pictures for Publication*. Bloomsbury Publishing PLC.

Sallisbury, M., & Styles, M. (2012). *Children's Picturebooks: The Art of Visual Storytelling*.

Schlichting, M. (2016). *Understanding Kids, Play, and Interactive Design: How to Create Games Children Love*. CRC Press.

Sujiono, Y. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (8th ed.). PT Indeks.

Tillman, B. (2019). *Creative Character Design 2e* (2 ed.). CRC Press. <https://www.perlego.com/book/1510636/creative-character-design-2e-pdf>

Uce, L. (2017). *THE GOLDEN AGE : MASA EFEKTIF MERANCANG KUALITAS ANAK. Dosen Tetap Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry*.