

# Perancangan *Board Game* Pengenalan Hewan dan Habitatnya Untuk Anak Usia 4-5 Tahun

Raden Afni Nurul Fadillah | Dyan Nurhayati | Irma Rachminingsih  
Prodi Kriya Seni D3 Fakultas Seni Rupa dan Desain  
Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung  
email: afniraden@gmail.com

## ABSTRACT

*For children, playing is the most enjoyable activity. Playing while learning is more useful. The game designed here is an introduction to animal and habitat board game for children aged 4-5 years. A board game is a game played on a board and aims to introduce various kinds of animals and their habitats. The methods used in this design are literature study, pictorial study, and interview study. With the number of animals and habitats introduced, this board game can be played by 1-2 children to make it more effective. Board games are played by sorting and matching animals and their habitats. According to a psychological perspective, the process of playing the board game can train children's motor skills, especially hand movements when taking various animal shapes and can also train children's sensory on the material used in the animal media, namely acrylic.*

**Keywords:** *Board Game, Kids Education, Animals, Graphic Design*

## ABSTRAK

Bagi anak, bermain adalah aktivitas yang paling menyenangkan. Bermain sambil belajar merupakan hal yang lebih bermanfaat. Permainan yang dirancang di sini yaitu *board game* pengenalan hewan dan habitatnya untuk anak usia 4-5 tahun. *Board game* adalah permainan yang dimainkan di atas papan dan bertujuan untuk memperkenalkan berbagai macam hewan dan habitatnya. Metode yang dilakukan dalam perancangan ini yaitu studi literatur, studi pictorial, dan studi wawancara. Dengan jumlah hewan dan habitat yang diperkenalkan, *board game* ini dapat dimainkan oleh 1-2 orang anak agar lebih efektif. *Board game* dimainkan dengan cara memilah dan mencocokkan hewan dan habitatnya. Menurut perspektif psikologi, proses memainkan *board game* tersebut dapat melatih motorik anak, khususnya pergerakan tangan saat mengambil berbagai macam bentuk hewan dan juga dapat melatih sensorik anak terhadap bahan yang digunakan pada media hewan tersebut yaitu akrilik.

**Kata Kunci:** *Board Game, Edukasi Anak, Hewan, Desain Grafis*

## PENDAHULUAN

Hewan dan habitatnya merupakan salah satu pembelajaran yang perlu diberikan kepada anak-anak sejak kecil untuk mengenalkan makhluk hidup dan lingkungan sekitar. Metode pembelajaran yang mudah dimengerti, dipahami, menyenangkan dan sesuai dengan tingkat usianya diperlukan untuk meningkatkan pemahaman anak terhadap hewan dan habitatnya. Menurut Chrystanti & Sukardi (2012, hlm. 43), pada umumnya usia anak-anak cenderung suka bermain dari pada belajar (Purwaningsih, 2006). Oleh karena itu, bermain merupakan pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran untuk anak usia TK.

Anak-anak pada usia 4-5 tahun membutuhkan mainan yang dapat mengembangkan keinginan bersosialisasi dengan orang lain. *Board game* merupakan salah satu mainan edukasi yang tepat. Saat anak bermain *board game* dengan orang tua, komunikasi berlangsung di antara keduanya. Hal ini bisa membantu anak menumbuhkan rasa ingin bersosialisasi dengan orang lain. Selain dengan orang tua, *board game* juga bisa dimainkan anak dengan teman-temannya.

Board game adalah jenis permainan yang dimainkan di atas papan. Terdapat beberapa macam tujuan dan aliran board game. Salah satu tujuan yang akan penulis ambil dalam perancangan ini yaitu kooperatif. Pada game kooperatif, anak-anak bermain secara kerjasama tanpa ada yang kalah ataupun menang. Sedangkan

untuk aliran dari alur board game, penulis memilih aliran abstrak berdasarkan pertimbangan bahwa pada aliran ini aturan main di dalamnya masih sederhana dan tidak didasari cerita asal yang kuat. Oleh sebab itu, board game pada aliran ini tidak akan membuat anak kesulitan dalam bermain.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka perancangan board game pengenalan hewan dan habitatnya untuk anak usia 4-5 tahun ini berupa sebuah permainan yang dimainkan di atas papan yang secara visual terinspirasi dari board game ludo. Perumusan masalah dalam perancangan board game pengenalan hewan dan habitatnya untuk anak usia 4-5 tahun adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana konsep perancangan board game pengenalan hewan dan habitatnya untuk anak usia 4-5 tahun?
2. Bagaimana teknik pembuatan perancangan board game pengenalan hewan dan habitatnya untuk anak usia 4-5 tahun?
3. Bagaimana bentuk penyajian perancangan board game pengenalan hewan dan habitatnya untuk anak usia 4-5 tahun?

Adapun tujuan dari perancangan board game pengenalan hewan dan habitatnya untuk anak usia 4-5 tahun, yaitu:

1. Menjelaskan konsep perancangan board game pengenalan hewan dan habitatnya untuk anak usia 4-5 tahun.
2. Menjelaskan teknik pembuatan perancangan board game pengenalan hewan dan habitatnya untuk anak usia 4-5 tahun.

3. Menampilkan bentuk penyajian perancangan board game pengenalan hewan dan habitatnya untuk anak usia 4-5 tahun.

## METODE

Metode yang dilakukan dalam perancangan ini yaitu:

### Studi Literatur

Pada metode ini informasi didapat dari hasil membaca buku, jurnal, dan artikel yang berhubungan dengan pembelajaran dan permainan edukasi anak yang tepat di usia 4 tahun ke atas.

### Studi Piktorial

Pada metode ini referensi gambar didapat dari hasil pencarian internet dan media sosial terkait desain, ilustrasi dan warna yang akan dijadikan acuan dalam perancangan *board game*.

### Studi Wawancara

Pada metode ini wawancara dilakukan sebagai pengumpulan data untuk memperkuat sumber informasi yang diperoleh dari komunikasi lisan yang terstruktur dari narasumber yang bernama Danti Sugijardjo. Narasumber tersebut dipilih karena beliau memiliki profesi dibidang psikolog dan informasi yang diperoleh dari hasil wawancara tersebut yaitu perkembangan anak di usia 4-5 tahun.

Selain itu, terdapat pula metode visualisasi

karya yang terdiri dari berbagai tahapan sebagai berikut:

- a. Mengumpulkan informasi mengenai mainan edukasi anak.
- b. Mencari referensi mainan dan materi yang akan diambil ke dalam permainan.
- c. Membuat sketsa manual ilustrasi hewan, lingkungan dan desain kemasan.
- d. Melakukan proses komputerisasi *tracing* dan *coloring* menggunakan *software CorelDRAW 2019*.
- e. Melakukan proses cetak menggunakan mesin khusus.
- f. Membentuk pola menjadi sebuah kemasan.
- g. Melakukan proses *finishing*.

Perancangan ini membutuhkan beberapa sumber acuan, yaitu:

1. Prof. Dr. Hj. Nirva Diana M.Pd dan Dr. Mesiono, S.Ag., M.Pd, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Medan: Perdana Publishing, 2016. Buku ini berisi tentang pendidikan anak usia dini sebelum memasuki sekolah dasar dan buku ini dijadikan referensi sebagai informasi untuk mengetahui bagaimana metode pembelajaran yang baik untuk diberikan anak pada usia 4-5 Tahun.
2. Anggani Sudono, *Sumber Belajar dan Alat Permainan untuk Pendidikan Usia Dini*, Jakarta: PT.Grasindo, 2000. Buku berisi tentang pemilihan permainan edukasi bagi anak usia dini dan buku ini dijadikan referensi agar mainan yang penulis buat sesuai dengan usia anak-anak yang memainkannya.
3. Lita, *I Learn About Animals*, Jakarta: Elex



**Gambar 1. Board Game**  
(Sumber: Fadillah, N. A. R. 2021)

Media Komputindo, 2018. Buku ini berisi tentang beberapa ilustrasi hewan dan habitatnya. Buku ini dijadikan referensi untuk mengetahui hewan apa saja yang diperkenalkan sejak usia 4 tahun juga karakter seperti apa yang diberikan pada ilustrasinya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Perancangan board game pengenalan hewan dan habitatnya untuk anak usia 4-5 tahun melalui beberapa tahapan, yaitu pengumpulan data dan mencari referensi sebagai acuan konsep desain dan ilustrasi, membuat sketsa manual sesuai dengan konsep yang akan dibuat, proses digitalisasi menggunakan software CorelDRAW 2019 dan yang terakhir yaitu proses finishing.

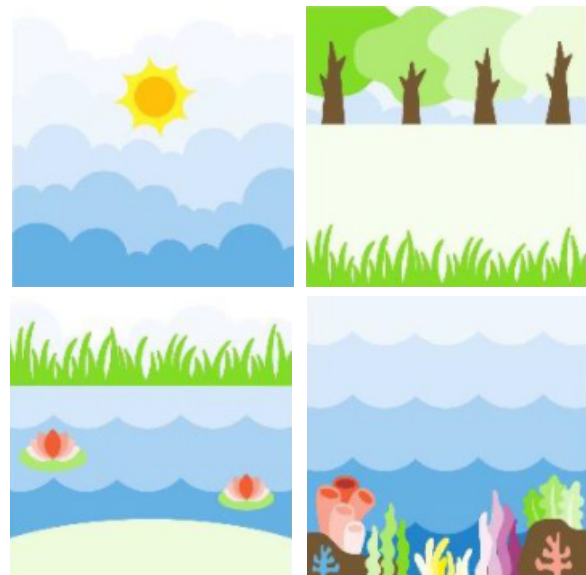
Berikut hasil desain dan ilustrasi pada Perancangan *Board Game* Pengenalan Hewan dan Habitatnya Untuk Anak Usia 4-5 Tahun :

### a. Ilustrasi Hewan

Ilustrasi hewan diaplikasikan ke media akrilik 3D 2 mm dengan ukuran menyesuaikan dengan bentuk hewannya.



**Gambar 2. Ilustrasi Hewan**  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020)



**Gambar 3. Ilustrasi Habitat Udara, Darat, Dua Alam dan Air**

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020)

### a. Ilustrasi Habitat

Ilustrasi habitat merupakan bagian dari alas board game yang diaplikasikan ke media stiker dengan laminasi mengkilap beralaskan kertas duplek.

#### a. Alas *Board Game*

Alas board game diaplikasikan ke media stiker dengan laminasi mengkilap beralaskan kertas duplek dan ilustrasi habitat adalah bagian dari desain alas board game. Terdapat 4 bagian alas terpisah dan 1 wadah penyimpanan akrilik.

#### a. Kartu Edukasi

Kartu edukasi adalah kartu yang



**Gambar 4. Bentuk Alas *Board Game***  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020)



**Gambar 5. Kartu Edukasi**  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020)

berisi informasi mengenai ciri-ciri spesifik pada setiap hewan. Kartu edukasi bagian dari salah satu bentuk komunikasi antara orang tua dan anak. Kartu tersebut diaplikasikan ke media art paper 260 gsm dengan laminasi mengkilap.

a. Lembar Petunjuk Orang Tua

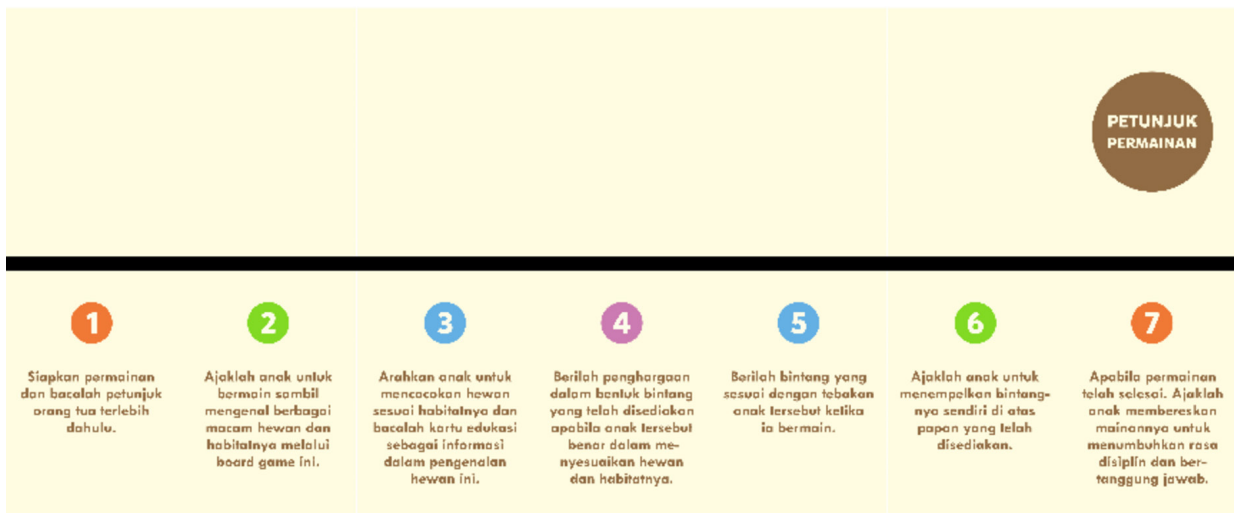
Lembar petunjuk orang tua adalah informasi panduan untuk orang tua dalam membimbing anak-anak untuk memperkenalkan hewan dan habitatnya. Lembaran ini akan diaplikasikan ke media art paper 210 gsm yang berukuran A3.

a. Lembar Petunjuk Permainan

Lembar petunjuk permainan adalah informasi panduan untuk orang tua dalam membimbing anak-anak untuk memainkan board



**Gambar 6. Lembar Petunjuk Orang Tua**  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020)



**Gambar 7. Lembar Petunjuk Permainan**  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020)



**Gambar 8. Bentuk Bintang dan Celengan Penghargaan**

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020)

game tersebut. Lembaran ini akan diaplikasikan ke media art paper 210 gsm yang berukuran A3.

a. Akrilik 3D Bintang dan Celengan Penghargaan

Akrilik 3D bintang merupakan penghargaan yang diberikan oleh orang tua ketika anak bisa memainkan board game dengan tepat dan celengan merupakan wadah untuk mengumpulkan akrilik bintang 3D tersebut. Bentuk bintang diaplikasikan ke media akrilik 3D dengan ketebalan 2 mm dan wadah tersebut adalah toples plastik yang dibuat menjadi bentuk celengan.



**Gambar 9. Desain Kemasan**  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020)

a. Desain Kemasan

Desain kemasan diaplikasikan ke media kertas stiker dengan laminasi mengkilap.

Bagi anak, bermain adalah aktivitas yang paling menyenangkan. Akan tetapi, bermain sambil belajar merupakan hal yang lebih bermanfaat. Salah satu permainan yang akan dibuat dalam perancangan ini yaitu *board game* pengenalan hewan dan

habitatnya untuk anak usia 4-5 tahun. *Board game* adalah permainan yang dimainkan di atas papan dan salah satu *board game* yang dibuat dalam perancangan ini adalah *board game* edukatif yang dimainkan di atas papan kertas bertujuan untuk memperkenalkan berbagai macam hewan dan habitatnya.

Terdapat 20 hewan dalam 4 habitat yang dibagi menjadi 5 hewan dalam setiap habitatnya. Pertama, hewan yang dikelompokkan ke dalam habitat udara adalah hewan yang bergerak menggunakan sayap yaitu; burung hantu, burung kakak tua, lebah, kupu-kupu, dan capung. Kedua, hewan yang dikelompokkan ke dalam habitat darat adalah hewan pemakan tumbuhan/herbivora yaitu; sapi, domba, rusa, zebra dan gajah. Ketiga, hewan yang dikelompokkan ke dalam habitat 2 alam adalah hewan yang berkembang biak dengan cara bertelur yaitu; buaya, katak, kura-kura, siput dan ular. Keempat, hewan yang dikelompokkan ke dalam habitat air adalah hewan yang bernafas menggunakan insang yaitu; ikan hiu, ikan badut, kuda laut, kepiting dan udang.

Dengan jumlah hewan dan habitat yang diperkenalkan, *board game* ini dapat dimainkan oleh 1-2 orang anak agar lebih efektif. *Board game* dimainkan dengan cara memilah dan mencocokkan hewan dan habitatnya. Menurut perspektif psikologi, proses memainkan *board game* tersebut dapat melatih motorik anak, khususnya pergerakan tangan saat mengambil berbagai macam bentuk hewan dan juga dapat melatih sensorik anak terhadap

bahan yang digunakan pada media hewan tersebut yaitu akrilik. Selain itu, pengenalan hewan dan habitatnya bisa memperluas ilmu anak untuk mengenal lingkungan sekitar dan makhluk hidup lainnya selain manusia dan tumbuhan. Permainan ini membutuhkan pengawasan dari orang tua sebagai pembimbing yang memberikan berbagai macam informasi mengenai hewan dan habitatnya untuk memperjelas pengenalan hewan dan habitatnya kepada anak tersebut, karena pada usia 4-5 tahun anak-anak cenderung belum bisa membaca. Dalam permainan ini, anak-anak dibebaskan dalam memilih hewan sesuai keinginan. Akan tetapi, setelah memilih hewan tersebut anak-anak harus menyesuaikan hewan dengan habitatnya. Apabila anak-anak benar dalam mencocokkan hewan dan habitatnya, mereka akan mendapatkan sebuah penghargaan dalam bentuk bintang dengan bahan dasar akrilik 3D 2 mm. Dengan adanya penghargaan, diharapkan anak-anak bisa lebih termotivasi dalam mengenal hewan dan habitatnya.

## PENUTUP

Karya tugas akhir ini berjudul "Perancangan Board Game Pengenalan Hewan dan Habitatnya Untuk Anak Usia 4-5 Tahun". Bentuk dari karyanya yaitu sebuah *board game* atau permainan yang dimainkan di atas papan dan terdapat unsur edukasi didalamnya. Dengan memperkenalkan hewan dan habitatnya

anak-anak dapat mengenal makhluk hidup dilingkungan sekitar selain manusia dan tumbuhan.

Bentuk penyajian karya dikemas dalam sebuah pameran karya Tugas Akhir. Karya yang telah dirancang akan ditampilkan pada sebuah pameran yang dirancang sesuai dengan tema dan judul karya.

\*\*\*

#### **Daftar Pustaka**

- Diana, N. & Mesiono. (2016). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing. [online]. Diakses dari <http://repository.uinsu.ac.id>.
- Lita. (2018). *I Learn About Animals*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Sudono, A. (2000). *Sumber Belajar dan Alat Permainan untuk Pendidikan Usia Dini*. Jakarta: PT.Grasindo.
- Sugijardjo, A. (2021, March 13). Hasil wawancara pribadi.