Jurnal Desain
Vol.12, No.3, Mei 2025, hal. 546-560
p-ISSN: 2339-0107, e-ISSN: 2339-0115
https://doi.org/10.30998/jd.v12i3.27135

Analisis efektivitas visual pada permainan papan edukasi sejarah Konferensi Asia-Afrika

Ratu Agissna Gustian, Sri Retnoningsih*
Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain, Institut Teknologi Nasional
Jl. Khp Hasan Mustopa No.23, Neglasari, Kec. Cibeunying Kaler, Kota Bandung, Jawa Barat, Indonesia
***Penulis korespondensi:** enodkv@itenas.ac.id

Received: 20/12/2024	Revised: 03/03/2025	Accepted: 21/04/2025

Abstrak. Edukasi menjadi salah satu hal penting dalam perkembangan dunia karena hal ini membantu dan membangun kesadaran masing-masing individu untuk meningkatkan pengetahuannya mereka. Media visual menjadi aspek penting dalam perkembangan edukasi karena memiliki pengaruh tersendiri dalam menarik minat seseorang dikarenakan gambar dan warna yang cukup banyak disajikan. Salah satu media edukasi yang dapat memaksimalkan elemen visual adalah permainan papan dengan tema edukasi. Namun, gaya desain dalam permainan papan penting untuk diperhatikan agar nantinya pemain dapat menikmati permainan papan dan pesan yang disampaikan pun dapat diingat dengan baik. Penelitian ini akan mengisi kesenjangan yang ada pada penelitian terdahulu dengan mengeksplorasi tentang bagaimana komponen visual yang terdapat pada permainan papan dapat mempengaruhi pemahaman atau kemudahan pemain dalam memainkan permainan. Penelitian ini mengkaji tentang efektivitas visual dari permainan papan edukasi dengan menggunakan metode penelitian kualitatif, dengan melakukan observasi dan pengumpulan data melalui studi literatur. Observasi dilakukan terhadap peserta BHSG (Bandung Historical Study Games) 2024 yang memainkan permainan papan 'SKUAAD'. Hasilnya adalah efektivitas visual yang terdapat pada permainan papan edukasi khususnya pada permainan 'SKUAAD' terbukti efektif dalam memberikan informasi dan pemahaman tentang sejarah peristiwa Konferensi Asia-Afrika.

Kata kunci: Permainan Papan, Efektivitas, Visual, Edukasi

Abstract. *Education is one of the important things in the development of the world because it helps and builds awareness of each individual to increase their knowledge. Visual media is an important aspect in the development of education because it has its own influence in attracting someone's interest because of the many images and colors presented. One of the educational media that can maximize visual elements is a board game with an educational theme. However, the design style in a board game is important to consider so that later players can enjoy the board game and the message conveyed can be conveyed properly. This study will fill the gap by exploring how the visual components in board games can affect the understanding or ease of players in playing the game. This study examines the visual effectiveness of educational board games using qualitative research methods, where in particular this study uses observation and data collection through literature studies. The study was conducted by observing participants in the 2024 BHSG (Bandung Historical Study Games) event who played the 'SKUAAD' board game. The result is the visual effectiveness in educational board games, especially in the 'SKUAAD' game, has proven effective in providing information and understanding about the history of the Asia-Africa Conference.*

Keywords*: Board Games, Effectivity, Visual, Education*

Pendahuluan

Edukasi penting dalam perkembangan dunia karena membantu individu meningkatkan pengetahuan tentang peristiwa global dan mencari solusi untuk tantangan yang dihadapi. Namun ada kalanya edukasi menjadi tantangan bagi sebagian orang karena rendahnya minat siswa terhadap sebagian metode pengajaran yang dianggap membosankan dan didominasi teks dan ceramah. Pada penelitian terdahulu, dijelaskan bahwa sistem pembelajaran yang berpedoman pada buku atau lembar kerja siswa yang berisi teks dirasa kurang efektif (Adhi Santosa et al., 2019). Sehingga, perlu diterapkan strategi pembelajaran yang tepat dan menarik untuk siswa agar dapat membantu mereka dalam mempelajari materi dan membuat proses pembelajaran menjadi tidak membosankan. Pendidikan saat ini, tidak harus selalu dilakukan dengan cara guru memberikan materi kepada siswa secara satu arah, namun keterlibatan teknologi dan perkembangan media menjadi perantara guru untuk mengedepankan kognitif, psikomotor, dan afektif siswanya (Ningtyas, 2023). Oleh karena itu, inovasi dalam pembelajaran sangat diperlukan agar dapat meningkatkan pemahaman dan daya ingat seseorang.

Media visual pun menjadi aspek penting dalam perkembangan edukasi. Kehadiran media pembelajaran visual memegang peranan penting dalam proses pembelajaran, sebab media ini membantu memperjelas materi pembelajaran bagi peserta didik, menjadi acuan belajar yang berharga, dan memberikan dukungan tambahan dalam memahami materi pelajaran secara lebih efektif (Hulu et al., 2022). Visual dalam suatu media juga memiliki pengaruh tersendiri dalam menarik minat seseorang dikarenakan terdapat gambar dan warna. Salah satu alat atau media edukasi yang dapat menarik perhatian dengan memaksimalkan elemen visual adalah permainan. Permainan papan atau *board game* telah menjadi bagian dari budaya manusia dan juga menjadi salah satu bentuk hiburan sejak zaman kuno (Muhammad Ilham Prakoso, 2024). Kegunaan permainan papan di dalam lingkungan pendidikan tidak hanya dapat meningkatkan fokus dan pemahaman siswa terhadap pelajaran, namun dapat membantu siswa untuk bersosialisasi sehingga aspek komunikasinya pun akan semakin terasah (Ningtyas, 2023). Gaya desain atau ilustrasi dalam permainan papan penting untuk diperhatikan sesuai dengan usia target pemain agar permainannya dapat dinikmati, serta pesan yang disampaikan pun dapat tersalurkan dengan baik (Vanesya et al., 2023).

Beberapa penelitian terdahulu telah menjelaskan tentang efektivitas permainan yang mendukung pembelajaran di sekolah, seperti penelitian yang dilakukan oleh Safitri (2019), yang menunjukkan bahwa penggunaan media permainan papan efektif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah. Penelitian lain yang dilakukan oleh Lie dkk. (2023) bahwa permainan papan dapat dikatakan menarik karena pengaruh kualitas desain dan konten yang baik. Selain itu, penelitian oleh Maulidiyah dkk. (2022) memiliki hasil uji coba permainan papan yang dapat disimpulkan bahwa permainan papan dapat meningkatkan pemahaman anak kepada lingkungannya, seperti hewan beserta habitatnya. Kemudian, Christian dkk. (2022) pada penelitiannya juga meneliti tentang visual permainan papan yang bertemakan tentang lingkungan namun visualisasi dari permainan papan kurang tepat sehingga penyampaian pesan dan konten kurang tersalurkan. Penelitian yang dilakukan oleh Martin dan Susanti (2023) menganalisis tentang desain dari sebuah permainan papan dengan komponen visual mulai dari segi warna dan aset-aset yang terkandung dalam *board game* kurang menarik, namun sistem permainan yang digunakan cukup mumpuni sehingga penggunaan permainan papan dapat berjalan. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Retnoningsih dan Arrumaisha (2023) juga menunjukkan tentang keberhasilan permainan papan MatSym, yang memudahkan target audiens dalam belajar mengenai sejarah Konferensi Asia-Afrika. Penelitian yang menganalisis tentang efektivitas visual pada permainan papan edukasi belum banyak dilakukan, dalam hal ini khususnya permainan papan yang bertemakan tentang sejarah. Metode penyampaian pelajaran

This work is licensed under a CC-BY-NC

sejarah perlu ditingkatkan dalam hal interaksinya agar siswa lebih tertarik mempelajarinya. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis dan mengeksplorasi tentang bagaimana komponen-komponen visual yang terdapat pada permainan papan dapat mempengaruhi pemahaman atau kemudahan pemain.

Penelitian ini didasarkan pada rendahnya minat masyarakat dalam mempelajari sejarah melalui media dokumen seperti buku. Sebagai solusi, permainan papan edukasi dengan elemen visual dianggap mampu menciptakan pengalaman belajar sejarah yang lebih menarik dan menyenangkan. Sehingga, penelitian ini akan berfokus untuk menganalisis efektivitas penggunaan elemen visual yang terdapat pada permainan papan edukasi. Fokus utama dari penelitian ini adalah permainan papan yang bertemakan tentang sejarah Konferensi Asia-Afrika yaitu permainan papan 'SKUAAD'. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan elemen visual seperti apa yang terkandung dalam permainan papan SKUAAD untuk membantu meningkatkan pemahaman pemain terhadap alur dan cara bermainnya, seperti ilustrasi, warna, tipografi, tata letak dan ikonografi. Temuan dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan mengenai peran dari desain visual dalam permainan papan edukasi.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif untuk mengumpulkan data. Menurut Sugiyono (2013), metode ini didasarkan pada filsafat postpositivisme dan digunakan untuk mengkaji kondisi objek secara alami. Dalam penerapannya, peneliti berperan sebagai instrumen utama, menggunakan teknik triangulasi untuk pengumpulan data, menganalisis data secara induktif, serta menekankan pentingnya generalisasi.

Fokus penelitian ini menggunakan observasi dengan mengumpulkan data melalui pengamatan langsung terhadap individu atau kelompok dalam situasi tertentu. Menurut Sugiyono (2013), observasi partisipan adalah metode di mana peneliti terlibat langsung dalam aktivitas yang diamati. Pada metode ini, hal yang dilakukan adalah mencatat, mengamati dan menyimpulkan perilaku individu yang menjadi target observasi pada sebuah kegiatan permainan papan bertemakan sejarah untuk menelusuri efektivitas visualnya. Target dari observasi ini adalah peserta acara BHSG (Bandung Historical Study Games) 2024, yang terdiri dari individu dari berbagai kelompok usia mulai dari siswa SMA, mahasiswa dan orang dewasa. Hal yang diamati pada penelitian ini adalah efektivitas visual dari permainan papan 'SKUAAD' terhadap pemain yang memainkan permainan ini dalam acara BHSG (*Bandung Historical Study Games*) 2024.

Penelitian ini juga menggunakan studi literatur sebagai sumber data sekunder untuk mendukung dan memperkuat hasil berdasarkan penelitian sebelumnya. Studi literatur dilakukan dengan menelusuri sumber akademik yang relevan, seperti jurnal ilmiah, guna memperoleh pemahaman lebih mendalam tentang efektivitas visual permainan papan edukasi terhadap perilaku pemain.

Untuk mengevaluasi keefektifan elemen desain pada permainan papan, digunakan analisis visual. Menurut Handayani (2022), analisis visual adalah proses menguraikan suatu objek untuk memahami bagian-bagiannya, hubungan antarbagian, dan keseluruhannya melalui pengamatan mata. Analisis ini membantu mengevaluasi bagaimana elemen-elemen seperti titik, garis, bentuk, dan ukuran bekerja menciptakan tampilan visual yang efektif. Selain itu, analisis visual digunakan untuk memahami karakteristik objek dan unsur-unsur yang terkandung di dalamnya. Metode ini relevan dengan penelitian ini karena fokusnya adalah menilai keefektifan visual permainan papan, termasuk warna, ilustrasi, tipografi, tata letak, dan ikonografi.

This work is licensed under a CC-BY-NC

Analisis ini membantu memahami bagaimana elemen visual pada permainan papan tidak hanya mengenai estetika, tetapi juga mendukung pemahaman, keterlibatan, dan respons pemain terhadap materi yang disajikan. Akan dievaluasi seberapa jelas dan mudah dipahami informasi dari visual tersebut, serta seberapa efektif desainnya dalam menarik perhatian pemain.

Hasil dan Pembahasan

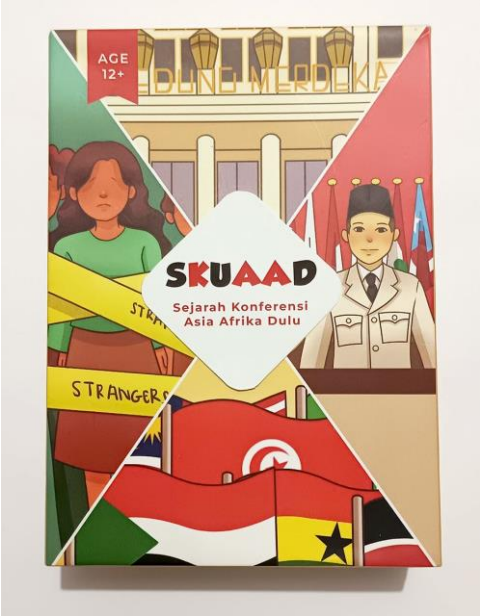
Permainan papan, adalah permainan non-elektronik yang menggunakan papan atau karton tebal sebagai komponen utamanya (Limantara dkk., 2015). Selain itu, permainan papan biasanya dilengkapi dengan komponen lain seperti kartu, token, uang kertas, dan berbagai elemen lainnya yang mendukung permainan. Sistem ini merupakan hasil rancangan yang teliti, dirancang untuk menciptakan pengalaman bermain yang mendalam dan imersif. Sistem permainan papan ini juga bertujuan untuk menyajikan konten, permasalahan, atau materi tertentu dengan cara yang lebih jelas, personal, dan dekat bagi pemain. Melalui mekanisme yang terjadi secara otomatis, para pemain dapat terlibat secara penuh dan optimal, sehingga pengalaman bermain yang dirasakan bisa lebih mendalam. Hal ini memungkinkan pemain untuk memanfaatkan seluruh kapasitas operasionalnya, sehingga setiap aspek yang ada dalam permainan ini dapat diakses dan di eksplor secara menyeluruh (Rajković dkk., 2017).

Permainan papan semakin populer di Indonesia, seperti yang terlihat dari inisiatif McDonald's yang menyertakan permainan papan sebagai bonus dalam paket makanannya. Permainan papan mampu menyajikan informasi dalam format atau desain visual yang interaktif, menyenangkan, dan melibatkan pemainnya secara langsung dalam permainan. Dalam permainan papan dengan konsep dan tema, pemain dapat berinteraksi secara langsung dengan materi yang disajikan dalam permainan melalui desain dan bentuk yang tidak membosankan. Permainan papan melibatkan pemain dengan pengalaman belajar yang interaktif dan menghibur, dengan menggabungkan konsep-konsep edukatif seperti ekonomi, sains, budaya dan sejarah. Dalam penelitian ini, pengamatan visual akan dilakukan terhadap permainan papan "SKUAAD" untuk menilai efektivitas elemen visual yang disajikan. Data observasi akan menunjukkan pengaruh visual permainan papan ini terhadap reaksi dan perilaku pemain.

Permainan Papan ‘SKUAAD’

Fitria Angga Kusuma (2024), menyatakan bahwa Permainan Papan ‘SKUAAD’, kepanjangan dari Sejarah Konferensi Asia Afrika Dulu, adalah permainan papan berbasis kartu yang dirancang pada tahun 2022 oleh Fitria Angga Kusuma yang merupakan bagian dari penelitian Tim Board Game DKV Itenas. *Cover* kemasan permainan papan SKUADD ditampilkan pada gambar 1.

This work is licensed under a CC-BY-NC

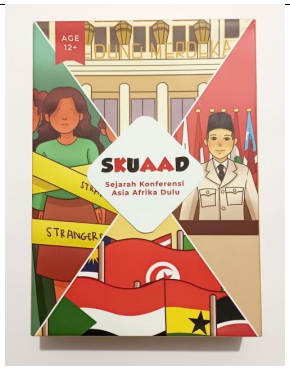


Gambar 1. *Cover* Kemasan Permainan papan 'SKUAAD'
Sumber: Dok. Sri Retnoningsih

Permainan ini bertujuan untuk memberikan edukasi sejarah KAA kepada generasi muda pengunjung Museum Konferensi Asia Afrika melalui media interaktif. Adapun materi edukasi yang disampaikan pada permainan ini adalah mengenai peristiwa KAA dari mulai latar belakang, pentingnya KAA bagi bangsa-bangsa di kawasan Asia dan Afrika, serta dampak positif dari pelaksanaan KAA pada tahun 1955. Permainan Papan 'SKUAAD' ini telah dimainkan dalam berbagai kegiatan, dari mulai Milangkala Sahabat Museum KAA sampai dengan kegiatan BHSG (Bandung Historical Study Games) tahun 2023 dan 2024.

Berikut adalah hasil pendataan komponen elemen visual pada permainan papan 'SKUAAD' pada tabel 1.

Tabel 1. Komponen Permainan Papan 'SKUAAD'

Komponen Permainan Papan	Gambar	Keterangan
Kotak Permainan/ *Cover*		Bagian depan kotak kemasan permainan papan SKUAAD mencantumkan nama permainan (SKUAAD) dan akronimnya (Sejarah Konferensi Sejarah Asia-Afrika Dulu) dan 4 kategori peristiwa yang diperlihatkan sebagai *preview* dari permainan papan 'SKUAAD'.
Kartu Pertanyaan	Tampak Depan	Terdapat empat kategori kartu pertanyaan yang dibedakan oleh warna (merah, jingga, hijau dan biru). Tampak depan menampilkan kartu pertanyaan, Setiap kartunya memiliki beberapa pilihan jawaban.

This work is licensed under a CC-BY-NC

Tampak belakang menampilkan jawaban berupa gambar dan teks serta ikonografi angka poin.

Tampak Belakang

Kartu Tokoh

Tampak Depan

Kartu tokoh berisi tokoh penting Konferensi Asia Afrika yang dilengkapi dengan bendera negara asal tokoh.

Tampak Belakang

Kartu Hambatan

Tampak Depan

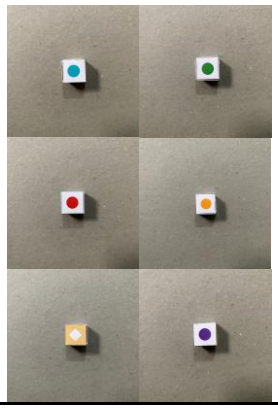
Pada kartu hambatan, terdapat beberapa ilustrasi situasi rintangan.

Fungsinya adalah untuk menunjukkan kepada pemain bahwa semakin tinggi hambatan, maka semakin tinggi pula pengurangan poin. (nilai minus terletak di pojok kanan atas).

This work is licensed under a CC-BY-NC

	Tampak Belakang	
Kartu Jam Pasir	Tampak Depan Tampak Belakang	Kartu Jam Pasir digunakan untuk menandakan akhir waktu permainan.
Kartu *Reward*	Tampak Depan Tampak Belakang	Kartu *Reward* dalam permainan papan 'SKUAAD' dirancang untuk memberikan poin sebagai bentuk apresiasi kepada para pemainnya.
Kartu Poin dan Kartu *Vote*	Tampak Depan	Kartu Poin menampilkan angka 1 dan 5 di tengah, dengan *frame* putih dan latar jingga yang mencolok dan konsisten digunakan pada permainan papan 'SKUAAD'. Kartu *Vote* menggunakan desain yang membedakan kartu *"Yes"* dan *"No"* dengan kontras yang sangat jelas. Kartu Yes memiliki frame hijau dengan bintang berwarna jingga, menandakan bahwa kartu ini digunakan untuk memberikan persetujuan terhadap *leader* yang tetap lanjut memimpin

This work is licensed under a CC-BY-NC

	Tampak Belakang	tim, sementara kartu "*No*" dengan *frame* dan bintang berwarna merah menunjukkan adanya penolakan terhadap *leader* untuk lanjut memimpin tim.
Dadu		Dadu dalam permainan papan 'SKUAAD' dirancang dengan lima warna yang berbeda pada setiap sisinya (biru, hijau, merah, ungu, kuning dan jingga).

Berdasarkan Tabel 1, analisis elemen visual dari komponen permainan papan 'SKUAAD' adalah sebagai berikut:

Kotak Permainan/*Cover*

Pada kotak permainan terdapat nuansa berwarna merah yang melambangkan semangat perjuangan dan persatuan negara Asia dan Afrika. Lalu, pada ilustrasinya terdapat gambar perempuan dengan baju hijau menggambarkan diskriminasi orang kulit hitam yang merupakan ilustrasi latar belakang KAA. Terdapat ilustrasi gambar Gedung Merdeka, sebagai tempat pelaksanaan KAA, sebelumnya bernama Societeit Concordia. Gambar Tokoh penting (Ir. Soekarno) salah satu pemrakarsa peristiwa KAA juga dijadikan sebagai ilustrasi pada *Cover*. Gambar bendera negara peserta KAA di bagian memperkuat konteks internasional (Asia – Afrika) terkait 29 negara peserta KAA. Secara keseluruhan Ilustrasi cover SKUAAD mewakili empat alur peristiwa KAA. Yaitu latar belakang (Ilustrasi diskriminasi orang kulit hitam), persiapan KAA (Ilustrasi Gedung Merdeka, sebagai tempat pelaksanaan KAA, sebelumnya bernama Societeit Concordia), Pelaksanaan (Ilustrasi Pidato Presiden Soekarno), Dampak (Ilustrasi Bendera negara yang merdeka setelah KAA). Keempat gambar tersebut memperkuat identitas sejarah KAA pada permainan papan 'SKUAAD'.

This work is licensed under a CC-BY-NC

Judul ‘SKUAAD’ yang menggunakan font tegas dengan aksen merah pada huruf K-A-A sebagai penekanan terhadap singkatan Konferensi Asia Afrika. Kepanjangan dari ‘SKUAAD’ menggunakan font sederhana berwarna merah agar terlihat jelas dan menarik perhatian.

Tata letak pada desain *cover* terbagi menjadi empat bagian yang dibatasi oleh dua garis diagonal, sehingga tata letak ini menciptakan kesan visual yang menarik, membagi empat peristiwa yang disajikan pada permainan papan ‘SKUAAD’.

Simbol pita merah yang dirancang agar terlihat jelas, dengan keterangan "usia 12+", berfungsi untuk membantu pemain memahami batasan usia yang direkomendasikan untuk permainan papan ini.

Kartu Pertanyaan/ Jawaban

Perbedaan warna dari 4 kategori kartu pertanyaan membantu pemain untuk membedakan tahapan peristiwa, seperti Latar belakang KAA (merah), Persiapan KAA (jingga), Pelaksanaan KAA (biru), dan dampak KAA (hijau). Hal ini memudahkan pemain untuk memahami alur sejarahnya. Ilustrasi dari kartu jawaban berupa tokoh dan peristiwa digambarkan secara sederhana dan lugas. Tipografi dari kartu pertanyaan terlihat pada penggunaan sans serif sebagai *font* pada kartu tampak depan dan belakang agar pembacaan kartu menjadi lebih optimal. Tata letak dari kartu pertanyaan terdapat pada sisi pertanyaan yang disusun terstruktur, pada bagian atas adalah pertanyaan dan bagian bawah adalah jawaban pilihan ganda. Begitu pula tata letak pada tampak belakang (Jawaban) pada bagian atas adalah gambar dan bagian bawah adalah teks berupa informasi jawaban, sehingga jawaban mudah dipahami karena gambar dan teks saling menjelaskan satu sama lain.

Ikonografi juga terlihat dari simbol tanda tanya berwarna putih di pojok kanan dan pada *background* kartu pertanyaan (tampak depan) yang membantu pemain untuk memahami bahwa sisi kartu bagian ini merupakan kartu pertanyaan. Elemen dekoratif berupa pita menunjukkan kategori kartu pertanyaan berdasarkan alur waktu KAA, yaitu simbol pita berwarna merah (Latar Belakang), simbol pita warna jingga (Pertanyaan mengenai Persiapan KAA), Simbol pita warna biru (Pertanyaan mengenai Pelaksanaan KAA, dan Simbol pita warna hijau (Pertanyaan mengenai Dampak KAA). Angka pada kartu jawaban (tampak belakang) di pojok kanan atas adalah nilai poin kartu. Jumlah angka tersebut akan dibagikan oleh leader pada pemain jika berhasil menjawab pertanyaan. Ilustrasi wajah tokoh pada simbol pita menunjukkan keterkaitan tokoh pada peristiwa yang tergambar pada kartu.

Kartu Tokoh

Pada tampak depan, latar belakang jingga (tokoh negara sponsor) dan hijau (tokoh dari negera peserta KAA) kedua warna ini membedakan kategori tokoh KAA. Dominasi warna krem memberikan kesan klasik, baik sebagai bingkai dan sebagai warna latar belakang. Ilustrasi terlihat dari gambar tokoh menggunakan gaya semi realistis dengan ekspresi yang formal, hal ini menunjukkan adanya kesan historis pada kartu.

Nama tokoh menggunakan font sans-serif agar tulisan terlihat dengan jelas. Logo ‘SKUAAD’ menggunakan huruf bold sehingga memberikan daya tarik visual pada permainan papan ‘SKUAAD’. Tata letak yang simetris dan minimalis, menciptakan kesan rapi dan enak untuk dipandang dengan susunan gambar di atas, teks dibawah gambar. Adapun tata letak tampak belakangnya simetris dengan fokus pada logo SKUAAD.

Ikon bendera negara di pojok kanan atas pada kartu (tampak depan) berfungsi sebagai pemberi informasi asal negara tokoh. Bentuk belah ketupat dan garis dekoratif memberikan kesan klasik.

This work is licensed under a CC-BY-NC

Kartu Hambatan

Warna pada kartu hambatan didominasi oleh warna pastel, yang memberikan kesan santai. Warna merah yang mencolok dalam desain ini memberikan kesan warna yang konsisten untuk permainan papan 'SKUAAD' dan membedakan dengan bagian belakang kartu tokoh. Ilustrasi menggunakan gaya kartun dengan ekspresi wajah yang cukup menunjukkan emosi karakter. Detail yang diberikan minimalis, tetapi cukup informatif dalam menyampaikan informasi atau pesan. Simbol ''zzz'' menjadi tanda sedang tidur atau mengantuk untuk melengkapi ilustrasi seseorang yang sedang tidur.

Kartu hambatan menggunakan *font* san serif, tampak sederhana dan mudah untuk dibaca. Huruf kapital pada logo 'SKUAAD' memberikan penekanan agar mudah dikenali. Tata letak yang simetris dan minimalis, menciptakan kesan rapi dan enak dipandang dengan susunan gambar di atas, teks dibawah gambar. Adapun tata letak tampak belakangnya simetris dengan fokus pada logo SKUAAD.

Dekorasi sudut kartu dengan garis dan bentuk belah ketupat memberikan penegasan identitas pada belakang kartu. Penjelasan simbol - (angka minus) di pojok kanan atas menunjukkan nilai pengurangan poin yang diberikan kepada pemain.

Kartu Jam Pasir

Warna hijau pada kartu tampak depan menggunakan latar hijau pastel yang memberikan kesan tenang dan netral, dengan elemen merah dan hijau menjadi penanda kategori dari kartu. Warna merah yang mencolok dalam desain ini memberikan kesan warna yang konsisten untuk permainan papan 'SKUAAD' dan membedakan dengan bagian belakang kartu tokoh, namun sama dengan kartu hambatan.

Ilustrasi jam pasir yang terlihat berjalan memperkuat kesan waktu permainan yang akan habis, karena waktu permainan berakhir ketika muncul dua jam pasir. Tipografi menggunakan font sans-serif memberikan kesan konsisten dan sederhana. Nama permainan 'SKUAAD' ditulis di dalam bentuk belah ketupat yang memberikan kesan desain yang dinamis.

Pada kartu tampak depan elemen pada kartu ditata dengan terstruktur dan jelas, hierarki visual mengarahkan perhatian utama pemain ke ilustrasi, lalu ke teks sebagai penjelas, dengan susunan gambar di atas, teks dibawah gambar. Adapun tata letak tampak belakangnya simetris dengan fokus pada logo SKUAAD. Frame garis putih dan bentuk belah ketupat beraksen jingga menjaga desain agar tetap terstruktur dan selaras dengan estetika.

Pada tampak depan, menggunakan ikon tanda seru (!) sebagai tanda peringatan bahwa kartu ini penting dan memiliki konsekuensi jika kartu ini muncul.

Kartu *Reward*

Warna hijau pada kartu tampak depan menggunakan latar hijau pastel yang memberikan kesan tenang dan netral. Warna merah yang mencolok dalam desain ini memberikan kesan warna yang konsisten untuk branding 'SKUAAD'. Ilustrasi seperti makan siang dan tim yang bertepuk tangan mencerminkan momen kekompakkan dalam tim yang sangat baik serta makan siang yang memberikan kesan penghargaan untuk para pemainnya.

Keterangan "Waktunya makan siang" dan "Tim kompak!" menggunakan bahasa yang santai dan menambah kesan menyenangkan dan relatable kepada pemain. Pada kartu tampak depan elemen pada kartu ditata dengan terstruktur dan jelas, hierarki visual mengarahkan perhatian utama pemain ke ilustrasi, lalu ke teks sebagai penjelas. Frame garis putih dan bentuk belah ketupat beraksen jingga menjaga desain agar tetap terstruktur dan selaras dengan estetika.

Simbol +(angka) di pojok kanan atas menunjukkan nilai poin yang diberikan kepada pemain, Simbol penambahan poin ini memberikan informasi secara langsung dan jelas kepada

This work is licensed under a CC-BY-NC

pemainnya. Bentuk belah ketupat digunakan sebagai elemen utama yang membangun identitas visual dan branding permainan papan 'SKUAAD'.

Kartu Poin dan Kartu *Vote*

Latar jingga pada kartu poin mencolok dan konsisten digunakan pada permainan 'SKUAAD', warna jingga melambangkan energi dan semangat sehingga memberikan kesan kompetitif tapi menyenangkan. Pada kartu vote, warna hijau (YES!) melambangkan persetujuan, hijau juga sering digunakan sebagai simbol warna setuju dan benar. Warna merah (NO!) melambangkan adanya penolakan atau tidak setuju.

Angka di tengah kartu poin menggunakan font yang jelas, menandakan bahwa poin merupakan nilai penting pada permainan. Kata YES! Dan NO! Menegaskan bahwa keputusan ini tidak bisa diubah dan penting untuk keberlangsungan permainan.

Penempatan angka di tengah sebagai elemen dominan, menegaskan bahwa poin merupakan kunci dari permainan ini. Komposisi teks YES! Dan NO! Di tengah menekankan bahwa hanya dua pilihan ini sebagai pilihan yang harus diputuskan. Pada kartu vote, terdapat ikon bintang yang mendukung visualisasi dari teks.

Dadu Warna

Berbagai macam warna pada dadu melambangkan keberagaman dan dinamika dalam permainan, warna pada dadu juga memberikan kemudahan untuk memahami kartu yang akan didapatkan. Warna yang diletakkan di tengah dadu dengan bentuk bulat, mencerminkan keseimbangan dan kejelasan dalam permainan. Penggunaan titik warna berbentuk bulat mencerminkan minimalisme, memastikan pemain tidak teralihkan fokusnya dengan detail-detail yang berlebihan.

Hasil analisis visual ini menunjukkan bagaimana elemen-elemen visual yang terkandung dalam permainan papan 'SKUAAD' dirancang dengan strategis. Warna pada permainan papan 'SKUAAD' digunakan secara sistematis untuk membedakan kategori informasi dari materi yang disampaikan dalam permainan papan ini, seperti pada warna kartu pertanyaan dengan warna merah, jingga, hijau, dan biru. Ilustrasi pada permainan papan 'SKUAAD' juga memperkuat identitas visual permainan sehingga pemain dengan mudah untuk memahami tokoh dan peristiwa yang disajikan dalam kartu. Tipografi juga dipilih dengan mempertimbangkan kejelasan pembacaan kartu, menggunakan *font* yang sederhana seperti sans-serif agar informasi dapat tersampaikan dengan jelas. Secara keseluruhan, elemen visual pada permainan papan 'SKUAAD' tidak hanya meningkatkan daya tarik visual namun juga meningkatkan efektivitas dari permainan ini sebagai media yang menarik dan edukatif.

Efektivitas Visual Pada Permainan Papan 'SKUAAD'

Dalam permainan papan sejarah 'SKUAAD', visual memainkan peran penting dalam meningkatkan pengalaman bermain dan pemahaman sejarah. Efektivitas visual tercermin dalam desain dan tema permainan, kartu, dan elemen yang ada dalam komponen permainan papan yang dirancang untuk menarik perhatian sekaligus menyajikan informasi sejarah Konferensi Asia-Afrika secara jelas dan intuitif. Permainan papan 'SKUAAD' dirancang agar belajar sejarah tidak menyulitkan dan membosankan, terutama bagi generasi muda. Elemen visual yang terkandung di dalam permainan, seperti warna yang disajikan terkesan dinamis dan konsisten pada setiap kartunya. Ilustrasi dari tokoh penting dengan gaya semi-realistis juga memperkuat nuansa sejarah Konferensi Asia-Afrika. Tipografi yang digunakan pun menggunakan *font* yang sederhana agar keterbacaan kartu akan menjadi semakin optimal. Dengan elemen visual yang telah disajikan, permainan papan "SKUAAD" mampu menarik perhatian bahkan sebelum digunakan. Target audiens perlu memainkan permainan papan ini terlebih dahulu agar

This work is licensed under a CC-BY-NC

efektivitas elemen visual pada kartu dapat terukur keberhasilannya. Observasi telah dilakukan pada kegiatan BHSG 2024, terlihat pada gambar 2 berikut ini :

Gambar 2. Dokumentasi permainan papan 'SKUAAD' yang dimainkan oleh peserta acara *BHSG* (*Bandung Historical Study Games*) *2024*
Sumber: Dok. Hendro Prayitno

Pada penelitian ini, pengamatan terhadap reaksi yang dimiliki oleh setiap pemain harus diteliti agar terlihat keefektifan dari elemen visual yang terdapat pada permainan papan 'SKUAAD'. Pengamatan reaksi juga dilakukan untuk memperoleh data yang akurat mengenai adaptasi dan pengambilan keputusan oleh pemain. Untuk itu, penelitian ini melakukan pengamatan kepada reaksi pemain terhadap keefektifan visual yang disajikan dalam permainan papan 'SKUAAD' seperti yang ditampilkan pada tabel 2.

Tabel 2. Pengamatan Reaksi Audiens Terhadap Efektivitas Permainan Papan 'SKUAAD'

Nama Kelompok	Jumlah Pemain	Pengamatan Reaksi Audiens terhadap Efektivitas Visual Permainan Papan 'SKUAAD'	Lama Waktu Permainan
A	4	Kelompok ini beranggapan bahwa permainan papan 'SKUAAD' sangat menarik. Desain visual yang terstruktur dan sangat mudah untuk dipahami oleh para pemain. Gambar ilustrasi pada kartu, seperti pada kartu peristiwa memberikan mereka informasi yang jelas, dan juga desain dari jam pasir yang mencolok langsung mengingatkan para pemain bahwa mereka harus segera memikirkan jawabannya dengan cepat. Kelompok ini merasa bahwa mereka tidak memerlukan banyak waktu untuk memahami cara bermain, karena visual dari setiap kartu sudah menjelaskan tentang fungsinya.	15 menit
B	3	Kelompok ini menganggap bahwa visual yang diberikan oleh permainan papan 'SKUAAD' sangat sederhana. Para pemain mudah memahami alur dan kegunaan dari setiap kartu melalui desain yang diberikan. Setiap kartu dengan tanda + dan - memudahkan para pemain untuk memahami kartu tanpa kebingungan. Kartu *reward* yang dihadiahkan kepada para pemain juga memperlihatkan ilustrasi yang kekinian yang membuat kelompok ini tidak bosan dan merasa lebih terhubung dengan permainan. Para pemain dari kelompok ini merasa bahwa visual dari permainan papan 'SKUAAD' membantu para pemain untuk lebih cepat beradaptasi dan	12 menit

This work is licensed under a CC-BY-NC

		menikmati permainan tanpa berfikir lama tentang fungsi dari masing-masing kartu.	
C	4	Kelompok ini merasa permainan papan ini sangat menarik karena visualnya yang sederhana dan mudah dipahami. Para pemain memainkan permainan papan dengan waktu yang lebih lama dari kelompok lainnya karena pengelompokkan kartu yang bervarian. Hal ini membuat para pemain berfikir lebih dalam dan berdiskusi lebih intens dari kelompok lain. Visual yang diberikan oleh permainan papan 'SKUAAD' sudah menjelaskan tentang penggunaan kartunya namun kelompok ini memiliki pertimbangan yang serius dalam pengambilan keputusan dan diskusi, seperti pengambilan *vote*, berdiskusi tentang jawaban.	30 menit

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan terhadap ketiga kelompok dengan jumlah pemain yang tidak sama, permainan papan 'SKUAAD' menunjukkan efektivitas visual yang cukup tinggi dalam membantu pemahaman dan keterlibatan pemainnya di dalam permainan. Kelompok A dan B menilai visual yang disajikan oleh permainan ini menarik dan mudah untuk dipahami, dengan warna, ilustrasi dan ikonografi yang memudahkan pemain tidak perlu berfikir panjang dalam memahami permainan. Kelompok A dan B juga mampu beradaptasi dengan alur permainan, terbukti dengan alurnya yang cepat dibandingkan kelompok C. Kelompok C membutuhkan waktu bermain yang lebih lama daripada kelompok A dan B, meskipun Kelompok C beranggapan bahwa elemen visual yang disajikan pada permainan papan 'SKUAAD' sudah cukup jelas dalam menjelaskan *rules* permainan, namun membutuhkan waktu yang relatif lama dari kelompok lain dikarenakan variasi kartu yang bermacam-macam, sehingga membutuhkan waktu yang lama untuk memahami alur permainan. Secara keseluruhan, pengamatan reaksi menunjukkan bahwa elemen visual mampu memberikan pemahaman yang mudah dicerna cukup cepat kepada pemain, namun durasi permainan tetap bergantung kepada strategi, variasi kartu, diskusi dan dinamika yang dimiliki oleh masing-masing kelompok.

Simpulan

Efektivitas visual yang terdapat pada permainan papan edukasi khususnya pada permainan papan 'SKUAAD' terbukti efektif dalam memberikan informasi dan pemahaman tentang sejarah peristiwa Konferensi Asia-Afrika. Desain visual yang mencakup komponen-komponen yang terdapat pada permainan papan 'SKUAAD' meningkatkan pengetahuan pemain terhadap materi yang disampaikan. Setiap warna yang ada pada kartu pertanyaan menjadi simbol atau penanda kategori alur waktu peristiwa KAA, sehingga pemain dapat membedakan secara langsung kartu yang berwarna merah (Latar belakang KAA), jingga (Persiapan KAA) biru (pelaksanaan KAA), dan hijau (Dampak KAA). Ilustrasi yang terdapat pada kartu juga membantu pemain mengidentifikasi tokoh lebih mudah, yang membuat permainan ini lebih cepat untuk dipahami. Elemen visual yang terdapat pada permainan papan 'SKUAAD' tidak hanya membantu para pemain untuk mengidentifikasi kartu secara cepat, tetapi juga meningkatkan kerja sama antar tim, dengan ilustrasi kekinian yang memperdalam hubungan pemain dengan permainan ini. Tipografi yang digunakan pun menggunakan font yang sederhana (san serif) jelas terbaca, menggunakan warna hitam pada teks dan merah pada Logo SKUAAD. Ikonografi terdapat pada simbol pertanyaan, poin tambahan dan poin pengurangan serta simbol pita ketentuan usia minimal pemain.

Secara keseluruhan, desain yang terdapat pada permainan papan 'SKUAAD' membantu pemain dalam memahami kegunaan kartunya. Namun kartu yang bervarian membuat para pemain memerlukan waktu lebih banyak dalam menjawab dan mengambil keputusan dengan banyak pertimbangan. Semua bidang edukasi termasuk sejarah dapat dipelajari menggunakan

This work is licensed under a CC-BY-NC

media permainan, salah satu contohnya yaitu permainan papan 'SKUAAD'. Dengan visual yang mudah untuk diterima dan mengubah perspektif pemain bahwa edukasi sejarah dapat dipelajari dengan cara yang mudah dan menyenangkan. Visual yang mudah dipahami ini mengubah perspektif pemain, menunjukkan bahwa edukasi sejarah dapat dilakukan dengan cara yang menyenangkan.

Referensi

Christian, H., Alvin, B., Program, H., Desain, S., Visual, K., Desain, F., & Indrajaya, F. (2022). Analisa Visual Board Game "Ecofunopoly Emisi Karbon". *Prosiding Konferensi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual (KOMA DKV), 3, 191-198.*

Hananto, B. A., & Audiah, J. (2019). Analisa Visual Dari Elemen Permainan Kartu "The Art Of Batik." *Jurnal Bahasa Rupa*, *2*(2), 136–145. http://jurnal.stiki-indonesia.ac.id/index.php/jurnalbahasarupa

Handayani, P. (2022). *Analisis Visual Berkain Kebaya Wdrupadi* [Thesis (S1)]. Universitas Pendidikan Indonesia.

Hulu, D. M., Pasaribu, K., Simamora, E., Waruwu, S. Y., & Bety, C. F. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Kewarganegaraan*, *6*(2), 2580–2586.

Lie, G. I., Ibrahim, D., & Laurencia, J. (2023). Analisis Visual Pada Board Game "Gathering a Garden" Berdasarkan Prinsip Desain Komunikasi Visual. *Prosiding Konferensi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual 2023*, 139–150.

Martin, P., & Susanti, E. (2023). Analisis Desain Permainan Generate the Game of Energy Choices. *Jurnal Desain Komunikasi Kreatif*, *5*(2), 149–155. https://doi.org/10.35134/judikatif.v4i2.1

Maulidiyah, U. M., Dzulkifli, & Arumsari, A. D. (2022). Efektifitas Alat Permainan Board Game Pada Perkembangan Anak TK. *Motoric (Media of Teaching Oriented and Children)*, *6*(1), 361–367.

Ningtyas, S. I. (2023). Penggunaan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Untuk Melatih Berpikir Kreatif Siswa. *Research and Development Journal of Education*, *9*(2), 871. https://doi.org/10.30998/rdje.v9i2.19392

Prakoso, M. I. R. (2024). Analisis Board Game "Everdell" : Ditinjau Dari Strategi Desain Visual dan Dampaknya Terhadap Pemain. *VisART Jurnal Seni Rupa & Desain*, *2*(2), 390–400. https://ejournal.lapad.id/index.php/visart

Rajković, A. I., Ružić, M. S., & Ljujić, B. (2017). Board Games as Educational Media: Creating and Playing Board Games for Acquiring Knowledge of History *. *International Association for Research on Textbooks and Educational Media IARTEM E-Journal*, *11*(2), 27–29. https://doi.org/10.21344/iartem.v11i2.582

Retnoningsih, S., & Arrumaisha, D. (2023). Board Game MatSym Sebagai Media Edukasi Sejarah Konferensi Asia Afrika bagi Pengunjung Museum KAA Siswa SD & SMP (Usia 10-15 tahun). *REKA MAKNA: Jurnal Komunikasi Visual*, *3*(1), 33-44. https://ejurnal.itenas.ac.id/index.php/rekamakna/article/view/8945

Safitri, W. C. D. (2019). Efektivitas Media Board Game Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Pembelajaran Tematik Di SD. *Mimbar PGSD Undiksha*, *7*(2), 72–78.

This work is licensed under a CC-BY-NC

Santosa, A. N., Sagung Intan Pradnyanita, S. I. A. A., & Arini Hanindharputri, M. (2019). Kajian Efektivitas Puzzle Game Aksara Bali Sebagai Media Pendukung Pembelajaran Bagi Anak Sekolah Dasar di Denpasar. *Jurnal Nawala Visual*, *1*(1), 64–71. https://jurnal.std-bali.ac.id/index.php/nawalavisual

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Penerbit Alfabeta Bandung.

Vanesya, Andreas, & Valentina, A. (2023). Rekomendasi Komunikasi Visual Board Game Edukasi Kue Tradisional untuk Anak-anak. *Jurnal Visual*, *18*(2), 88–96. https://doi.org/10.24912/vis.v18i2.23384

This work is licensed under a CC-BY-NC