

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Sejenis

Penelitian sejenis digunakan sebagai referensi dan pijakan dalam proses perancangan *board game* edukatif “Aroma Tales: Tales of Rempah”. Beberapa penelitian sebelumnya memiliki kesamaan dalam penggunaan media permainan sebagai sarana edukasi, namun memiliki perbedaan pada konsep, target audiens, serta pendekatan visual yang digunakan. Berikut ini adalah tinjauan pustaka sebagai bahan perbandingan dan referensi penulis:

Tabel 2. 1 Penelitian Sejenis

No	Judul & Peneliti	Fokus Penelitian	Persamaan	Perbedaan dengan Perancangan Ini
1	Perancangan <i>Board Game</i> sebagai Media Pengenalan Rempah-rempah Khas Indonesia pada Anak Usia 9–12 Tahun [8].	<i>Board game</i> pengenalan rempah Indonesia.	Sama-sama menggunakan <i>board game</i> bertema rempah.	Target usia 7–9 tahun serta menggunakan kartu rempah, kartu racikan, kartu tebak rempah, dan <i>spin wheel</i> .
2	Perancangan <i>Board Game</i> Pengenalan Gizi Seimbang sebagai Media Edukasi Anak Usia 9–12 Tahun [7].	<i>Board game</i> edukasi gizi seimbang.	Sama-sama menggunakan <i>board game</i> sebagai media edukasi.	Berfokus pada rempah-rempah Indonesia, bukan gizi seimbang.
3	<i>Board Game</i> sebagai Media	<i>Board game</i> pembelajara	Sama-sama mengenalkan	Menambahkan mekanisme kartu

No	Judul & Peneliti	Fokus Penelitian	Persamaan	Perbedaan dengan Perancangan Ini
	Pembelajaran Rempah-rempah Khas Indonesia untuk Anak Sekolah Dasar [10].	n rempah untuk siswa SD.	rempah melalui <i>board game</i> .	racikan, kartu tebak rempah, dan <i>spin wheel</i> .
4	Perancangan <i>Game</i> Edukasi untuk Mengenalkan Kekayaan Rempah-rempah Indonesia [9].	<i>Game</i> edukasi pengenalan rempah Indonesia.	Sama-sama mengenalkan rempah Indonesia.	Menggunakan media <i>board game</i> , bukan game digital.
5	Upaya Pengenalan Rempah-rempah Indonesia pada Anak Usia 7–10 Tahun Melalui <i>Board Game</i> Edukatif [11].	<i>Board game</i> edukatif pengenalan rempah.	Sama-sama menggunakan <i>board game</i> bertema rempah.	Mengintegrasikan kartu rempah, kartu racikan, dan mekanisme permainan yang lebih interaktif.

Berdasarkan hasil analisis terhadap lima penelitian sejenis, dapat disimpulkan bahwa *board game* merupakan media edukasi yang efektif untuk menyampaikan informasi kepada anak melalui aktivitas bermain yang interaktif. Beberapa penelitian terdahulu telah mengangkat tema rempah-rempah Indonesia maupun topik edukasi lainnya dengan memanfaatkan *board game* sebagai media pembelajaran. Namun, perancangan *board game* edukatif

"Aroma Tales: Tales of Rempah" memiliki perbedaan pada konsep permainan yang mengintegrasikan pengenalan rempah-rempah Indonesia dengan mekanisme mengumpulkan kartu rempah, kartu tebak rempah, kartu racikan makanan dan minuman tradisional, serta penggunaan *spin wheel*. Selain itu, perancangan ini ditujukan bagi anak usia 7–9 tahun dengan konsep visual bergaya ilustrasi kartun yang disesuaikan dengan karakteristik target pengguna. Dengan demikian, perancangan ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan dalam mengenalkan kekayaan rempah-rempah Indonesia.

2.2 Landasan Teori

Landasan teori digunakan sebagai dasar dalam proses perancangan *board game* edukatif "Aroma Tales: Tales of Rempah". Teori yang digunakan berkaitan dengan media permainan, pembelajaran, karakteristik target audiens, serta elemen desain yang mendukung perancangan karya.

2.2.1 Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dalam proses pembelajaran sehingga mampu merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana yang dapat mempermudah peserta didik dalam memahami informasi sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna [6].

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Penggunaan media yang sesuai dapat membantu menyajikan materi secara lebih menarik, meningkatkan motivasi belajar peserta didik, mempermudah pemahaman terhadap materi yang bersifat abstrak, serta menciptakan interaksi yang lebih aktif selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran perlu disesuaikan dengan karakteristik peserta didik,

tujuan pembelajaran, serta materi yang akan disampaikan agar pembelajaran berlangsung secara optimal [6].

Dalam penelitian ini, media pembelajaran yang dipilih adalah *board game* karena mampu menggabungkan unsur visual, aktivitas bermain, dan interaksi antarpemain dalam satu media edukasi. Melalui *board game*, peserta didik tidak hanya memperoleh informasi mengenai rempah Indonesia, tetapi juga belajar melalui pengalaman langsung (*learning through play*) sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia 7–9 tahun.

2.2.2 Board game

Board game merupakan permainan yang menggunakan papan sebagai media utama dan dimainkan oleh dua orang atau lebih berdasarkan aturan tertentu untuk mencapai tujuan permainan. Dalam *board game*, pemain berinteraksi melalui berbagai komponen permainan seperti papan permainan, kartu, pion, dadu atau alat penentu langkah lainnya yang dirancang untuk menciptakan pengalaman bermain yang terstruktur. Selain berfungsi sebagai sarana hiburan, *board game* juga dapat digunakan sebagai media edukasi karena mampu menyampaikan materi pembelajaran melalui aktivitas bermain yang melibatkan interaksi, pemecahan masalah, pengambilan keputusan, serta kerja sama antarpemain [5].

Board game memiliki beberapa karakteristik yang membedakannya dengan jenis permainan lainnya. Karakteristik tersebut meliputi adanya tujuan permainan yang jelas, aturan permainan yang harus dipatuhi oleh seluruh pemain, mekanisme permainan yang mengatur jalannya permainan, serta komponen pendukung seperti papan permainan, kartu, pion, token, maupun alat bantu lainnya. Kombinasi antara komponen dan mekanisme permainan tersebut memungkinkan pemain memperoleh pengalaman belajar melalui aktivitas bermain yang menyenangkan dan interaktif [5].

Sebagai media pembelajaran, *board game* memiliki keunggulan karena mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan peserta didik, kemampuan berpikir kritis, komunikasi, serta kerja sama antarpemain. Penyampaian materi melalui permainan juga membantu peserta didik memahami informasi secara lebih mudah karena mereka terlibat langsung dalam proses belajar melalui pengalaman bermain. Oleh karena itu, *board game* dinilai sesuai digunakan sebagai media pembelajaran bagi anak usia sekolah dasar yang cenderung lebih menyukai aktivitas belajar yang bersifat interaktif dibandingkan penyampaian materi secara konvensional [4].

Dalam penelitian ini, *board game* dipilih sebagai media pengenalan rempah Indonesia karena mampu mengintegrasikan materi mengenai jenis, manfaat, serta pemanfaatan rempah ke dalam mekanisme permainan yang menarik. Melalui aktivitas bermain, anak tidak hanya memperoleh pengetahuan mengenai rempah Indonesia, tetapi juga belajar mengenali hubungan antara rempah dengan makanan dan minuman tradisional secara bertahap sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia 7–9 tahun.

2.2.3 Learning Through Play

Learning Through Play merupakan pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan aktivitas bermain sebagai sarana untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman belajar. Pendekatan ini menempatkan anak sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran, sehingga anak dapat mengeksplorasi, mencoba, memecahkan masalah, serta membangun pemahamannya melalui pengalaman bermain. Dengan demikian, proses belajar tidak hanya berfokus pada hasil akhir, tetapi juga pada pengalaman yang diperoleh selama aktivitas berlangsung [2].

Pendekatan *Learning Through Play* memiliki beberapa karakteristik, yaitu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan (*joyful*), melibatkan partisipasi aktif anak (*actively engaging*), memberikan makna terhadap pengalaman belajar (*meaningful*), mendorong interaksi

sosial (*socially interactive*), serta memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi dan bereksperimen (*iterative*). Karakteristik tersebut mendukung perkembangan aspek kognitif, sosial, emosional, dan kreativitas anak secara seimbang [2].

Penerapan *Learning Through Play* dinilai sesuai untuk anak usia 7–9 tahun karena pada rentang usia tersebut anak lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman langsung dibandingkan penyampaian materi yang bersifat abstrak. Aktivitas bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar sambil berinteraksi, berdiskusi, memecahkan masalah, dan mengambil keputusan dalam situasi yang menyenangkan. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi belajar sekaligus membantu anak memahami materi secara lebih efektif [2].

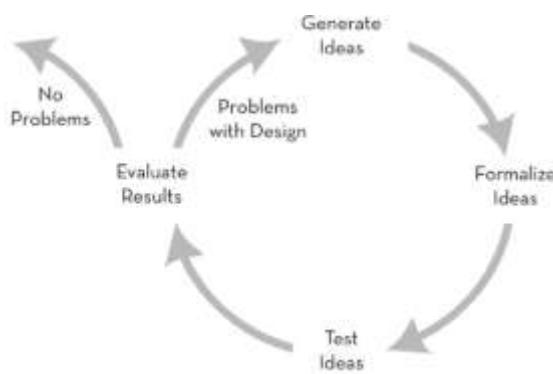
Dalam penelitian ini, pendekatan *Learning Through Play* diterapkan melalui perancangan *board game* *Aroma Tales: Tales of Rempah* sebagai media pengenalan rempah Indonesia. Melalui mekanisme permainan, anak diajak mengenal berbagai jenis rempah, manfaatnya, serta penggunaannya dalam makanan dan minuman tradisional melalui aktivitas bermain yang interaktif. Dengan demikian, proses pembelajaran diharapkan menjadi lebih menarik, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia 7–9 tahun.

2.2.4 Iterative Design

Iterative Design merupakan model pengembangan yang dilakukan melalui proses berulang (*iterative*) untuk menghasilkan produk yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Dalam model ini, suatu produk tidak langsung dianggap selesai setelah tahap perancangan pertama, tetapi terus mengalami penyempurnaan berdasarkan hasil evaluasi dan umpan balik dari pengguna. Proses tersebut memungkinkan pengembang mengidentifikasi kekurangan produk sejak tahap awal sehingga dapat dilakukan perbaikan sebelum produk akhir ditetapkan [12].

Menurut Fullerton [12], *Iterative Design* terdiri atas beberapa

tahapan utama, yaitu *concept*, *prototype*, *playtesting*, *evaluation*, dan *refinement*. Tahap *concept* merupakan proses merumuskan ide, tujuan, target pengguna, serta mekanisme dasar permainan. Selanjutnya, tahap *prototype* dilakukan dengan membuat rancangan awal permainan yang dapat diuji coba. Setelah itu, *playtesting* dilakukan untuk mengetahui apakah mekanisme permainan telah berjalan sesuai tujuan serta memperoleh tanggapan dari pengguna. Hasil *playtesting* kemudian dianalisis pada tahap *evaluation* untuk mengidentifikasi kelebihan maupun kekurangan produk. Tahap terakhir adalah *refinement*, yaitu penyempurnaan produk berdasarkan hasil evaluasi hingga diperoleh desain yang lebih optimal.



Gambar 2. 1 *Iterative Process Diagram*

Sumber: Fullerton, T. (2014). *Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games*

Model *Iterative Design* banyak digunakan dalam pengembangan permainan karena memberikan kesempatan kepada perancang untuk melakukan perbaikan secara bertahap berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan secara berulang. Melalui proses tersebut, kualitas permainan dapat terus ditingkatkan sehingga menghasilkan mekanisme permainan yang lebih efektif, mudah dipahami, dan sesuai dengan karakteristik target pengguna [12].

Dalam penelitian ini, *Iterative Design* digunakan sebagai model pengembangan *board game* pada proses perancangan *Aroma Tales*:

Tales of Rempah. Tahapan *concept*, *prototype*, *playtesting*, *evaluation*, dan *refinement* menjadi acuan dalam mengembangkan mekanisme permainan, aset visual, serta komponen *board game* hingga menghasilkan media pengenalan rempah yang sesuai dengan karakteristik anak usia 7–9 tahun. Adapun metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D), sedangkan *Iterative Design* berfungsi sebagai model pengembangan produk.

2.2.5 Karakteristik Anak Usia 7-9 Tahun

Anak usia 7–9 tahun berada pada tahap *operasional konkret* menurut teori perkembangan kognitif Jean Piaget. Pada tahap ini, anak mulai mampu berpikir secara logis terhadap objek atau peristiwa yang bersifat nyata, namun masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep yang abstrak. Kemampuan berpikir anak berkembang melalui pengalaman langsung, pengamatan, serta aktivitas yang melibatkan interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, proses pembelajaran pada tahap ini perlu didukung oleh media yang bersifat konkret, visual, dan interaktif agar materi lebih mudah dipahami [3].

Selain mengalami perkembangan kognitif, anak usia 7–9 tahun juga menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi serta senang mengeksplorasi hal-hal baru melalui aktivitas bermain. Anak mulai mampu mengikuti aturan permainan, bekerja sama dengan teman sebaya, menyelesaikan masalah sederhana, serta memahami hubungan sebab dan akibat dalam suatu kegiatan. Kemampuan tersebut menjadikan permainan sebagai salah satu media yang efektif dalam mendukung proses pembelajaran karena anak dapat belajar sambil berinteraksi, berdiskusi, dan memperoleh pengalaman secara langsung [3].

Karakteristik tersebut menunjukkan bahwa anak usia 7–9 tahun memerlukan media pembelajaran yang mampu menyajikan informasi secara menarik dan mudah dipahami. Media yang memadukan unsur visual, aktivitas bermain, dan interaksi antarpemain akan lebih sesuai

dibandingkan penyampaian materi secara konvensional. Dengan demikian, penggunaan *board game* sebagai media pembelajaran diharapkan mampu membantu anak mengenal berbagai jenis rempah Indonesia beserta manfaat dan penggunaannya melalui pengalaman belajar yang menyenangkan serta sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka.

2.2.6 Rempah Indonesia

Rempah merupakan bagian dari kekayaan hayati Indonesia yang telah lama dimanfaatkan sebagai bumbu masakan, bahan minuman tradisional, obat herbal, serta memiliki nilai budaya dan ekonomi yang tinggi. Indonesia dikenal sebagai salah satu negara penghasil rempah terbesar di dunia dengan berbagai jenis rempah seperti jahe, kunyit, kencur, lengkuas, pala, cengkih, lada, dan kayu manis yang banyak digunakan dalam kehidupan sehari-hari [1].

Selain memberikan cita rasa dan aroma khas pada makanan maupun minuman, rempah juga mengandung berbagai senyawa alami yang bermanfaat bagi kesehatan, seperti antioksidan, antiinflamasi, dan antibakteri. Oleh karena itu, pengenalan rempah kepada anak sejak dini penting dilakukan sebagai upaya menumbuhkan pengetahuan, apresiasi, dan kepedulian terhadap kekayaan alam serta budaya Indonesia [1].

Dalam penelitian ini, jenis rempah yang diperkenalkan melalui *board game* *Aroma Tales: Tales of Rempah* disesuaikan dengan rempah yang umum dijumpai dalam makanan dan minuman tradisional Indonesia, seperti jahe, kunyit, kencur, lengkuas, serai, daun jeruk, kayu manis, cengkeh, lada, kemiri, asam jawa, ketumbar, dan daun salam. Pemilihan rempah tersebut didasarkan pada tingkat familiaritas dalam kehidupan sehari-hari sehingga lebih mudah dikenali dan dipelajari oleh anak usia 7–9 tahun.



Gambar 2. 2 Jenis Rempah yang Digunakan dalam Perancangan *Board Game Aroma*

Tales: Tales of Rempah

Sumber: Dokumentasi Penulis

2.2.7 Ilustrasi

Ilustrasi merupakan salah satu elemen komunikasi visual yang digunakan untuk menyampaikan informasi, menjelaskan suatu konsep, serta memperkuat pesan agar lebih mudah dipahami oleh audiens. Dibandingkan penyampaian informasi melalui teks saja, ilustrasi mampu memberikan representasi visual yang lebih menarik sehingga dapat meningkatkan perhatian, minat, dan pemahaman pembaca terhadap suatu materi. Oleh karena itu, ilustrasi banyak diterapkan pada berbagai media komunikasi visual, seperti buku cerita, media pembelajaran, permainan edukatif, maupun media informasi lainnya [16].

Dalam media pembelajaran, ilustrasi memiliki peran penting karena membantu menyederhanakan informasi yang kompleks menjadi lebih mudah dipahami. Ilustrasi mampu meningkatkan daya tarik visual, mempermudah proses mengenali objek, serta membantu peserta didik

mengingat materi melalui representasi gambar yang sesuai dengan konteks pembelajaran. Bagi anak usia sekolah dasar, penggunaan ilustrasi yang sederhana, komunikatif, dan penuh warna dapat meningkatkan motivasi belajar karena anak cenderung lebih mudah memahami informasi yang disajikan secara visual dibandingkan dalam bentuk teks yang panjang [10].

Pada media *board game* edukatif, ilustrasi tidak hanya berfungsi sebagai elemen dekoratif, tetapi juga menjadi bagian dari mekanisme permainan. Ilustrasi digunakan untuk mengenalkan karakter, objek, simbol, maupun informasi yang menjadi materi utama permainan sehingga pemain dapat memahami aturan serta isi permainan secara lebih cepat. Selain itu, ilustrasi juga berperan dalam membangun suasana permainan, memperkuat identitas visual, dan meningkatkan pengalaman bermain (*user experience*) sehingga permainan menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh target pengguna.

Berdasarkan teori tersebut, ilustrasi pada perancangan *board game* *Aroma Tales: Tales of Rempah* menggunakan gaya ilustrasi digital dengan pendekatan *flat cartoon*, yaitu penyederhanaan bentuk, penggunaan garis yang bersih, proporsi karakter yang ramah anak, serta palet warna hangat yang terinspirasi dari warna-warna rempah. Pendekatan visual tersebut dipilih untuk meningkatkan keterbacaan ilustrasi sekaligus menciptakan kesan ceria, hangat, dan mudah dikenali oleh anak usia 7–9 tahun.

2.2.8 Warna

Warna merupakan salah satu unsur penting dalam desain komunikasi visual yang berfungsi sebagai media penyampai pesan sekaligus pembentuk identitas visual suatu karya. Selain memberikan nilai estetika, warna juga berperan dalam menarik perhatian, membangun suasana, serta membantu audiens memahami informasi yang disampaikan. Oleh karena itu, pemilihan warna harus disesuaikan dengan tujuan komunikasi

dan karakteristik target pengguna agar pesan dapat diterima secara efektif [16].

Dalam media komunikasi visual, penggunaan warna tidak hanya mempertimbangkan keindahan, tetapi juga memperhatikan kesesuaian kombinasi warna sehingga menghasilkan tampilan yang harmonis dan nyaman dilihat. Kombinasi warna yang tepat mampu meningkatkan keterbacaan informasi, memperjelas hierarki visual, serta membangun identitas suatu media. Selain itu, warna juga dapat memengaruhi persepsi pengguna terhadap suatu desain sehingga pilihannya menjadi salah satu aspek penting dalam proses perancangan media visual [17].

Pada media edukasi, penggunaan warna yang sesuai dapat meningkatkan perhatian dan minat belajar anak. Warna yang harmonis membantu pengguna mengenali informasi, membedakan fungsi setiap elemen visual, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik. Oleh karena itu, pemilihan warna pada media pembelajaran perlu mempertimbangkan aspek komunikasi visual agar informasi yang disampaikan dapat dipahami dengan lebih mudah oleh target pengguna [17].

Berdasarkan teori tersebut, perancangan *board game* *Aroma Tales: Tales of Rempah* menggunakan palet warna *earth tone* yang didominasi oleh warna cokelat, hijau, kuning, jingga, dan krem. Pemilihan warna tersebut terinspirasi dari karakteristik rempah-rempah Indonesia yang identik dengan unsur alam dan kehangatan. Selain memperkuat identitas visual permainan, penggunaan palet warna yang konsisten juga bertujuan menciptakan tampilan yang menarik, nyaman dipandang, serta memudahkan anak usia 7–9 tahun dalam mengenali setiap komponen permainan.

2.2.9 Tipografi

Tipografi merupakan salah satu elemen penting dalam desain komunikasi visual yang berfungsi untuk menyampaikan informasi melalui penggunaan huruf secara efektif. Pemilihan jenis huruf, ukuran,

ketebalan, jarak antarkhuruf (*letter spacing*), maupun jarak antarbaris (*leading*) memengaruhi tingkat keterbacaan serta kenyamanan pengguna dalam menerima informasi. Oleh karena itu, tipografi tidak hanya berperan sebagai unsur estetika, tetapi juga sebagai media komunikasi yang membantu menyampaikan pesan secara jelas kepada audiens [16].

Dalam media pembelajaran, tipografi harus disesuaikan dengan karakteristik target pengguna. Untuk anak usia sekolah dasar, penggunaan huruf yang sederhana, mudah dibaca, dan memiliki bentuk yang jelas dapat membantu meningkatkan pemahaman terhadap informasi yang disampaikan. Huruf dengan bentuk yang terlalu dekoratif atau memiliki tingkat kerumitan tinggi dapat mengurangi keterbacaan sehingga kurang efektif digunakan pada media edukasi.

Selain meningkatkan keterbacaan, tipografi juga berperan dalam membangun identitas visual suatu media. Pemilihan jenis huruf yang sesuai dapat memperkuat karakter dan suasana yang ingin ditampilkan. Pada media permainan edukatif, tipografi umumnya menggunakan jenis huruf yang memiliki bentuk sederhana dan bersahabat agar mampu menciptakan kesan menyenangkan sekaligus memudahkan anak dalam membaca aturan permainan maupun informasi pada kartu permainan.

Pada perancangan *board game* *Aroma Tales: Tales of Rempah*, tipografi menggunakan kombinasi huruf *display* pada judul untuk memperkuat karakter visual permainan, serta huruf *sans serif* pada isi teks agar informasi mudah dibaca oleh anak usia 7–9 tahun. Kombinasi tersebut dipilih untuk menjaga keseimbangan antara aspek estetika dan keterbacaan sehingga informasi pada setiap media dapat dipahami dengan lebih mudah.