



Perancangan Board Game Bertemakan Provinsi Di Indonesia Untuk Mempererat Interaksi Sosial Remaja Umur 12-17 Tahun

Malik Fajar, Abidin M. Noor, Kusnadi

^{1,2,3}Institut Sains dan Teknologi Al-Kamal

Abstract

Received: 06 Maret 2026

Revised: 16 Maret 2026

Accepted: 28 Maret 2026

Pesatnya perkembangan teknologi digital saat ini telah memberikan dampak yang signifikan terhadap pola interaksi sosial di kalangan remaja, khususnya usia 12-17 tahun. Tingginya intensitas penggunaan smartphone dan media sosial menyebabkan menurunnya frekuensi interaksi langsung antarindividu, yang berdampak pada melemahnya kemampuan komunikasi, kerja sama, dan empati sosial remaja. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah media alternatif yang mampu menjembatani kebutuhan edukatif dan rekreatif untuk mengembalikan kualitas interaksi sosial tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah board game edukatif bertemakan provinsi-provinsi di Indonesia yang tidak hanya mampu menarik minat bermain remaja, tetapi juga mengedukasi mereka mengenai keragaman budaya dan geografi Indonesia. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode observasi, wawancara, studi literatur, serta analisis desain untuk menggali kebutuhan dan preferensi target pengguna. Hasil dari perancangan menunjukkan bahwa media permainan berbasis papan dapat menjadi sarana efektif dalam membangun interaksi sosial yang positif, meningkatkan kerja sama, serta memperkuat pengetahuan kebudayaan secara menyenangkan. Board game ini dirancang dengan elemen visual yang menarik, mekanisme permainan yang kompetitif dan kolaboratif, serta materi edukasi berbasis informasi faktual dari tiap provinsi. Dengan demikian, permainan ini diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran informal yang adaptif terhadap perkembangan zaman, serta membantu remaja untuk lebih terhubung secara sosial dalam kehidupan nyata.

Keywords: Board game, interaksi sosial, remaja, edukasi, provinsi Indonesia

(*) Corresponding Author: malikfazar93@gmail.com

How to Cite: Fajar, M., Noor, A., & Kusnadi, K. (2026). Perancangan Board Game tema Provinsi di Indonesai oleh Malik Fajar 201891005 ISTA Jakarta. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 12(4.A), 209-220. Retrieved from <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/12808>.

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi digital telah membawa dampak signifikan terhadap pola interaksi sosial remaja. Penggunaan smartphone dan media sosial yang intens menyebabkan penurunan kualitas komunikasi langsung, kerja sama, dan partisipasi dalam aktivitas edukatif tatap muka. Data dari We Are Social dan Hootsuite (2019) menunjukkan bahwa 150 juta penduduk Indonesia aktif di media sosial, dan menurut Pusparisa (2020), penggunaan smartphone diperkirakan mencapai 89% pada tahun 2025.

Rata-rata waktu penggunaan internet di Indonesia mencapai lebih dari enam jam per hari (Tempo.co, 2019), yang berdampak pada melemahnya kepekaan sosial dan interaksi langsung. Fenomena ini terlihat pula di Yayasan Panti Asuhan Salib Putih, Salatiga, di mana anak-anak cenderung kurang peduli terhadap lingkungan sekitar

karena terlalu fokus pada ponsel, meskipun waktu penggunaannya telah dibatasi. Beberapa studi menunjukkan bahwa penggunaan smartphone berkorelasi dengan penurunan kualitas interaksi sosial (Musdalifah & Indriyani, 2017; Muflih et al., 2017), meskipun ada juga yang menemukan korelasi positif dalam konteks tertentu (Khalwani & Nurizzati, 2019). Di sisi lain, paparan konten digital yang bersifat hiburan cenderung mengurangi minat terhadap wawasan kebangsaan dan sejarah (Kumaran, 2023).

WHO mendefinisikan remaja sebagai individu berusia 10–19 tahun dan pemuda sebagai usia 10–24 tahun, yang merupakan fase penting dalam pembentukan karakter sosial dan kognitif. Oleh karena itu, dibutuhkan media alternatif yang mampu meningkatkan interaksi sosial dan edukasi secara menyenangkan.

Board game menjadi solusi potensial karena memadukan unsur permainan, interaksi, dan pembelajaran. Penelitian ini merancang board game bertema Indonesia yang bertujuan meningkatkan interaksi sosial serta pengetahuan budaya, sejarah, dan geografi bagi remaja di Kampung Rawa Lele.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, yang bertujuan untuk memahami fenomena sosial secara mendalam melalui sudut pandang partisipan. Pendekatan ini dianggap tepat karena mampu menggambarkan realitas sosial yang kompleks, seperti perilaku remaja dalam penggunaan smartphone dan dampaknya terhadap interaksi sosial.

Menurut Bogdan dan Taylor (dalam Lexy, 2019), penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Sumber data dalam pendekatan ini meliputi wawancara, observasi, dan dokumentasi, yang memungkinkan peneliti memperoleh gambaran menyeluruh dari lingkungan penelitian.

Bogdan dan Biklen (1982) menyebutkan lima karakteristik utama penelitian kualitatif:

Bersumber dari kondisi alamiah, di mana peneliti langsung terlibat di lapangan.

Bersifat deskriptif, dengan data dalam bentuk narasi atau visual, bukan angka.

Menekankan proses, yakni mengamati dinamika interaksi yang terjadi.

Analisis induktif, yaitu menyusun pola dan kategori berdasarkan data lapangan.

Berfokus pada makna, untuk memahami bagaimana partisipan memaknai pengalaman mereka.

Pendekatan ini juga melihat situasi sosial sebagai objek utama observasi (Spradley), yang terdiri dari tiga elemen:

- 1) Place: lokasi interaksi sosial terjadi,
- 2) Actor: individu yang terlibat dalam interaksi,
- 3) Activity: kegiatan yang dilakukan oleh para pelaku di dalam situasi sosial tersebut.

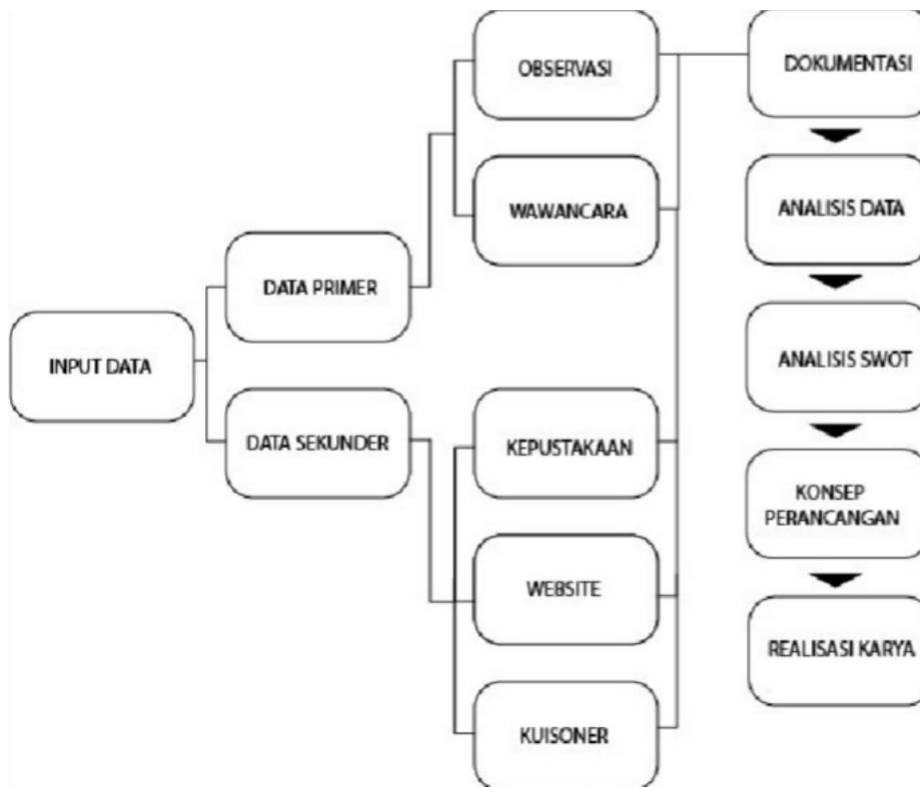


Figure 1. Metode Perancangan (Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Berikut ini merupakan analisis SWOT “Board Game Bertemakan Budaya demi membantu memperbaiki interaksi social” berdasarkan observasi yang penulis lakukan serta berdasarkan hasil wawancara pada narasumber, berikut adalah daftar table analisis

SWOT :

No.	SWOT	Analisa
1.	Kakuatan (Strength)	<ul style="list-style-type: none"> - Terdapat edukasi tentang Provinsi-provinsi yang ada di Indonesia - Memiliki system permainan yang menarik dan mengasikan. - Desain dan gambar-gambar yang baik dan indah. Mudah dimainkan. - Menjamin banyak interaksi antar individu dalam proses permainan.

ANALISA DATA DAN PEMBAHASAN
Perancangan Desain

Perancangan board game bertema Indonesia ini bertujuan untuk menjadi media alternatif yang dapat meningkatkan interaksi sosial remaja, khususnya di Kampung Rawa Lele, Tangerang Selatan, sekaligus memperkenalkan kembali kekayaan budaya Indonesia seperti nama provinsi, ibu kota, rumah adat, pakaian adat, dan tarian tradisional. Permainan ini diharapkan mampu mengurangi ketergantungan remaja terhadap smartphone dan menjadi sarana pembelajaran yang menyenangkan.

Secara visual, board game ini dirancang dalam bentuk papan berukuran 42 x 59,4 cm, dengan latar belakang berupa elemen budaya seperti Candi Tikus, Trowulan – Jawa Timur. Gaya visual mengacu pada board game modern namun dengan modifikasi khas Indonesia. Mekanisme permainan dirancang untuk 4 pemain, di mana setiap pemain akan mengelilingi papan, mewakili wilayah tertentu, dan mengumpulkan kartu kepemilikan provinsi.

Setiap petak papan mewakili satu provinsi di Indonesia. Ketika pemain mendarat di suatu wilayah, mereka dapat menjadi pemilik wilayah tersebut dan memperoleh kartu pertanyaan yang berisi kuis seputar budaya daerah tersebut. Pemain lain yang mendarat di wilayah milik pemain lain harus menjawab pertanyaan. Jawaban yang salah akan mendapat hukuman, sedangkan jawaban yang benar akan mengalihkan kepemilikan wilayah.

Fitur-fitur edukatif seperti kartu pertanyaan dan kartu hukuman diharapkan dapat menambah keseruan sekaligus memperluas wawasan pemain. Penggunaan warna dan tipografi dirancang agar menarik bagi remaja, namun tetap nyaman dilihat dan tidak terlalu mencolok.

Tujuan Kreatif

Tujuan dari perancangan ini adalah untuk:

- 1) Meningkatkan interaksi sosial remaja secara langsung.
- 2) Mengenalkan kembali identitas budaya daerah melalui cara yang menyenangkan.
- 3) Menyediakan media pembelajaran alternatif yang edukatif dan interaktif.
- 4) Memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan media permainan lokal yang relevan dengan konteks sosial masyarakat Indonesia.

Media utama dalam perancangan ini adalah Board Game dengan isian sebuah papan lebar berukuran 42cm x 59,4cm dengan bahan art carton di kemas dengan kemasan yang menarik dan memiliki beberapa perlengkapan permainan seperti Pion/Bidak, Kartu Hukuman, Kartu Wilayah, Kartu keliling dunia, Buku panduan dan juga logo. Media pendukung atau media promosi berupa Kaos, Mug, topi, Stand Banner, Poster, Tote Bage, Kipas Tangan, Pembatas buku, IG Official Store, Kartunama.

KONSEP VISUAL

Media utama dalam perancangan ini adalah **papan permainan (board game)** beserta perlengkapan pendukung seperti kartu permainan dan pion. Proses desain dilakukan secara digital menggunakan **Adobe Illustrator (.ai)** dimulai dari tahap sketsa kasar hingga finalisasi elemen visual. File akhir dikonversi ke format **PDF** sebagai file siap cetak, lalu diproduksi oleh pihak ketiga sesuai kebutuhan cetak (baik raster seperti PNG maupun vektor seperti PDF).

Papan permainan dirancang dengan tema "**Petualangan Nusantara**", menggambarkan kekayaan budaya Indonesia. Ukuran papan adalah **42 x 59,4 cm**

"NusaProv" menggabungkan dua kata inti dari identitas Indonesia: geografi (nusa) dan keragaman administratif/budaya (provinsi). Nama ini mencerminkan:

1. Petualangan menjelajahi seluruh provinsi Indonesia.
2. Interaksi antarbudaya yang tersebar di berbagai pulau. Misi edukatif untuk mengenal Indonesia secara lebih mendalam.



Figure 3. Logo Papan Board Game (Sumber : Dokumentasi Pribadi)

TIPOGRAFI

Typogrophy dan Font yang digunakan pada Logo dan semua unsur yang ada di dalam Board Game ini adalah :

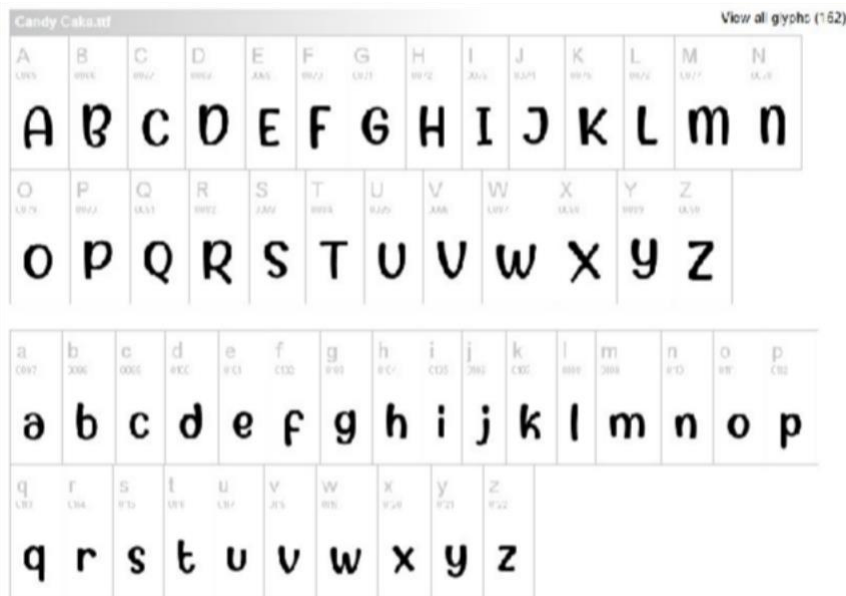
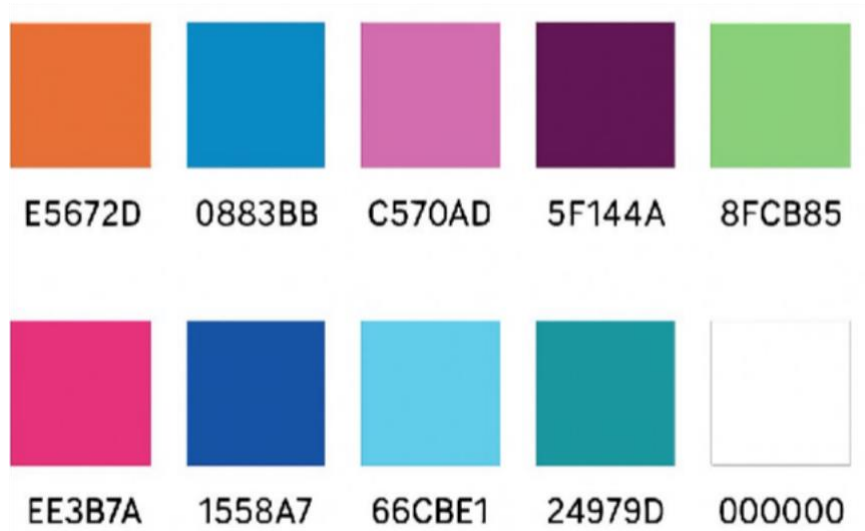


Figure 4.

Candy Cake (Sumber : Dafont.com)

BAB 1 TONE WARNA

Warna yang digunakan dalam perancangan ini adalah sebagai berikut



Figure

5. Palet Warna (Sumber : Dokumentasi Pribadi)

PERLENGKAPAN BOARD GAME

1) Kartu Kepemilikan Wilayah

Kartu ini digunakan untuk menandai bahwa seorang pemain telah memiliki atau menguasai suatu provinsi di Indonesia.

Setiap kartu menampilkan nama provinsi dan ikon budaya khas daerah tersebut (misalnya: Danau Toba untuk Sumatera Utara, Monas untuk DKI Jakarta, Tari Kecak untuk Bali).

Ketika pemain "membeli" atau menguasai suatu provinsi di papan permainan, kartu ini diberikan kepada mereka sebagai tanda kepemilikan.

Fungsinya seperti sertifikat tanah dalam permainan: dapat diperjualbelikan, dikenai biaya sewa jika pemain lain melewati wilayah tersebut, dll.



Figure 6. Kartu Wilayah (Sumber : Dokumentasi Pribadi)

2) Kartu Hukuman

Kartu ini berisi tantangan lucu, fisik, atau sosial yang harus dilakukan pemain jika mereka mengambilnya dari dek atau mendarat di petak khusus.

Tujuan: Menambah unsur humor, kebersamaan, dan interaksi langsung antar pemain.

<p>LOMPAT KATAK</p> <p>Lompat sambil jongkok selama detik</p>	<p>PUTARAN X</p> <p>Berputar cepat lalu jalan lurus</p>	<p>JEPIT HIDUNG</p> <p>Jepit hidung sambil menyebut nama lengkap sendiri x cepat</p>	<p>GOYANG TELINGA</p> <p>Goyangkan telinga sendiri sambil bersenandung</p>	<p>MAKAN SNACK PEDAS</p> <p>Misalnya keripik level super pedas</p>	<p>MINUM AIR LEMON</p> <p>TANPA EKSPRESI</p>
----------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------

Figure 7. Kartu Hukuman (Sumber : Dokumentasi Pribadi)

3) Kartu Keliling Dunia

Kartu ini memerintahkan pemain untuk langsung berpindah ke provinsi lain secara acak di papan permainan.

Fungsi: Mengubah posisi pemain secara acak, mempercepat atau memperlambat strategi, serta memperkenalkan nama-nama provinsi secara edukatif.

<p>PERGI KE KALIMANTAN</p> <p>Tengah</p>	<p>PERGI KE KALIMANTAN</p> <p>Barat</p>	<p>PERGI KE NUSA</p> <p>Tenggara</p>	<p>PERGI KE BALI</p>	<p>PERGI KE MALUKU</p>	<p>PERGI KE GORONTALO</p>
-------------------------------------------------	------------------------------------------------	---------------------------------------------	-----------------------------	-------------------------------	----------------------------------

Figure 8. Kartu Keliling Indonesia (Sumber : Dokumentasi Pribadi)

4) Pion Karakter Nusantara

Pion ini adalah karakter kecil bergaya chibi (kepala besar, badan kecil) yang mewakili berbagai provinsi di Indonesia. Masing-masing pion mengenakan pakaian adat dari provinsinya, Desain chibi membuat pion terlihat lucu, menarik, dan mudah dikenali oleh anak-anak maupun orang dewasa. Pion ini menjadi identitas utama setiap pemain, sekaligus media edukatif pengenalan budaya Nusantara.

Figure 9. Pion (Sumber : Dokumentasi Pribadi)

5) Buku Panduan

Buku panduan yang berisikan tata cara memainkan permainan



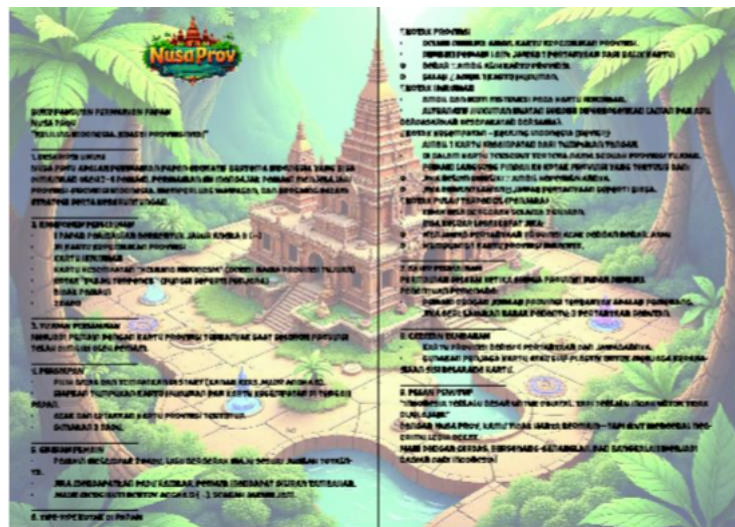


Figure 10. Buku panduan (Sumber : Dokumentasi Pribadi)

6) Kemasan

Desain kemasan dalam board game ini tidak hanya berfungsi sebagai wadah penyimpanan komponen permainan, tetapi juga sebagai media visual yang merepresentasikan identitas dan tema dari permainan “NusaProv”. Pemilihan bentuk, struktur, serta elemen visual pada kemasan dirancang untuk menciptakan kesan pertama yang kuat dan menarik, terutama bagi segmen pengguna anak-anak dan remaja.

Bentuk dan Struktur Kemasan

Kemasan menggunakan model rigid box lipat (flip top atau tuck box) dengan orientasi vertikal. Desain lipatan terdiri dari beberapa panel utama yang memiliki fungsi dan visual yang berbeda:

- Panel Depan (bagian tengah): Menampilkan ilustrasi utama dan logo permainan sebagai elemen visual dominan.
- Sisi Kiri dan Kanan: Merupakan bagian lipatan yang membentuk sisi samping kotak.
- Bagian Atas dan Bawah: Dilengkapi flap melengkung sebagai pengunci dan penutup kotak.
- Panel Belakang: Disusun polos dengan warna dominan biru kehijauan tua, dan dapat ditambahkan informasi produk seperti isi komponen atau instruksi singkat.



Figure 11. Kemasan (Sumber : Dokumentasi Pribadi)

MEDIA PENDUKUNG

Media pendukung mengacu pada media – media yang digunakan untuk membantu dalam mempromosikan Board Game.



Figure 12. Kaos, Topi, Kipas Tangan, MUG (Sumber : Dokumentasi Pribadi)

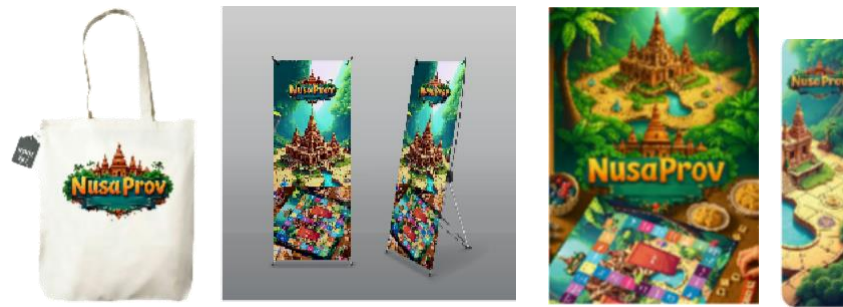


Figure 13. Tote Bag, Banner, Poster, Pembatas buku (Sumber : Dokumentasi Pribadi)

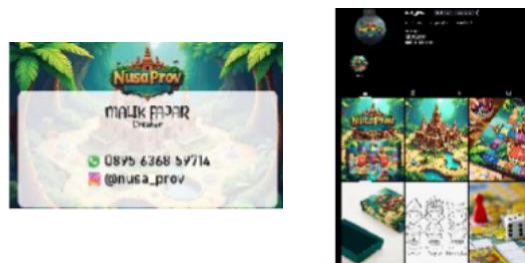


Figure 14. Kartunama, IGOOfficial Store (Sumber : Dokumentasi Pribadi)

KESIMPULAN

Perancangan board game bertemakan provinsi-provinsi di Indonesia ini merupakan upaya kreatif untuk memperkenalkan keragaman budaya dan kekayaan nusantara kepada remaja usia 12 hingga 17 tahun. Melalui pendekatan permainan yang interaktif dan edukatif, board game ini tidak hanya menjadi media hiburan, tetapi juga sarana pembelajaran yang menyenangkan. Selain itu, desain permainan yang mengutamakan kerja sama, strategi, dan komunikasi turut mendorong terciptanya interaksi sosial yang lebih erat antar individu. Dengan demikian, board game ini diharapkan mampu menjadi alternatif kegiatan positif yang mendukung perkembangan sosial, emosional, dan wawasan kebangsaan generasi muda Indonesia.

SARAN

Board game ini terbukti efektif sebagai media pembelajaran yang menyenangkan. Ke depannya, pengembangan ekspansi konten budaya, peningkatan kualitas visual, dan kerja sama dengan institusi pendidikan dapat memperluas dampak positif permainan ini dalam menumbuhkan wawasan kebangsaan dan interaksi sosial remaja.

REFERENCES

- Gani, R. &. (2013). *Foto Jurnalistik Suatu Pengantar*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Adhicipta R.Wirawan (2022).. *yuk Bikin Board Game Edukasi*, Surabaya : Mekanima Inspirasi Nagara.

- Haryanto, B. (2012). *Prospek Tinggi Bertanam Kopi*. Yogyakarta: Pustaka.
- Supriyono, Rahmat. (2010). *Desain Komunikasi Visual dan Aplikasi*. Yogyakarta: 2010.
- Kepferer. (2008). *post-modern*.
- Koentjaraningrat. (1993). *Metode-Metode Penelitian Masyarakat*. Jakarta: Gramedia .
- Lexy, J. M. (2019). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Cetak.
- Ricky W. putra, .. (2021). *Pengantar desain komunikasi visual dalam penerapan*. Jakarta : Gramedia.
- S. Rustan. (2009). *Mendesain Logo*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Kumaran. (2020). *Teknik Pengumpulan Data melalui Metode Observasi*. Diakses dari <https://kumaran.com/berita-update/teknik-pengumpulan-data-melalui-metode-observasi-1up5t1dFdv>
- Universitas Ciputra. (2016). *Metode Pengumpulan Data dalam Penelitian*. Diakses dari <https://informatika.uc.ac.id/id/2016/02/2016-2-18-metode-pengumpulan-data-dalam-penelitian/>
- Vocasia. (2021). *Metode Dokumentasi dalam Penelitian Kualitatif*. Diakses dari <https://vocasia.id/blog/metode-dokumentasi-dalam-penelitian-kualitatif/>
- Ekrut. (2022). *Layout Adalah: Pengertian, Jenis, dan Tips Membuatnya*. Diakses dari <https://www.ekrut.com/media/layout-adalah>
- Landlord's Game. (2021). *The History of The Landlord's Game*. Diakses dari <https://landlordsgame.info/>
- Kumaran. (2021). *Aturan dan Cara Main Monopoli agar Bisa Jadi Pemenang*. Diakses dari <https://kumaran.com/info-sport/aturan-dan-cara-main-monopoli-agar-bisa-jadi-pemenang-1vzXLDVF0Sv/full>
- Binus. (2020). *Bermain Board Game Melatih Perkembangan Motorik Anak*. Diakses dari <https://binus.ac.id/malang/2020/01/bermain-board-game-melatih-perkembangan-motorik-anak/>
- Wikipedia. (2024). *Candi Tikus*. Diakses dari https://id.wikipedia.org/wiki/Candi_Tikus
- Adobe. (2025). *Typography Basics*. Diakses dari: <https://www.adobe.com/creativecloud/design/discover/typography.html>
- Scholaria. (2023). *Penerapan Media Board Game dalam Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Diakses dari <https://ejournal.uksw.edu/scholaria/article/download/4665/2094/28153>
- Kumaran. (2023). *Tantangan Gen Z Memahami Sejarah di Hari Pahlawan*. Diakses dari <https://kumaran.com/s-heru/tantangan-gen-z-memahami-sejarah-di-hari-pahlawan-23t6JJNco5f>
- WHO. (2021). *Adolescent Health - South-East Asia*. Diakses dari <https://www.who.int/southeastasia/health-topics/adolescent-health>
- Deepublish. (2021). *Tipografi: Pengertian, Sejarah, dan Fungsinya dalam Desain Grafis*. Diakses dari <https://penerbitdeepublish.com/tipografi>