

## **Board Game Edukatif Tentang Ibu Kota Provinsi Indonesia untuk Anak Sekolah Dasar**

Stefvany<sup>1</sup>, Olsi Athira Hadma<sup>2</sup>  
<sup>1,2</sup>Universitas Putra Indonesia YPTK Padang  
[stefvany@upiypk.ac.id](mailto:stefvany@upiypk.ac.id)

### **Abstract**

*Indonesia is a country that has 34 provinces with various cultures in each province which has a capital city spread throughout the archipelago. some children, especially the elementary school level, still find it difficult to recognize the capital city of each province in Indonesia. Information obtained about the province can be found or studied through books. However, elementary school children are more interested in things that are considered more fun such as playing than learning through boring books. It takes various forms of business and media design to attract the attention of school children so that they can learn and get to know the capital cities of the provinces in Indonesia, therefore an interesting and fun educational media is needed. In designing this media, the method used is 4D (Four D) which includes define, design, develop and disseminate. The results of the design of the "Vakansia" board game will be an educational medium that can introduce the characteristics and names of capital cities in provinces in Indonesia to make it easier for elementary school children to understand and get to know the province, as well as a more practical and fun game facility about introducing the provincial capital city. in Indonesia through board games.*

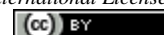
*Keywords: Learning Media, Board Game, Province, Indonesia, Elementary School.*

### **Abstrak**

Indonesia merupakan negara yang memiliki 34 provinsi dengan beragam kebudayaan disetiap provinsi memiliki sebuah ibu kota yang tersebar di seluruh nusantara. Sebagian anak-anak khususnya tingkat sekolah dasar masih sulit untuk mengenal ibu kota pada setiap provinsi di Indonesia. Informasi yang didapatkan mengenai provinsi dapat ditemukan atau dipelajari melalui buku. Namun anak sekolah dasar lebih tertarik dengan hal-hal yang dianggap lebih menyenangkan seperti bermain daripada belajar melalui buku yang dianggap membosankan. Dibutuhkan berbagai bentuk usaha dan perancangan media untuk menarik perhatian anak-anak sekolah agar dapat belajar dan mengenal ibukota dari Provinsi di Indonesia, maka dari itu diperlukan media edukasi yang menarik dan menyenangkan. Dalam perancangan media ini, metode yang digunakan adalah 4D (*Four D*) yang didalamnya terdapat *define, design, develop* dan *disseminate*. Hasil dari perancangan *board game* "Vakansia" ini akan menjadi media edukasi yang dapat mengenalkan karakteristik dan nama ibukota di Provinsi di Indonesia untuk mempermudah anak sekolah dasar dalam memahami dan mengenal provinsi, juga menjadi sarana permainan yang lebih praktis dan menyenangkan tentang pengenalan ibukota Provinsi di Indonesia melalui *board game*.

Kata kunci: Media Pembelajaran, *Board Game*, Provinsi, Indonesia, Sekolah Dasar

*Judikatif is licensed under a Creative Commons 4.0 International License.*



### **1. Pendahuluan**

Indonesia merupakan negara yang memiliki 34 provinsi dengan beragam kebudayaan dan disetiap provinsi memiliki sebuah ibu kota yang tersebar di seluruh nusantara. Dari 34 provinsi tersebut ada beberapa ibukota besar yang telah dikenal luas oleh masyarakat. Seperti Kota Bandung ibukota dari Jawa Barat, Kota Medan dari Sumatera Utara, Kota Palembang dari Sumatera Selatan, Kota Surabaya dari Jawa Timur, Kota Denpasar dari Bali. Setiap provinsi memiliki ciri khas masing-masing mulai dari suku bangsa, bahasa, budaya, adat serta wisata. Meski Indonesia kaya akan budaya dan pariwisata, tidak semua masyarakat Indonesia bisa menikmati semuanya. Masyarakat kurang mengenal tentang provinsi-provinsi di Indonesia. Ketika diberi pertanyaan mengenai provinsi dan ibukotanya secara

acak, mayoritas masyarakat tidak dapat menjawab dengan benar.

Sebagian anak-anak khususnya tingkat sekolah dasar masih sulit untuk mengenal nama-nama ibukota pada setiap provinsi di Indonesia, dikarenakan pengetahuan siswa mengenai wilayah Indonesia masih kurang. Pengetahuan untuk nama provinsi beserta budayanya terdapat pada buku pelajaran. Namun minat siswa untuk membaca buku pelajaran masih kurang. Pada tingkat sekolah dasar, pengenalan wilayah Indonesia hanya melalui peta dan globe, sedangkan untuk nama provinsi terdapat dalam buku pelajaran. Namun minat siswa untuk membaca buku pelajaran masih kurang. Siswa lebih tertarik dengan hal-hal yang dianggap lebih menyenangkan, lebih tertarik bermain dan bersosialisasi dengan teman sebayanya [1].

Melihat permasalahan yang ada dan berdasarkan obeservasi serta wawancara dengan beberapa narasumber di Kota Padang. Perlu adanya media pembelajaran yang menyenangkan untuk menumbuhkan minat belajar siswa serta mengenalkan Ibukota Provinsi di Indonesia yang bersifat *game education* yaitu *board game*. Pembelajaran menggunakan game menjadi salah satu pilihan yang efektif karena membuat pemain berlama-lama bermain, tanpa sadar mereka sebenarnya adalah sedang belajar [2]. *Board game* merupakan permainan yang menggunakan benda-benda tertentu seperti pion yang digunakan untuk ditempatkan dan saling bertukar tempat berdasarkan aturan tertentu, pada sebuah papan “khusus” yang sudah diberi tanda [3]. *Board game* yaitu papan game yang dibuka diatas meja dan permainan ini banyak terjadi interaksi baik dari pemain atau komponen papan permainan tersebut. *Board game* juga menggunakan media nyata yang membuat para pemain saling berinteraksi tatap muka dan dalam *board game* diciptakan sebuah tema dalam permainan serta aturan-aturan yang ada [4]. Hasil dari perancangan *board game* ini digunakan untuk mengajak anak-anak berumur 9-12 tahun bermain serta mengenali provinsi serta karakteristik masing-masing provinsi yang ada di Indonesia. Sehingga lebih mudah dalam memahami gambaran peta Indonesia, letak provinsi, nama provinsi, beserta ibukota provinsi yang ada di Indonesia [5].

## 2. Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan dalam perancangan media *board game* yang digarap adalah model pengembangan 4D (*Four D*). Tahapan dalam merancang karya dikembangkan menggunakan 4 tahapan yaitu *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan) dan *Disseminate* (penyebaran) [6].

- a. *Define*: Tahapan ini mendeskripsikan mengenai masalah perancangan *Board Game*, mulai dari ide, dan konsep garapan yang akan diciptakan. Berikut alur analisis :
  - 1) Analisis awal-akhir: Pada tahapan ini, menetapkan semua permasalahan dan tujuan pencipta dalam menyelesaikan karya *Board Game*, seperti masalah yang melatar belakangi penciptaan ini, kemudian pengumpulan data yang dapat mendukung penciptaan ini.
  - 2) Analisis target audiens: Pada tahapan ini merupakan bahan rujukan untuk mengetahui target audiens dari media yang digarap. Tahap analisis target audiens dimulai dari penentuan secara geografis, demografis, dan psikografis.
  - 3) Analisis Konsep: Tahap analisis konsep merupakan satu tahapan yang sangat penting dalam membangun konsep yang bertujuan untuk menetapkan isian materi-materi yang sudah dikumpulkan. Konsep ditetapkan dari data yang sudah dianalisis dan dipilah dalam menghasilkan karya.

- 4) Analisis Media: Pada tahapan ini yaitu menetapkan media utama dan media pendukung. Agar komunikasi, strategi dan kreatif tersampaikan kepada target sasaran, yang dapat menjangkau target dan mudah untuk menyampaikan pesan informasi dan juga membuat target sasaran tertarik.
- b. *Design*: Setelah mendapatkan permasalahan dari pendefinisian, selanjutnya dilakukan tahap perancangan. Tahap perancangan yang dilakukan adalah sebagai berikut :
  - 1) Tujuan kreatif: Menyusun tujuan kreatif untuk menentukan target kreatif yang ingin dicapai.
  - 2) Peta pemikiran (*mind mapping*): Pencipta menggunakan peta pemikiran (*mind mapping*) dalam memadukan dan mengembangkan poin-poin penting yang diperlukan dalam penciptaan ini.
  - 3) Strategi Kreatif: Strategi kreatif merupakan cara pencipta mencapai tujuan kreatif yang sudah ditentukan sebelumnya.
- c. *Develop*: Hasil dari penciptaan *Board Game* yang digarap, dilakukan evaluasi dengan cara melihatkan *board game* ke beberapa ahli materi dan ahli media sehingga dapat diketahui apakah layak diterapkan atau tidak. Hasil validasi ini sebagai bahan perbaikan untuk kesempurnaan animasi yang dibuat, dan akhirnya menghasilkan *final design* yang sesuai dengan konsep yang sudah ditentukan di awal penciptaan ini. Selanjutnya dilakukan uji coba ke beberapa responden yaitu anak-anak untuk mengetahui respon daya tarik *target audience*.
- d. *Disseminate*: Setelah melakukan uji coba dan revisi, tahap selanjutnya adalah tahap diseminasi. Diseminasi merupakan penyebarluasan karya/*Board Game* pada khalayak ramai. Pencipta menyebarluaskan karya *board game* pengenalan ibukota Provinsi yang sudah sempurna dan sesuai dengan konsep ke dalam beberapa media promosi, dan disebarakan ke *target audience* dan *social media* menggunakan bantuan *Instagram Ads* agar lebih luas dalam penyebaran.

## 3. Hasil dan Pembahasan

Pada tahapan hasil dan pembahasan ini, perancang mencoba mengadaptasi metode perancangan 4D. Tahapan ini adalah proses perancangan sebuah karya mulai dari konsep verbal, konsep visual, pembuatan karakter atau *modelling*.

### 3.1. Konsep Verbal

Perancangan ini dilakukan guna menciptakan media pembelajaran yang memudahkan anak sekolah dasar untuk mengenal ibukota-ibukota Provinsi yang ada Indonesia dalam bentuk *board game*, karena anak-anak aakan mendapatkan suatu pengalaman atau peristiwa dalam simulasi permainan ini. Permainan ini berfokus pada penerapan aktivitas belajar experiential anak yang

kemudian menyambungkannya dengan peristiwa secara nyata [7]. Permainan ini bernama “VAKANSIA” yaitu terdiri dari gabungan dua kata, vakansi dan Indonesia. Vakansi berarti liburan atau jalan-jalan. Adapun tema dari permainan ini adalah jalan-jalan keliling Indonesia. Pada media pembelajaran ini terdapat beberapa komponen permainan, yaitu kartu ibukota, kartu aksi, papan permainan, poin, *roulette*, dan buku petunjuk dan jawaban. Setiap media memiliki konten dan fungsi yang berbeda-beda. Pemilihan *brand* identitas *board game* menggunakan bahasa persuasif bertujuan untuk membuat target audiens tertarik. Target audiens dari perancangan ini adalah anak-anak berusia 9-12 tahun. Adanya visualisasi 2D pada papan game dan beberapa media lainnya. Warna yang digunakan yaitu *full color* untuk menampilkan kesan ceria pada anak-anak. Hasil ini digunakan untuk media edukasi di sekolah-sekolah dasar.

### 3.2. Konsep Visual

Konsep visual merupakan hal yang berpengaruh pada perancangan media. Konsep visual digunakan untuk mendukung visualisasi dari sebuah tema maupun cerita yang terkandung di dalam *board game*. Konsep visual digunakan untuk memvisualisasikan bentuk icon dari ibukota Provinsi yang ada di Indonesia disesuaikan dengan gaya anak-anak yaitu gaya kartun, mengingat anak-anak lebih mudah mempelajari dan mudah mengingat visual yang mereka lihat. Gaya kartun biasanya lebih mudah mempelajari dan mudah mengingat visual yang mereka lihat. Gaya kartun biasanya lebih mudah diterima oleh anak-anak untuk mengkomunikasikan sebuah pesan dibandingkan dengan gambar realis dan gaya kartun pun dapat diterima oleh sebuah kalangan berbagai umur. [8]. Desain berpatokan pada keseimbangan *layout* yang sudah diatur sedemikian rupa dan mengacu pada prinsip-prinsip desain [9]. Dalam perancangan media pembelajaran mengenai Provinsi di Indonesia ini, sesuai judulnya ditampilkan beberapa unsur. Pada media utama ditampilkan ilustrasi pulau gedung, laut, dan sebuah maskot atau karakter yang akan “mengajak” anak-anak untuk bermain. Unsur visual ditampilkan didominasi oleh warna cerah, baik pada ilustrasi maupun tipografi. Media dalam *board game* edukatif ini banyak menggunakan kertas, yang dilapisi bahan lain untuk mempertebal papan ataupun kartu agar tidak cepat rusak.

### 3.3. Peta Pemikiran (Mind Mapping)

Perancang menggunakan *Mindmap* dalam media pengembangan konten yang dibahas dalam menggarap karya. Cara yang paling efektif dalam mengeluarkan, merangkai dan menyimpan ide yang digarap perancang dalam membuat karya. *Mindmap* dapat menuangkan hasil pemikiran secara optimal seluruh potensi dan kapasitas otak manusia [10]. Seperti yang tersaji pada Gambar 1. Konsep; tujuan kreatif dalam perancangan

*board game* ini menciptakan media pembelajaran baru bagi untuk anak-anak dengan begitu *target audience* dapat lebih mengenal Ibukota Provinsi yang ada di Indonesia. Seperti

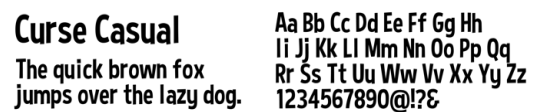


Gambar 1. Mind Mapping

### 3.4. Tipografi

Tipografi adalah elemen desain yang mempunyai fungsi sebagai tulisan yang dapat dibaca dan sebagai image (gambar) yang dapat dilihat [11].

Tipografi yang digunakan adalah jenis font yang simple, menarik dan memiliki tingkat keterbacaan yang tinggi agar dapat mudah dibaca oleh anak-anak, sehingga informasi yang ada dapat tersampaikan kepada anak-anak secara efektif. Alternatif tipografi yang digunakan terdapat pada gambar 2 :



Gambar 2. Tipografi *Curse Casual* yang Akan Diterapkan

### 3.5. Warna

Penggunaan warna pada perancangan *board game* ini menggunakan warna-warna yang cerah dikarenakan *target audience* merupakan anak-anak. Dalam perancangan *board game* ini warna menjadi elemen yang penting dalam memunculkan keindahan. Warna menimbulkan persepsi psikologis, sugesti dan suasana tertentu [12].

Berikut adalah kode warna yang sudah ditetapkan untuk digunakan dalam penggarapan *board game* ini, yang terdapat pada gambar 3.



Gambar 3. Warna yang Akan Diterapkan

### 3.6. Sumber Ide Rancangan

Pada media pembelajaran ini dirancang sebuah karakter yang akan menemani dan mengajak anak-

anak untuk bermain. Karakter akan dirancang sesuai dengan *target audience* dari media pembelajaran ini, yaitu anak-anak. Karakter yang digunakan adalah Burung Garuda yang didesain untuk terlihat menyerupai desain kartun. Kartun biasanya terdapat pada film animasi dua dimensi yang bersifat lucu, representasi dan simbolik [13]. Burung Garuda dipilih karena merupakan lambing negara Indonesia, selain itu burung juga melambangkan kebebasan. Sesuai dengan tema permainan ini yaitu jalan-jalan, maka Garuda akan mengajak anak-anak “terbang” keliling Indonesia. Diharapkan dapat mewakili, yang terdapat pada gambar 4 sampai dengan 6.



Gambar 4. Inspirasi Karakter dari Burung Garuda



Gambar 5. Inspirasi Karakter dari Goggles



Gambar 6. Inspirasi Karakter dari Sepatu Boots

Setelah menentukan ide rancangan, tahapan selanjutnya yaitu pembuatan karakter yang dapat mewakili ide rancangan awal yang terinspirasi dari burung garuda, goggles, dan sepatu boots, dimulai dari proses sketsa, pewarnaan dan digitalisasi yang terdapat pada gambar 7.



Gambar 7. Studi Karakter yang terinspirasi dari Burung Garuda, Goggles dan Sepatu Boots.

### 3.7. Identitas Board Game

Nama perancangan *brand* identitas untuk *board game* ini “VAKANSIA” yang terdiri dari dua kata, vakansi dan Indonesia. Vakansi berarti liburan atau jalan-jalan, sesuai dengan tema dari permainan ini yaitu jalan-jalan keliling Indonesia.

### 3.8. Studi Picturemark

Logo berupa gambar atau visual berisikan makna-makna tertentu merupakan *Picturemark* [14]. Dalam perancangan media pembelajaran ini, logo disesuaikan dengan tema dan *target audience* dari media pembelajaran ini, melalui logo media ini pembelajaran ini akan mudah dikenali dan diingat. Logo terdapat pada gambar 8.



Gambar 8. Studi Picturemark

### 3.9. Board Game

*Board Game* atau papan permainan dirancang dengan ukuran A3, yang berisi ilustrasi peta Indonesia. Dengan adanya ilustrasi, anak-anak akan merasa lebih terbantu untuk memperjelas apa yang dimaksud dalam suatu gambar atau tulisan [15] Ilustrasi bertujuan memperjelas sesuatu atau menerangkan sesuatu cerita atau naskah, musik atau gambar [16] Didalam ilustrasi setiap provinsi yang ada diberi warna yang berbeda-beda agar dapat mudah dibedakan oleh anak-anak. Papan permainan dibuat dengan bentuk yang menyerupai papan catur. Tidak banyak informasi yang disediakan pada media ini, informasi yang diberikan hanya berupa jalur untuk jalannya pion pemain, serta beberapa simbol untuk menandakan letak ibukota provinsi dan simbol lainnya. Pada *Board Game* juga diberikan beberapa ilustrasi kapal dan hewan laut agar terlihat lebih menarik. Desain *Board Game* Terdapat pada gambar 9 sampai dengan gambar 10.



Gambar 9. Digital Board Game



Gambar 10. Media Aplikasi

#### 4.0. Kartu Landmark

Kartu *landmark* berisi informasi berupa nama provinsi, nama ibukota, ilustrasi salah satu *landmark* terkenal dari provinsi tersebut, serta nama *landmark* tersebut. *Landmark* adalah elemen penting dari suatu kota, dikarenakan *landmark* membantu orang-orang dalam mengenal suatu daerah dalam kota, yang termasuk *landmark* adalah gedung, patung, tugu, jalan layang, jembatan dan petunjuk jalan [17].

Warna setiap kartu berbeda-beda sesuai dengan warna provinsi yang ada pada *board game*. Desain kartu *landmark* terdapat pada gambar 11.



Gambar 11. Desain Kartu Landmark

#### 4.1. Kartu Aksi

Kartu aksi adalah kartu untuk mendukung jalannya permainan agar permainan lebih seru dan tidak monoton. Kartu ini berisi perintah-perintah yang harus dilakukan oleh pemain yang mendapatkannya. Dalam kartu ini terdapat ilustrasi dari karakter atau maskot dari permainan ini, yaitu Garuda yang akan berpose sesuai dengan perintah pada kartu. Maskot sebagai sosok ilustrasi nyata, imajinasi atau kepribadian yang diperkenalkan untuk personalisasi pesan [18]. Desain Kartu aksi terdapat pada gambar 12.



Gambar 12. Desain Kartu Aksi

#### 4.2. Roulette

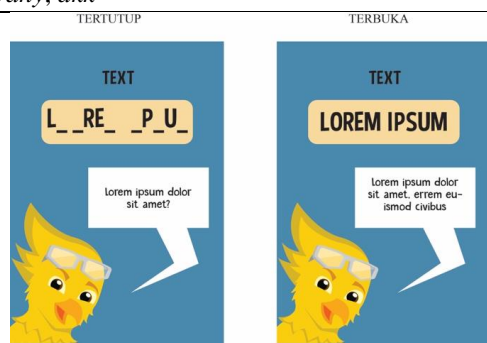
*Roulette* atau *spinner* adalah lingkaran yang diberi jarum penunjuk yang nantinya diputar oleh pemain untuk menentukan beberapa langkah yang akan dilakukan oleh pemain. *Roulette* ini memiliki fungsi yang sama seperti dadu permainan. *Roulette* adalah alat berbentuk bundar yang dapat bergerak dan berputar. Dalam papan *Roulette* terdapat jarum penunjuk arah dan symbol [19]. Angka yang ada dalam *roulette* terdiri dari nomer 1-6. Desain *roulette* terdapat pada gambar 13.



Gambar 13. Desain Roulette

#### 4.2. Buku Petunjuk dan Jawaban

Buku petunjuk dan jawaban berisi informasi mengenai provinsi-provinsi yang ada dalam permainan. Informasi yang ada di dalam buku ini adalah nama dari provinsi, petunjuk mengenai provinsi tersebut, dan jawaban berupa nama Ibukota dari provinsi tersebut. Buku petunjuk dan jawaban ini terdiri dari atas dua bagian, yaitu bagian atas dan bawah. Keduanya memiliki desain dan *layout* yang sama, namun pada bagian atas ada bagian *flip* yang dapat dibuka tutup. *Layout* harus terbaca dan tersusun rapi, karena unsur teks, gambar dan tabel menjadi komunikasi visual yang komunikatif dan menarik [20]. Bagian yang dapat dibuka tutup ini berfungsi sebagai penutup petunjuk yang ada, sehingga jika dibuka petunjuk berupa informasi dapat terlihat oleh pemain. Desain buku petunjuk dan jawaban terdapat pada gambar 14.



Gambar 14. Desain Buku Petunjuk dan Jawaban

#### 4. Kesimpulan

Indonesia merupakan negara yang memiliki 34 provinsi dengan beragam kebudayaan disetiap provinsi memiliki sebuah ibukota yang tersebar di seluruh nusantara. Mayoritas masyarakat ketika diberi pertanyaan mengenai provinsi dan ibukotanya secara acak tidak dapat menjawab dengan benar. Sebagian anak-anak khususnya tingkat sekolah dasar masih sulit mengenal tentang provinsi-provinsi di Indonesia. Perancangan ini adalah suatu upaya untuk menumbuhkan minat belajar siswa serta mengenalkan Ibukota Provinsi di Indonesia yang bersifat *game education* yaitu *board game*. Game education tentang ibukota provinsi di Indonesia ini menjadi media alternatif untuk edukasi bagi anak-anak berumur 9-12 tahun agar mengenali provinsi serta karakteristik masing-masing provinsi yang ada di Indonesia. Sehingga lebih mudah dalam memahami gambaran peta Indonesia, letak provinsi, nama provinsi, beserta ibukota provinsi yang ada di Indonesia

#### Daftar Rujukan

- [1] Nusantara, D. B., & Irawan, A. H. (2012). Perancangan Boardgame Sebagai Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Anak SD Kelas 1. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 1(1), F22-F27.
- [2] Nurdiana, D., & Suryadi, A. (2017). Perancangan Game Budaya Indonesia Menggunakan Metode MDLC. *Jurnal Petik*, 3(2), 39-44.
- [3] Septarina, A. K., & Hadi, H. (2017). Perancangan Board Game Edukasi Pendidikan Moral Dengan Menggunakan Tokoh Cerita Rakyat Nusantara Untuk Usia 13–15 Tahun. *Rupa Rupa*, 5(1).
- [4] Wulandari, A. M., & Purba, R. (2021). Perancangan Board Game Edukatif Tentang Budaya Indonesia Untuk Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Mahasiswa Fakultas Seni dan Desain*, 2(1), 163-176.
- [5] Ashari, Y., Kridalukmana, R., & Windasari, I. P. (2016). Pembuatan Aplikasi Permainan Pengenalan Provinsi di Indonesia Melalui Game “Adventure Indonesia” Berbasis Android. *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*, 4(2), 389-397. <https://doi.org/10.14710/jtsiskom.4.2.2016.389-397>

- [6] Thiagarajan Sivasailam, Doroty S. Semmel dan Melvyn I. Semmel. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Bloomington : Indiana University.
- [7] Nasrulloh, M., Noviadii, B.R., & Kr Nasrulloh, M., Noviadi, B. R., & Kristalydia, I. (2018). Perancangan Board Game Edukatif Untuk Mengenalkan Cita-Cita Bagi Anak Usia 6-9 Tahun. *Artika*, 3(1), 18-30.
- [8] Langelo, S. E., Yuwono, E. C., & Kurniawan, A. S. (2014). Perancangan Board Game Edukatif Cara Merawat Penyakit Kulit Pada Wajah Saat Memasuki Usia 9-12 Tahun. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(4), 15. <https://doi.org/10.34148/artika.v3i1.216>
- [9] Stefvany, S., Afdhal, V. E., Wiraseptya, T., Muhammad, A., & Suparmi, S. (2021, November). Uncovering Values and Philosophy of Songket Silungkang through Motion Graphic to Conserve the Cultural Heritage. In *2021 International Conference on Computer Science and Engineering (IC2SE)*(Vol. 1, pp. 1-6). IEEE. <https://doi.org/10.1109/ic2se52832.2021.9792051>
- [10] Paramita, I. G. A. P. D., & Setyono, E. Y. (2017). Pengaruh Metode Mind Mapping Terhadap Kemampuan Presentasi Lisan Mahasiswa Kelas Vii A D4 Manajemen Proyek Konstruksi Jurusan Teknik Sipil Politeknik Negeri Bali. *Soshum: Jurnal Sosial dan Humaniora*, 7(3), 356-363. <https://doi.org/10.31940/soshum.v7i3.715>
- [11] Setiautami, D. (2011). Eksperimen Tipografi dalam Visual untuk Anak. *Humaniora*, 2(1), 311-317. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v2i1.3011>
- [12] Hendratman, Hendi. (2015). *Computer Graphic Design*. Hal. 79 Warna. Bandung : Informatika.
- [13] Janottama, I. P. A., & Putraka, A. N. A. (2017). Gaya dan teknik perancangan ilustrasi tokoh pada cerita rakyat Bali. *Segara Widya: Jurnal Hasil Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, 5.
- [14] Majid, A. (2022). Pemaknaan logo rumah atsiri indonesia dalam diskursus konservasi arsitektural. *Andharupa: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 8(01), 80-92. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v8i01.4678>
- [15] Kristanto, Harianto. 1994. *Konsep dan Perancangan Data Base*. Yogyakarta: Andi.
- [16] Magh'firoh, R. H., Nasrulloh, M., & Sugiarto, P. (2021). Board Game Edukatif Tentang Kepedulian Terhadap Binatang Peliharaan Untuk Anak Usia 6-8 Tahun. *Artika*, 5(1), 28-40. <https://doi.org/10.34148/artika.v5i1.391>
- [17] Purwanto, E. (2004). Pendekatan Pemahaman Citra Lingkungan Perkotaan (melalui kemampuan peta mental pengamat). *DIMENSI (Journal of Architecture and Built Environment)*, 29(1).
- [18] Bootwala, Shaila. 2007. *Advertising and Sales Promotion*. Mumbay : Nikali Prakashan.
- [19] Andoko, P. A. S., & PATRIKHA, F. D. (2018). Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Media Roulette Pada Mata Pelajaran Perencanaan Bisnis Materi Modal Usaha Kelas X Pemasaran 2 SMK Negeri 2 Kediri. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 6(3).
- [20] Hendratman, Hendi (2008). *Graphics Design*, Bandung:Bandung