

## **Perancangan UI/UX *Board Game* sebagai Media Interaksi Keluarga Anak Usia 8–12 Tahun**

**Sherly Monica**

[smonica02@student.ciputra.ac.id](mailto:smonica02@student.ciputra.ac.id)

Visual Communication Design, School of Creative Industry  
Universitas Ciputra Surabaya

### **ABSTRAK**

Interaksi keluarga di era digital saat ini semakin berkurang karena anak-anak lebih sering beraktivitas dengan gawai dibanding berinteraksi langsung dengan orang tua. Hal ini berdampak pada berkurangnya komunikasi dan *quality time* dalam lingkungan keluarga. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui bagaimana perancangan elemen UI/UX pada *board game* dapat mendorong interaksi dan memperkuat hubungan emosional antara anak usia 8–12 tahun dengan orang tuanya. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif dengan teknik wawancara terhadap lima narasumber, terdiri dari desainer *game*, desainer grafis, anak-anak, dan orang tua. Pengumpulan data dilakukan untuk mengetahui preferensi visual, sistem permainan yang disukai, serta peran warna dalam meningkatkan keterlibatan pemain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan warna cerah dan kontras tinggi mempermudah keterbacaan serta menambah semangat bermain anak. Sementara itu, sistem permainan kompetitif yang ringan mendorong komunikasi dan kehangatan selama bermain bersama keluarga. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa desain UI/UX pada *board game* tidak hanya berfungsi secara estetika, tetapi juga memiliki potensi besar sebagai media interaksi keluarga yang menyenangkan, inklusif, dan mempererat *family bonding* antar generasi.

Kata kunci: UI/UX, *Board game*, Interaksi keluarga, Warna kontras, Permainan kompetitif.

**ABSTRACT**

*Family interaction in the digital era is gradually declining as children spend more time on gadgets than engaging directly with their parents. This situation reduces communication and quality time within families. The purpose of this research is to identify how the design of UI/UX elements in board games can encourage interaction and strengthen the emotional bond between parents and children aged 8–12 years. The research uses a qualitative method through interviews with five participants, consisting of a game designer, a graphic designer, two children, and a parent. Data were collected to understand visual preferences, preferred game systems, and the role of color in enhancing player engagement. The results show that the use of bright and high-contrast colors improves readability and increases children's excitement during play. Meanwhile, a light competitive game system encourages communication and warmth among family members. The conclusion of this study is that UI/UX design in board games serves not only an aesthetic function but also holds great potential as an interactive and inclusive medium for strengthening family bonding across generations.*

*Keywords: UI/UX, Board game, Family interaction, Color contrast, Competitive play.*

**PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi digital telah mengubah pola interaksi keluarga secara signifikan. Aktivitas bersama yang dahulu mempererat hubungan kini sering tergantikan oleh penggunaan gawai individu. Mardiyah (2023) menjelaskan bahwa kecanduan perangkat digital pada anak dapat menyebabkan gangguan komunikasi dan penurunan kehangatan emosional antar anggota keluarga. Dalam konteks desain komunikasi visual, hal ini menjadi tantangan untuk menghadirkan media interaktif yang mampu memfasilitasi komunikasi langsung dan kedekatan keluarga (Prasetyo and Roderico, 2024).

*Board game* menjadi salah satu media yang potensial karena menggabungkan elemen visual, mekanik permainan, dan interaksi sosial secara langsung (Budi *et al.*, 2025). Ansori & Abidin (2021) menunjukkan bahwa *board game* dapat menjadi *parental bonding tool* yang memperkuat hubungan emosional antara orang tua dan anak melalui komunikasi dan kebersamaan. Darmo *et al.* (2022)

menambahkan bahwa mekanik permainan dengan keseimbangan kompetisi dan interaksi sosial dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab sekaligus menciptakan suasana bermain yang positif.

Dari sisi visual Hakim et al. (2025) menegaskan pentingnya tone dan kontras warna dalam desain *board game*, terutama untuk anak-anak, karena berpengaruh pada keterbacaan, fokus, dan pengalaman visual yang menyenangkan. Prinsip kontras warna ini tidak hanya mendukung aspek estetika, tetapi juga meningkatkan aksesibilitas lintas usia sehingga permainan dapat dinikmati secara inklusif (Stefvany and Hadma, 2022).

Pendekatan *design thinking* menjadi landasan dalam perancangan elemen UI/UX pada penelitian ini karena mampu menjembatani kebutuhan pengguna dengan solusi desain yang berorientasi pada pengalaman emosional. Melalui proses empati, ideasi, hingga pembuatan prototipe secara berulang, desainer berupaya memahami perilaku dan preferensi visual anak serta orang tua agar tercipta rancangan *board game* yang komunikatif dan mudah diakses lintas usia. Dengan cara ini, *design thinking* tidak hanya berfungsi sebagai metode kreatif, tetapi juga sebagai strategi reflektif untuk memastikan bahwa setiap elemen UI/UX mulai dari tata letak, warna, hingga mekanik permainan benar-benar mampu memfasilitasi interaksi, komunikasi, dan kedekatan emosional antaranggota keluarga selama bermain bersama (Utomo & Wardaya, 2023).

Selaras dengan prinsip *design thinking*, Gunawan (2021) menegaskan bahwa perancangan permainan berbasis *user experience* yang kuat mampu meningkatkan keterlibatan emosional pemain serta berfungsi sebagai media interaktif yang menyenangkan. Ketika elemen mekanik permainan yang sederhana dipadukan dengan desain visual yang menarik dan komunikatif, permainan dapat menjadi sarana efektif untuk menumbuhkan komunikasi dan hubungan sosial yang positif antar pemain. Konsep ini sejalan dengan fokus penelitian, yaitu bagaimana elemen UI/UX pada *board game* dirancang tidak hanya untuk aspek estetika, tetapi juga untuk memfasilitasi interaksi

antara orang tua dan anak melalui pengalaman bermain yang edukatif, kompetitif secara sehat, serta didukung oleh desain visual yang cerah dan mudah diakses lintas usia.

Berdasarkan penelitian-penelitian sebelumnya, peneliti ingin menggali lebih dalam bagaimana penerapan prinsip *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) khususnya melalui pengaturan warna, bentuk, dan tata letak visual dapat menciptakan pengalaman bermain keluarga yang memperkuat *family bonding* pada anak usia 8–12 tahun. Penelitian ini berupaya memahami bagaimana desain antarmuka dan pengalaman pengguna pada *board game* mampu menyeimbangkan mekanik permainan yang kompetitif namun sehat, keterbacaan visual melalui penerapan kontras warna tinggi, serta kenyamanan interaksi antaranggota keluarga dalam konteks permainan bersama (Johan Christian et al., 2017).

Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi tiga aspek utama, yaitu interaksi keluarga, sistem permainan kompetitif yang positif, dan pendekatan visual berkontras tinggi dalam konteks perancangan *UI/UX* pada *board game*. Integrasi ketiganya menjadikan penelitian ini tidak hanya berfokus pada estetika visual, tetapi juga pada bagaimana desain antarmuka dan pengalaman pengguna dapat berfungsi sebagai sarana untuk memperkuat keterlibatan emosional serta meningkatkan kualitas interaksi antaranggota keluarga. Tujuan penelitian ini adalah merancang dan memahami bagaimana prinsip *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) pada *board game* keluarga dapat berfungsi tidak hanya sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai sarana untuk mempererat hubungan emosional antaranggota keluarga. Penelitian ini menekankan pada penerapan desain visual yang komunikatif meliputi penggunaan warna, bentuk, dan tata letak serta mekanik permainan yang mendorong kolaborasi, kompetisi yang sehat, dan interaksi yang harmonis dalam konteks permainan bersama.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif, dengan pendekatan utama berupa wawancara semi-terstruktur kepada beberapa keluarga dengan anak berusia 8–12 tahun yang aktif melakukan aktivitas bermain bersama di rumah. Pemilihan narasumber dilakukan secara *purposive* berdasarkan kesesuaian karakteristik narasumber dengan kebutuhan penelitian, meliputi anak usia 8-12 tahun, orang tua, serta desainer sebagai ahli. Narasumber ahli yang dipilih meliputi desainer *board game* dan desainer grafis yang memiliki pengalaman dalam perancangan visual dan sistem permainan, sehingga dapat memberikan perspektif profesional terkait penerapan elemen UI/UX pada *board game*. Tujuan metode ini adalah untuk memperoleh pemahaman mendalam mengenai bagaimana elemen UI/UX pada *board game* dapat mendorong interaksi, komunikasi, dan terciptanya *quality time* di dalam keluarga. Pengumpulan data dilakukan melalui *interview* langsung dengan orang tua dan anak, yang difokuskan pada tiga aspek utama yaitu pengalaman mereka saat bermain *board game* bersama, pengaruh tampilan visual dan warna terhadap minat dan kenyamanan bermain, serta pendapat mereka tentang elemen mekanik permainan yang dapat mempererat hubungan keluarga. Data hasil wawancara kemudian dianalisis secara tematik, dengan mengidentifikasi pola-pola persepsi dan pengalaman yang berulang.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengumpulan data dari berbagai narasumber dianalisis untuk mengidentifikasi pola-pola persepsi dan pengalaman yang berulang. Hasil dari *interview* ditampilkan pada Tabel 1 berikut.

Narasumber & Profesi	Hasil Wawancara	Kesimpulan Tematik
<b>Muhammad Charis Shodiq</b> – <i>Graphic Designer</i> Waroong Wars, <i>Owner</i> Lakku Studio (31 Tahun)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak-anak menyukai ikon dan warna yang ramai serta cerah (misalnya gambar bunga warna-warni).</li> <li>• <i>Roleplay</i> karakter membuat anak lebih terlibat (dapat ditambah <i>backstory</i> karakter).</li> <li>• Hindari ruang kosong pada gambar karena memengaruhi UI/UX.</li> <li>• Warna dan bentuk (<i>shape</i>) berperan penting membantu keterbacaan dan aksesibilitas, terutama bagi pengguna dengan buta warna.</li> <li>• Warna kontras membantu arah permainan dan memperjelas instruksi.</li> </ul>	Warna dan bentuk merupakan elemen penting dalam UI/UX <i>board game</i> . Warna berfungsi sebagai panduan visual, pembeda elemen, dan instruksi permainan yang meningkatkan aksesibilitas lintas usia.
<b>Erick Ernest</b> – <i>Game Designer</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Warna penting untuk memudahkan pembacaan dan memperkaya pengalaman bermain.</li> <li>• Menyukai konsep permainan kompetitif dengan karakter yang memiliki sifat dan tampilan visual menonjol.</li> </ul>	Warna dan karakter visual yang kuat meningkatkan imersi pemain. Kombinasi warna kontras dan karakter beragam memperkaya pengalaman sosial dalam bermain.
<b>Melia Fernanda</b> – Orang tua (27 Tahun)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memiliki mata silinder, warna kontras membantu penglihatan.</li> <li>• Menghindari permainan bernuansa gelap; lebih memilih warna cerah (oranye, merah, biru).</li> <li>• Permainan dengan warna cerah dan karakter lucu membuat anak antusias.</li> <li>• Aktivitas bermain bersama tanpa gawai menciptakan suasana hangat dan kedekatan emosional.</li> </ul>	Warna kontras mendukung inklusivitas bagi pengguna dengan gangguan penglihatan ringan. Permainan dengan warna cerah memicu suasana positif dan memperkuat <i>family bonding</i> .

<p><b>Ibrahim</b> – Anak pemain <i>board game</i> (8 Tahun)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyukai warna hijau dan biru karena diasosiasikan dengan alam dan langit.</li> <li>• Warna hangat (kuning, oranye, merah) dianggap membangkitkan semangat.</li> <li>• Visual berukuran besar dan cerah menarik perhatian.</li> <li>• Menyukai permainan dengan elemen kompetitif yang tetap bisa kerja sama.</li> <li>• Merasa nyaman saat bermain bersama keluarga karena bisa tertawa dan berinteraksi langsung.</li> </ul>	<p>Anak-anak lebih responsif terhadap warna cerah dan visual besar yang mudah dibaca. Elemen kompetitif yang seimbang dengan kerja sama memperkuat aspek kesenangan dan kedekatan keluarga.</p>
<p><b>Sahla</b> – Anak pemain <i>board game</i> (8 Tahun)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyukai warna cerah dan kontras karena mudah dibedakan di meja permainan.</li> <li>• Tidak menyukai warna gelap karena dianggap menakutkan atau membosankan.</li> <li>• Lebih mudah memahami elemen visual melalui ikon dan ekspresi karakter dibanding teks.</li> <li>• Menyukai warna pink, ungu, hijau, serta warna hangat seperti merah dan oranye.</li> <li>• Warna cyan dan abu-abu dianggap “dingin” dan kurang menarik.</li> </ul>	<p>Anak-anak memahami instruksi permainan lebih mudah melalui elemen visual ekspresif dan warna pembeda daripada teks. Warna hangat memunculkan emosi positif dan memperkuat fokus visual.</p>

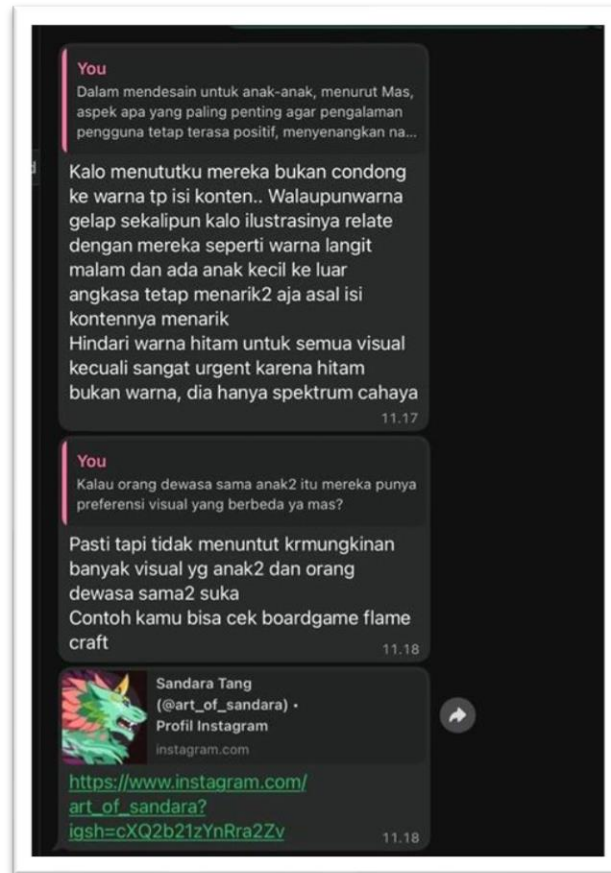
Tabel 1. *Data collection techniques* dan *instruments*  
 sumber: dokumentasi penulis

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aspek UI/UX dalam desain *board game* keluarga berperan dalam membangun interaksi positif antaranggota keluarga, terutama anak-anak usia 8–12 tahun. Berdasarkan wawancara dengan desainer dan pengguna, elemen visual, warna, serta mekanik permainan saling berpengaruh dalam menciptakan pengalaman bermain yang inklusif, mudah diakses, dan menyenangkan.

Menurut Muhammad Charis Shodiq, penggunaan warna kontras tidak hanya memiliki nilai estetis, tetapi juga berfungsi sebagai *guiding system* untuk mengarahkan pemain, memperjelas instruksi, dan membedakan area permainan. Ia menambahkan bahwa bentuk (*shape*) dan ikon berperan sebagai pelengkap penting bagi pemain dengan keterbatasan visual seperti buta warna. Hal ini diperkuat oleh pernyataan Melia Fernanda yang memiliki

gangguan penglihatan ringan (mata silinder), di mana penggunaan warna kontras membantu mengenali elemen di papan permainan dan mengurangi kelelahan mata. Maka prinsip *inclusive design* perlu diterapkan agar semua anggota keluarga memperoleh pengalaman bermain yang setara.

Sebagai contoh, beberapa narasumber menilai bahwa rancangan *board game* dengan kombinasi warna hangat seperti oranye, kuning, dan merah pada area permainan utama serta penggunaan ikon berukuran besar dan garis pembatas tegas (*outline* hitam atau putih kontras) dianggap paling efektif secara visual. Desain semacam ini ditemukan, misalnya, pada *board game* edukatif “Waroong Wars”, Tea Witches, dan *family game* “Fruit Race”, yang menampilkan tata letak modular dengan jalur permainan berwarna cerah dan sistem ikonografi sederhana untuk menjelaskan giliran pemain dan aturan permainan. Visualisasi seperti ini dinilai memudahkan anak memahami alur permainan tanpa membaca teks panjang sekaligus membuat orang tua nyaman berpartisipasi, karena tampilan yang cerah dan jelas meminimalkan kebingungan antar generasi selama bermain bersama.

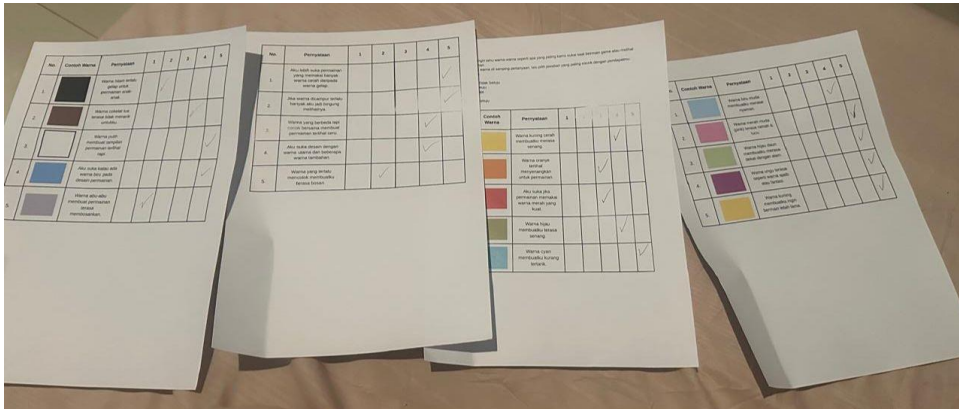


Gambar 1. *Screenshot* wawancara Muhammad Charis Shodiq  
sumber: dokumentasi penulis



Gambar 2. Contoh *board game* yang anak-anak dan orang dewasa suka  
 source: [https://www.instagram.com/art\\_of\\_sandara?igsh=cXQ2b21zYnRra2Zv](https://www.instagram.com/art_of_sandara?igsh=cXQ2b21zYnRra2Zv)

Dari sisi anak-anak, baik Ibrahim maupun Sahla menunjukkan preferensi terhadap visual berukuran besar, ikon yang jelas, serta karakter yang ekspresif. Mereka lebih mudah memahami elemen visual dibandingkan teks panjang, sehingga *visual clarity* menjadi kunci utama dalam menciptakan *user-friendly interface*. Temuan ini selaras dengan penelitian Aslam et al. (2019) yang menegaskan bahwa kontras warna berpengaruh signifikan terhadap kemudahan membaca elemen visual pada komponen permainan.



Gambar 3. Hasil tes kuisioner dengan anak-anak  
sumber: dokumentasi penulis

Sebagai ilustrasi, anak-anak cenderung menyukai desain papan permainan yang memiliki karakter utama dengan ekspresi wajah yang jelas dan ikon besar berwarna cerah seperti hijau, kuning, atau merah untuk menunjukkan giliran dan tantangan permainan. Contohnya dapat dilihat pada *board game* seperti Snakes and Ladders versi modern atau Candy Land, di mana jalur permainan lebar, warna kontras tinggi, dan simbol visual sederhana membantu anak-anak memahami arah permainan tanpa perlu membaca instruksi tertulis secara detail. Beberapa anak juga mencontohkan preferensi terhadap karakter bertema hewan atau fantasi yang digambar dengan gaya kartun, karena dianggap lebih ramah, lucu, dan mudah dikenali. Desain semacam ini tidak hanya menarik secara estetika, tetapi juga memperkuat fokus, meningkatkan keterlibatan emosional, dan menciptakan suasana bermain yang menyenangkan bagi seluruh keluarga.

Semua narasumber juga menekankan peran warna dalam membangun keterlibatan emosional. Warna cerah dan hangat seperti merah, oranye, dan kuning memunculkan semangat dan kebahagiaan, sementara warna gelap atau bernuansa dingin seperti abu-abu dan cyan cenderung diasosiasikan dengan suasana suram (Rahmatilani and Patriansah, 2024). Bagi anak-anak, warna bukan sekadar estetika, melainkan sarana untuk menghidupkan karakter dan suasana permainan. Sejalan dengan pandangan Charis Shodiq dan Erick Ernest, pemilihan palet warna yang tepat mampu membentuk

atmosfer permainan, menumbuhkan kompetisi yang sehat, dan menjaga kenyamanan visual. Prinsip ini mendukung teori Darmo et al. (2022) mengenai desain permainan yang kompetitif sekaligus komunikatif, di mana mekanik harus sederhana namun tetap menantang agar seluruh anggota keluarga dapat berpartisipasi aktif.

Berdasarkan wawancara dengan Melia Fernanda, aktivitas bermain *board game* bersama menjadi sarana efektif untuk mengurangi ketergantungan pada gawai dan memperkuat komunikasi langsung. Warna cerah dan karakter lucu membantu menciptakan suasana santai yang mendorong tawa serta keterlibatan emosional anak. Ibrahim menambahkan bahwa elemen kompetitif ringan membuat permainan lebih seru tanpa menimbulkan konflik, sedangkan Erick Ernest menilai variasi karakter dengan tampilan visual berbeda memperkaya dinamika sosial antar pemain. Hasil-hasil ini menunjukkan bahwa interaksi keluarga tidak hanya dipengaruhi oleh sistem permainan, tetapi juga oleh bagaimana elemen visual dan UX dirancang untuk menciptakan kenyamanan dan keterlibatan emosional.

### **Diskusi**

Hasil analisis tematik dari wawancara dengan desainer *board game*, orang tua, dan anak-anak menunjukkan bahwa elemen UI/UX dalam perancangan *board game* berpengaruh langsung terhadap interaksi keluarga. Keterkaitan antara visual *design*, mekanik permainan, dan warna dalam membentuk pengalaman bermain yang menyenangkan, yang pada akhirnya mendorong peningkatan *quality time* keluarga ditampilkan pada Gambar 4.



Gambar 4. Diagram konseptual  
Sumber: dokumentasi penulis

Berdasarkan Gambar 4 bagian *visual design* (*layout*, ikon, simbol, warna), berperan dalam mempermudah pemahaman tanpa teks panjang. Berdasarkan wawancara, anak-anak lebih mudah memahami aturan melalui ikon dan ekspresi karakter dibandingkan penjelasan verbal. Desainer *board game* juga menegaskan bahwa ruang kosong berlebihan dan warna yang tidak kontras dapat menurunkan keterbacaan serta mengurangi kenyamanan visual. Pada bagian mekanik permainan (*rules & flow*) sistem permainan yang kompetitif namun komunikatif mampu menciptakan interaksi sosial positif (Putri, Prasida and Prestiliano, 2022). Anak-anak merasa senang saat permainan memungkinkan mereka berkompetisi sambil tetap bekerja sama. Orang tua pun menilai bahwa permainan dengan aturan sederhana dan ritme yang

dinamis memudahkan semua anggota keluarga untuk berpartisipasi aktif (Ahmadin et al., 2023). Pada bagian warna (kontras & cerah) menjadi elemen yang paling menonjol dalam membentuk suasana dan emosi selama bermain (Soekmono, Armayuda and Risina, 2021). Warna cerah dan hangat (merah, oranye, dan kuning) menimbulkan semangat dan keceriaan, sementara warna gelap atau *cool tone* dianggap membosankan dan mengurangi fokus. Kontras warna juga membantu pemain dengan keterbatasan visual (seperti mata silinder) dalam membedakan elemen di papan permainan. Keterpaduan ketiga elemen tersebut menghasilkan pengalaman bermain yang menyenangkan, anak merasa tertarik, orang tua merasa terlibat, dan keluarga mengalami momen interaksi langsung tanpa distraksi gawai (Aisyah, 2017).

Model hasil penelitian (Gambar 1) menunjukkan bahwa visual design, mekanik permainan, dan warna memiliki hubungan sinergis dalam menciptakan pengalaman bermain yang mendukung *family bonding*. Temuan ini mendukung penelitian Aslam et al. (2019) yang menjelaskan bahwa kontras warna meningkatkan keterbacaan dan kenyamanan visual pada media permainan. Hasil wawancara dengan desainer juga menunjukkan bahwa kombinasi warna dan bentuk membantu semua pemain, termasuk anak-anak dan pengguna dengan gangguan penglihatan, memahami arah permainan dengan cepat. Hasil penelitian ini sejalan dengan Ansori & Abidin (2021) yang menegaskan bahwa aktivitas bermain board game memperkuat komunikasi dan kehangatan emosional antar anggota keluarga. *Board game* berfungsi sebagai *parental bonding tool* yang memfasilitasi interaksi sosial positif melalui komunikasi dan tawa Bersama (Hapka, Ditto and Utami, 2025).

Dari sisi sistem permainan, hasil ini mengonfirmasi teori Darmo et al. (2022) bahwa kompetisi dalam permainan tidak selalu menimbulkan konflik, tetapi dapat menjadi sarana pembelajaran sosial jika dirancang dengan mekanik yang seimbang. Hal tersebut terlihat dari preferensi anak terhadap permainan kompetitif yang tetap mengandung unsur kerja sama. Namun, hasil penelitian ini juga memperlihatkan nuansa berbeda dari teori Hakim et al. (2025) yang menilai kesederhanaan desain visual sebagai kunci fokus pemain.

Narasumber anak-anak justru menyukai visual yang ramai dan ekspresif. Perbedaan ini menunjukkan bahwa pendekatan UI/UX untuk anak perlu lebih stimulating secara visual dibandingkan permainan untuk remaja atau dewasa.

## **KESIMPULAN**

Penelitian ini mengkaji bagaimana prinsip *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) serta penggunaan warna berkontras tinggi pada *board game* dapat memperkuat interaksi keluarga anak usia 8–12 tahun melalui mekanik permainan yang kompetitif namun positif. Temuan utama menunjukkan bahwa warna cerah, ikon ekspresif, dan tata letak visual yang jelas secara signifikan meningkatkan keterbacaan, kenyamanan visual, dan keterlibatan emosional antaranggota keluarga. Elemen visual yang inklusif seperti bentuk ikon berukuran besar dan kontras warna kuat terbukti membantu pemain lintas usia, termasuk anak-anak dan pengguna dengan keterbatasan penglihatan ringan, untuk berpartisipasi secara setara. Sistem permainan yang kompetitif secara ringan mendorong interaksi sosial yang positif, memperkuat komunikasi, dan menciptakan suasana bermain yang kolaboratif dalam keluarga. Secara konseptual, hasil ini menegaskan bahwa perancangan UI/UX dalam *board game* tidak hanya berfungsi sebagai aspek estetika, tetapi juga sebagai bentuk *emotional design* yang mendorong *family bonding* dan mendukung prinsip inklusivitas lintas usia.

Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa elemen warna kontras tinggi, bentuk ikon ekspresif, serta tata letak visual yang jelas menjadi strategi penting dalam meningkatkan keterbacaan dan kenyamanan selama bermain, serta dapat menjadi acuan dalam perancangan *board game* keluarga yang interaktif. Secara ilmiah, penelitian ini menegaskan bahwa penerapan prinsip *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) pada *board game* tidak hanya berfungsi sebagai aspek estetika, tetapi juga sebagai sarana *emotional design* yang mampu mendorong *family bonding* serta meningkatkan inklusivitas lintas usia. Keterbatasan penelitian ini terletak pada jumlah partisipan yang masih terbatas dan belum adanya uji coba prototipe secara langsung di

lingkungan keluarga yang lebih beragam. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan versi prototipe yang dapat diuji lebih luas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadin, A. *et al.* (2023) 'Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Usia Dini melalui Permainan Eduktif Puzzle', *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), pp. 8041–8048. Available at: <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5905>.
- Aisyah, A. (2017) 'Permainan Warna Berpengaruh Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini', *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), p. 118. Available at: <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i2.23>.
- Ansori, M.W. and Abidin, M.R. (2021) 'Perancangan Board Game Kewania Serial Adventurer Sebagai Parental Bonding Tool', *Barik*, 2(2), pp. 16–30. Available at: <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/jdkv.v2i2.40919>.
- Aslam, H., Brown, J. A., & Baba, E. (2019) 'Dice design respecting player preference for colours and contrast. Proceedings of the 14th International Conference on the Foundations of Digital Games, 1–6. <https://doi.org/10.1145/3337722.3342237>'.
- Aslam, H., Brown, J.A. and Baba, E. (2019) 'Dice design respecting player preference for colours and contrast', in *Proceedings of the 14th International Conference on the Foundations of Digital Games*. New York, NY, USA: ACM, pp. 1–6. Available at: <https://doi.org/10.1145/3337722.3342237>.
- Budi, R.S. *et al.* (2025) 'Strategi Literasi Digital Tentang Cyberbullying Untuk Murid Sekolah Dasar Menggunakan Media Edukasi Board Game', *Jurnal Ilmu Komunikasi UHO: Jurnal Penelitian Kajian Ilmu Komunikasi dan Informasi*, 10(1), pp. 108–128. Available at: <https://doi.org/https://doi.org/10.52423/jikuho.v10i1.1389>.
- Darmo, B., Tashya, A. and Wardhani, A. (2022) 'Board Game Sebagai Media Edukasi Pembelajaran Mengenai Kedisiplinan dan Tanggung Jawab untuk Anak', *Jurnal Visual*, 18(1), pp. 16–27. Available at: <https://doi.org/https://doi.org/10.24912/jurnal.v18i1.21576>.
- Gunawan, L.A. (2021) 'Product Design of Card Game with the Theme of Mental Health for Teenagers. VCD Journal of Visual Communication Design, 6(1), 53-69. <https://doi.org/10.37715/vcd.v6i1.2699>'.

- Hakim, M.R., Aji, R.I. and Arifianto, P.F. (2025) 'Analisis Pengaruh Tone Warna dalam Media Desain Board Game di Genre Game Edukasi untuk Anak-Anak', *Jurnal Cendekia Ilmiah*, 4(5), pp. 211–218.
- Hapka, E.I., Ditto, A. and Utami, M.B. (2025) 'Perancangan Board Game Sebagai Media Edukasi Tentang Kato Malereang', *Menulis: Jurnal Penelitian Nusantara*, 1(4), pp. 65–73. Available at: <https://doi.org/https://doi.org/10.59435/menulis.v1i4.218>.
- Johan Christian, A., Bangsa, P. G., & Christianna, A. (2017) 'Perancangan Media Board Game untuk Meningkatkan Kepedulian Anak-Anak Terhadap Kondisi Laut Indonesia. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Adiwarna*, 1(1). <https://traveltoeat.com/ancient->'.
- Mardliyah, S. (2023) 'Dilema Keluarga di Era Digitalisasi: Antara Kecanduan Gadget, Gangguan Emosional, Perilaku Sosial pada Anak Usia Dini dan Tawaran Sekolah Alternatif', *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), pp. 661–673. Available at: <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3530>.
- Prasetyo, M.E. and Roderico, B. (2024) 'Perancangan Desain Board Game Pengenalan Budaya Wayang Punakawan Yogyakarta Untuk Anak', *GESTALT: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 6(2), pp. 105–120. Available at: <https://doi.org/10.33005/gestalt.v6i2.192>.
- Putri, A.Z.I., Prasida, T.A.S. and Prestiliano, J. (2022) 'Board Game Teaching the Fruit of the Spirit in Daily Life for Children', *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 6(3), pp. 385–395. Available at: <https://doi.org/10.23887/jisd.v6i3.46416>.
- Rahmatilani, C. and Patriansah, M. (2024) 'Board Game Sebagai Media Komunikasi Visual Pendekatan Hubungan Harmonis Keluarga Antar Orang Tua Dan Anak', *Besaung : Jurnal Seni Desain dan Budaya*, 9(1), pp. 116–128. Available at: <https://doi.org/10.36982/jsdb.v9i1.3776>.
- Soekmono, R., Armayuda, E. and Risina, D.F. (2021) 'Pengembangan Media Boardgame Multikultural AUD Ethnic Enclave Kota Lama melalui Desain Iteratif', *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), pp. 1938–1954. Available at: <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1904>.
- Stefvany and Hadma, O.A. (2022) 'Board Game Edukatif tentang Ibu Kota Provinsi Indonesia untuk Anak Sekolah Dasar', *Judikatif: Jurnal Desain Komunikasi Kreatif*, pp. 26–31. Available at: <https://doi.org/https://doi.org/10.35134/judikatif.v4i1.49>.
- Utomo, C. W., & Wardaya, M. (2023) 'Resin Coaster Business Innovation Through Design Thinking. *VCD Journal of Visual Communication Design*, 08(1), 18–41.' <https://doi.org/10.37715/vcd.v8i1.2713>