

Perancangan Media *Board Game* untuk Remaja Tentang Perilaku Baik dan Buruk

Stanley Tirtouotomo

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain,

Universitas Kristen Petra

Email : stanley0310@gmail.com

Abstrak

Perancangan karya tugas akhir ini bertujuan untuk mengajarkan dampak akan perilaku bagi remaja dan membuat *Board Game* yang menarik dan interaktif sebagai media pembelajaran untuk remaja. Karena kebanyakan remaja tidak memperhatikan perilaku yang mereka lakukan. Media yang dipilih adalah media permainan *Board Game* agar dapat mempermudah dalam proses penyerapan informasi karena didukung oleh suasana yang menyenangkan dan juga dapat memupuk rasa kebersamaan. Permainan ini dilengkapi dengan ilustrasi yang menarik dan lucu agar dapat menarik minat remaja yang menjadi *Target Audience*.

Kata Kunci : Perilaku, Board Game, Sekolah, dan Remaja.

Abstract

The purposes from this final project design are to teach the impact about behavior for teenagers and to make an interesting and interactive Board Game as instructional media for teenagers. Because Teenagers often didn't care about their behavior. The chosen media is Board Game because it will make the lesson easier to be accepted when the atmosphere is fun and for developing interactivity between players. This game is designed with interesting and cute illustration so the teenagers as the target audience will get interested.

Keywords : Behavior, Board Game, School, and Teenagers

Pendahuluan

Perilaku anak sekarang sudah berbeda dengan perilaku anak dulu, hal ini bisa dilihat pada perilaku anak sekarang yang cenderung lebih bebas. Pembentukan perilaku sendiri sudah dimulai sejak kecil, saat kecil apa yang mereka lihat maka mereka akan melakukan sehingga peran orang tua dan lingkungan mereka berkembang menjadi dampak utama pembentukan perilaku tersebut. Sebagai contoh anak umur lima tahun sudah memiliki gadget sendiri hal ini dikarenakan dari kecil sang anak sudah diajari menggunakan gadget. Menurut Reni Akbar-Hawadi, 2001, Pubertas merupakan remaja awal dengan umur 12 - 15 tahun, dimana di masa ini mereka sering menimbulkan masalah bagi diri mereka sendiri dan masyarakat sekitarnya dikarenakan pribadi yang belum matang dan terbentuk secara stabil. Masa ini adalah masa perubahan dan perubahan ini dapat menjadi perubahan positif selama diarahkan secara benar.

Lingkungan menjadi salah satu faktor utama yang membentuk perilaku anak, terutama di sekolah. Anak cenderung lebih menghabiskan waktu bersama teman - temannya di sekolah, sehingga perilaku anak lebih terpengaruhi dari perilaku teman-temannya. Perilaku anak disekolah cenderung tidak terlihat saat dirumah, 7 dari 10 anak usia 12 - 15 tahun berperilaku berbeda saat berada disekolah. Kebanyakan orang tua mereka cenderung tidak tahu perilaku mereka disekolah. Perilaku yang sudah terbentuk akan susah untuk dirubah. Hal ini dikarenakan perilaku sudah menjadi suatu kebiasaan dalam kehidupan sehingga akan sulit untuk diubah.

Menurut Hariyanto Imadha, seorang psikolog, ada dua pendekatan yang dapat digunakan untuk merubah suatu perilaku yaitu secara paksaan dan secara persuasi. Pendekatan secara paksaan biasanya lebih bersifat mengancam sehingga perilaku anak akan secara terpaksa mengikuti peraturan, sebagai contoh paksaan adalah anak tidak mau belajar sama sekali sehingga nilainya buruk, supaya belajar sang ibu tidak akan

memberi uang jajan lagi kalau nilainya buruk. sedangkan pendekatan secara persuasi lebih bersifat mengingatkan dan memberi tahu dampak positif dan negatif dalam suatu perilaku, sebagai contoh adalah sang ibu lebih menjelaskan dampak positif dari belajar dan dampak negatif bila tidak belajar.

Board Game merupakan salah satu game pada kategori *Tabletop Game*, *Tabletop Game* adalah game yang dimainkan di atas meja seperti kartu, catur, ular tangga dan lain-lain. Board Game sendiri adalah permainan yang menggunakan suatu peraturan dan komponen komponen seperti pion atau bidak yang dapat digerakkan diatas sebuah papan khusus. Board game dapat digunakan untuk menyampaikan informasi secara persuasi tentang perilaku baik buruk di sekolah. Pada masa ini kinerja anak jauh lebih berkembang pada gaya belajar tertentu, seperti gaya belajar visual dimana anak belajar dan akan lebih paham pada suatu penjelasan bila melihat bukti konkritnya, gaya belajar auditori dimana anak lebih memahami penjelasan melalui penjelasan lisan, dan gaya belajar kinestetik dimana anak lebih mudah memahami sesuatu dengan berinteraksi langsung atau menyentuh sesuatu yang memberikan informasi tertentu agar dapat di ingat.

Dari penjelasan di atas dipilah media interaktif berupa *Board Game* dan media pendukungnya. *Board Game* merupakan media yang baik untuk menyampaikan informasi secara persuasi, selain itu *board game* dapat menciptakan interaksi antar player karena board game tidak dapat dimainkan sendiri, melainkan dimainkan dua atau lebih. Sekarang ini hampir semua orang lebih fokus terhadap *gadget*, hal ini menyebabkan sifat individualisme yang cukup tinggi, karena melalui dunia maya mereka merasa sudah cukup untuk bertemu satu sama lain sehingga tidak adanya interaksi yang terbentuk. *Board game* dapat mengajarkan kerja sama dan membentuk kehidupan sosial dalam perilaku yang baik. Penggunaan game sebagai media pengarah bertujuan untuk mengajari anak secara menyenangkan dan agar tidak bosan. *Board Game* sendiri memiliki jalan permainan yang bersifat kompetisi, sama halnya dengan perilaku baik dan buruk. Dalam kehidupan kita, ada saat nya kita bingung perilaku yang harus kita ambil. Hal tersebut terjadi karena adanya kontroversi antara pilihan satu dan pilihan yang lainnya. *Board Game* sendiri merupakan media interaktif yang tetap menjadi favorit di kalangan remaja. Inilah yang mendorong penggunaan *Board Game* menjadi media yang cocok untuk hal ini.

Dari permasalahan diatas diambilah perancangan media yang berbasis *board game* untuk remaja tentang perilaku baik dan buruk disekolah. Perancangan ini menggunakan beberapa batasan masalah yaitu target yang merupakan anak remaja terutama mur 12-15 tahun, dan memiliki tema perilaku

baik dan buruk. Perancangan ini bertujuan untuk agar anak mengetahui dampak perilaku baik dan buruk.

Teori

Media pembelajaran memiliki jenis yang berbeda-beda antara lain :

- Media Visual
Media yang dapat dilihat seperti poster, gambar grafik, dan lainnya.
- Media Audio
Media yang menggunakan sesuatu yang dapat di dengar seperti radio, cd mp3, dan lainnya
- Audio Visual
Menggabungkan penglihatan dan pendengaran sebagai media bantu. Pada audio visual siswa bisa melihat dan mendengar, contoh nya seperti film pendek.
- Menggunakan media realita
Media yang benar benar real seperti tumbuhan, binatang, orang yang berkegiatan, dan sebagainya.

Media pembelajaran sendiri digunakan dengan tujuan :

- Mempermudah proses belajar- mengajar
- Meningkatkan efisiensi belajar-mengajar
- Mengajar relevansi dengan tujuan belajar
- Membantu konsentrasi belajar
- Sebagai komponen sumber belajar yang dapat merangsang siswa untuk belajar (Gagne)
- Sebagai Wahana fisik yang mengandung materi instruksional (Briggs)
- Sebagai Teknologi pembawa informasi atau pesan instruksional (Schramm)

Board game memiliki cara bermain yang berbeda-beda, dalam kategorinya, Board game dibagi menjadi beberapa jenis kategori, yaitu :

- *Strategy Board Game*
Board game yang membutuhkan keahlian dan logika berpikir untuk memenangkan permainan tersebut. Contohnya adalah catur, dimana pemain harus memikirkan langkah yang harus diambil berikutnya.
- *German Style Board Game*
Permainan yang mengajak pemain untuk mengolah sumber daya yang dimiliki, menyusun strategi, dan biasanya tidak ada eliminasi pemain. Memiliki interkasi langsung antar pemain dan peraturannya cenderung tidak terlalu rumit. Contoh permainannya adalah *Agricola*
- *Race Game*
Permainan yang kemenangannya ditentukan dari adu cepat mencapai tujuan dengan

menggerakkan pion permainan. Contoh permainannya adalah *Backgammon*.

- *Roll and Move Game*
Permainan yang mengandalkan dadu atau media lainnya untuk menentukan arah atau jumlah langkah yang diambil oleh pemain, sehingga permainan ini lebih mengandalkan keberuntungan. Contoh permainan dengan tema ini adalah *The Game of Life*.
- *Trivia Game*
Permainan yang mengajak pemain untuk beradu pengetahuan, dimana pemain yang dapat menjawab akan memenangkan permainan. Contoh permainannya adalah *Trivial Pursuit*.
- *Word Game*
Permainan yang melatih kecerdasan dan kecepatan otak dalam mengolah kata-kata. Contoh permainannya adalah *Scrabble*.
- *War Game*
Permainan yang berbentuk simulasi medan perang, sehingga peraturan permainannya bersifat strategi. Contoh permainannya adalah *Risk* : *The Lord of The Rings*

Masa remaja adalah masa peralihan dari masa anak-anak dengan masa dewasa dengan rentang usia 12-22 tahun, dimana pada masa tersebut terjadi proses pematangan baik itu pematangan fisik atau psikologis. Remaja sendiri dibagi menjadi tiga batasan, pada tiga batasan ini keadaan fisik dan psikologis remaja berbeda-beda antar lain :

- Remaja Awal (12-15 tahun)
Pada masa ini, remaja mengalami perubahan jasmani yang sangat pesat dan perkembangan intelektual yang sensitif, sehingga anak memiliki rasa ingin tahu tentang dunia luar sangat kuat. Pada saat ini remaja tidak ingin dianggap sebagai anak-anak lagi, tetapi sayangnya sikap anak-anak mereka masih terbawa pada saat ini. Biasanya psikologis remaja akan sering merasa ragu-ragu, sunyi, tidak puas, dan mudah kecewa.
- Remaja Pertengahan (15-18 tahun)
Pada masa ini remaja bersifat sedikit lebih dewasa, dimana mereka mulai sadar akan kepribadian dan kehidupan jasmani mereka sendiri. Remaja mulai dapat menentukan nilai-nilai tertentu dan melakukan perencanaan terhadap pemikiran filosofis dan etis
- Remaja Akhir (18-22 tahun)
Pada masa ini remaja sudah mengenal dirinya dan muncul keinginan untuk hidup dengan gaya mereka masing-masing.

Remaja mulai memahami arah dan tujuan hidupnya.

Tinjauan Fakta Lapangan

Untuk melengkapi data yang digunakan untuk perancangan tentang perilaku ini, dilakukan wawancara dengan Elisabet Erowati, guru bimbingan konseling di SMP Santo Carolus,. Beliau menjelaskan tentang perilaku buruk remaja disekolah dan pentingnya remaja untuk mengetahui dampak suatu perilaku. Perilaku yang dijelaskan berupa kenakalan remaja sendiri, seperti menyontek, tauran, menghina teman. Perilaku itu sendiri tercipta karena adanya pengaruh dari lingkungan sekitar dan hal itu tidak mungkin dapat dihindari, karena yang namanya remaja tidak mungkin dapat dipantau hingga 24 jam. Karena itulah beliau berpendapat bahwa pengarahan yang benar pada masa remaja sangatlah penting untuk perkembangan kedepan. Selain wawancara juga dilakukan survei dan pembagian kuisisioner kepada remaja.

Dalam pembuatan logo, dicarilah *typface* yang dapat mengangkat tema dan suasana untuk *game* ini, yaitu perilaku dan sekolah. Oleh karena itu digunakanlah *typface* yang memiliki bentuk seperti tulisan tangan tetapi tetap memiliki unsur kekuatan.

BEHAVIORISM
BEHAVIORISM
BEHAVIORISM
BEHAVIORISM
BEHAVIORISM

Gambar 4.2.1.1.1. Thumbnail Logo

Konsep Perancangan

Konsep Kreatif

Warna yang akan digunakan pada perancangan ini adalah warna orange dan ungu, orange sebagai warna perilaku positif dan ungu sebagai perilaku negatif dan menggunakan warna cerah dan warna pastel sebagai warna tambahan pada ilustrasi, sehingga dapat menonjolkan ilustrasi pada permainan.

Typface yang digunakan pada desain board game ini menggunakan *typeface* jenis *script* yaitu *Kristen ITC* dan *Enigma Scrawl 4 BRK*. Penggunaan *typeface* ini mengikuti tema permainan yaitu sekolah dan remaja, dimana rata-rata anak di sekolah masih menggunakan tulisan tangan untuk mencatat sebuah pelajaran. Dibawah merupakan tampilan *Typeface* yang digunakan pada perancangan ini :



Gambar 1. Typface *Kristen ITC* dan *Enigma Scrawl 4 BRK*

Gaya desain yang digunakan dalam permainan ini adalah *pop art*. Gaya desain ini merupakan gaya yang mengikuti perkembangan jaman, sehingga gaya ini sangat cocok untuk remaja yang biasanya selalu mengikuti perkembangan jaman.

Jenis ilustrasi yang digunakan dalam perancangan *board game* ini berupa *digital painting* dengan tipe gambar karakter kecil atau *chibi*. Ilustrasi menggunakan teknik *water color* dicampur dengan *shading block* agar memberikan suasana yang fun, cerah dan serupa dengan kartun. Berdasarkan survey yang dibagikan banyak remaja cenderung menyukai ilustrasi dengan gaya gambar kartun Jepang dan Amerika dengan menggunakan warna yang cerah. Perancangan ini menggunakan ilustrasi suatu adegan perilaku yang berbeda-beda yang dilakukan oleh karakter-karakter yang ada. Karakter memiliki perilaku yang berbeda-beda yang digambarkan melalui cara berpakaian mereka disekolah dan perilaku mereka pada kartu.

Sebagai media pembelajaran, konten dan bentuk visual dalam *board game* ini diperoleh dari hasil survey dan wawancara yang dilakukan bersama guru dan anak-anak disekolah. Ide pembuatan *gameplay* diperoleh dari perilaku anak disekolah yang jauh lebih bebas dirumah dan pandangan orang lain yang melihat suatu perilaku anak di sekolah. Disekolah yang sering kali melihat perilaku kita hanyalah guru dan teman, walaupun begitu setiap orang yang berada di sekolah pastilah menilai perbuatan kita entah itu baik atau buruk. penilaian orang terhadap orang lain biasanya memiliki batas. Bila diandaikan sebagai poin, semakin banyak perilaku buruk yang kita lakukan akan membuat pandangan orang terhadap kita berubah, sehingga poin kepercayaan orang lain terhadap kita akan semakin berkurang.

Media pembelajaran ini bertujuan untuk mengingatkan remaja terutama remaja usia 12-15 tahun tentang perilaku baik dan buruk. Dengan media ini diharapkan remaja mengetahui beberapa dampak suatu perilaku sehingga lebih memikirkan perilaku yang mereka ambil saat bersama teman atau guru di sekolahnya. Strategi yang digunakan untuk

menyampaikan informasi dengan *board game* ini menggunakan ilustrasi yang bersifat lucu, serta bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti. Dampak sebuah perilaku akan menjadi bagian dari *gameplay*, sehingga pemain akan mempelajari informasi mengenai dampak baik dan buruk suatu perilaku. Peraturan game dibuat sederhana sehingga anak lebih mudah menangkap informasi yang diberikan di dalam *game*. Topik yang diangkat untuk dipelajari adalah perilaku dengan tema mengajak berpikir sebelum bertindak. Perilaku yang digunakan untuk pembelajaran terbatas hanya perilaku di sekolah saja. Pemilihan tersebut didasarkan perilaku remaja yang berbeda antara di rumah dengan sekolah. Target Audience yang dipilih adalah remaja dengan karakteristik sebagai berikut :

- a. Demografis
 - Usia 12-15 tahun berjenis kelamin laki-laki dan perempuan. Memiliki strata ekonomi menengah keatas.
- b. Geografis
 - Bertempat tinggal di Surabaya, Jawa timur
- c. Psikografis
 - memiliki tingkat kedisiplinan yang kurang, dalam arti sering melakukan perilaku buruk disekolah.
- d. Kebiasaan

Suka bermain dan berkumpul dengan teman
Metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah edukasi dan *entertainment*, dimana perancangan dibuat dengan tujuan untuk menyampaikan sebuah informasi yang mengajarkan anak akan dampak suatu perilaku tetapi dengan menggunakan media interaktif yang menyenangkan, sehingga pembelajaran dapat dilakukan secara rileks dan menyenangkan yang memanfaatkan berbagai indera dan interaksi antar individu. Dengan metode ini diharapkan *target audience* mulai lebih memikirkan perilaku mereka di sekolah atau dapat mengingatkan temannya akan perilaku yang tidak benar. *Board game* ini memiliki beberapa content, antara lain karakter yang digunakan yang disajikan menggunakan ilustrasi yang menunjukkan tipe perilaku character dan jenis perilaku yang berbeda-beda. Keberhasilan pembelajaran dinyatakan berhasil apabila mereka mengetahui dampak suatu perilaku baik dan buruk. Konsep pembelajaran materi akan disampaikan dengan cara bermain. Dengan bermain diharapkan remaja akan lebih mudah untuk mempelajarinya. *Gameplay* akan dibuat agar mudah dipahami oleh remaja dengan menggunakan bahasa yang baku yang dibantu dengan ilustrasi yang menarik dan lucu. Bentuk *game* yang dibuat merupakan *German Style Board Game*, pemain akan berlomba untuk mengumpulkan poin sesuai dengan yang diminta. Bentuk permainan yang digunakan adalah permainan papan dengan media pendukung berupa kartu. Dalam media ini akan menampilkan berbagai macam perilaku yang biasanya dilakukan remaja di sekolah dan hal ini akan digunakan

selama permainan berlangsung. Permainan ini memiliki nama *Behaviorism*. *Behaviorism* adalah permainan yang bertujuan untuk mengajarkan dampak suatu perilaku agar anak lebih mempertimbangkan perilaku yang mereka ambil. Berikut merupakan hasil Final dari perancangan ini :



Gambar 2. *Final Artwork Logo*

Dalam mendesain karakter, dibuatlah sketsa wajah dan figur sesuai dengan konsep yang dibuat. Sketsa dibuat dengan berbagai macam ukuran badan agar memudahkan pemilihan postur badan yang tepat pada karakter. Pose untuk sketsa karakter dibuat tampak depan semuanya dan tampilan karakter di buat sesuai kepribadiannya.



Gambar 3. *Thumbnail Karakter*

Michael adalah anak rajin disekolahnya, dia merupakan anak yang taat peraturan dan menjaga sikapnya di sekitar temannya. Michael juga suka untuk menolong temannya, bila dia melihat teman yang sedang kesusahan dia akan segera menolongnya. Michael terkadang masih melanggar peraturan.



Gambar 4. *Michael*

Josh merupakan salah satu anak bermasalah disekolahnya, dia suka mengganggu temannya dan berperilaku seenaknya agar kesenangannya tercapai. Josh tidak suka bila diatur oleh orang lain, sehingga peraturan disekolah banyak yang dilanggar olehnya.



Gambar 5. *Josh*

Ruri merupakan adik perempuan Michael, sama seperti kakaknya Ruri suka membantu temannya dan taat pada peraturan.



Gambar 6. Ruri

Tina merupakan adik perempuan Josh, perilaku Tina sedikit mirip dengan kakanya, hanya saja Tina masi bisa menjaga perilaku



Gambar 8. Anto

Guru merupakan karakter yang menjaga keadaan murid-muridnya, dia selalu memberikan hukuman pada muridnya yang melanggar peraturan atau berbuat nakal.



Gambar 7. Tina

Anto merupakan anak paling pintar disekolahnya, Anto adalah anak yang lugu dan suka kedamaian, sayangnya hal ini malah memicu Josh untuk mengganguanya terus menerus.



Gambar 9. Guru

Papan permainan didesain sesuai fungsinya yaitu sebagai tempat menaruh kartu dan menjalankan pion. Desain dibuat dengan bentuk lingkaran dan diberi sekat untuk dilipat agar mudah untuk disimpan kedalam *box*.



Gambar 10. *Final Artwork Board*

Kartu perilaku merupakan kartu utama yang digunakan untuk berjalannya permainan. Kartu ini menampilkan berbagai macam adegan perilaku dengan menggunakan disain layout yang simple. Pada final disain, kartu perilaku memiliki 3 kolom angka dengan warna berbeda. Kolom ini berfungsi untuk menunjukkan skor yang didapat selama permainan dari sebuah perilaku yang kita pilih. Penggunaan warna layout disesuaikan dengan warna karakter yaitu warna cerah. Kartu perilaku sendiri berisi adegan-adegan para karakter di sekolah yang menunjukkan perilaku mereka. Jenis kartu perilaku yang disediakan pada *game* ini adalah 20 jenis adegan perilaku.



Gambar 11. *Final Artwork Kartu Perilaku*

Kartu Keberuntungan merupakan kartu pendukung permainan yang digunakan pada saat pion berada di tempat tertentu.



Gambar 12. *Final Artwork Kartu Keberuntungan*

Kartu keadaan dibuat dengan bentuk trapesium, hal ini dikarenakan panel pada board berbentuk trapesium. Kartu ini berguna sebagai kartu panel pada *board* dan menjadi penentu poin yang akan didapat.



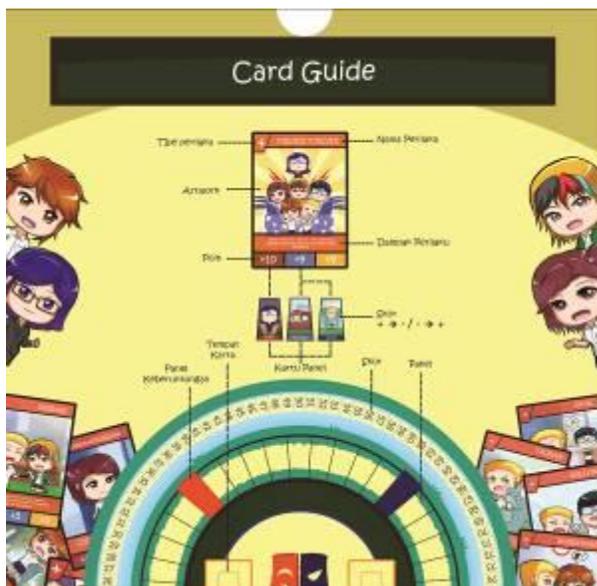
Gambar 13. *Final Artwork* Kartu Keadaan



Gambar 14. *Final Artwork* Pion Karakter



Gambar 15. *Final Artwork* Pion Skor



Gambar 16. *Final Artwork* Rule Book



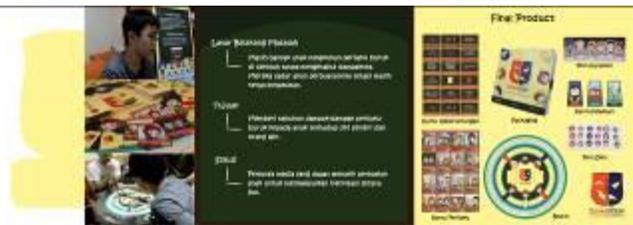
Gambar 17. Pembatas *Packaging*



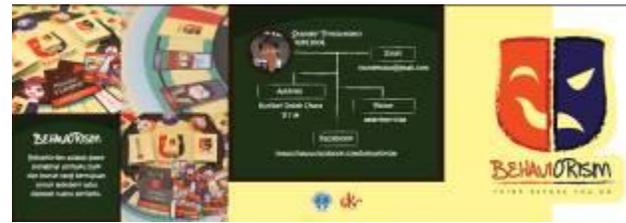
Gambar 18. Final Artwork Packaging



Gambar 20. Final Artwork Keychain



Gambar 19.. Final Artwork Pin



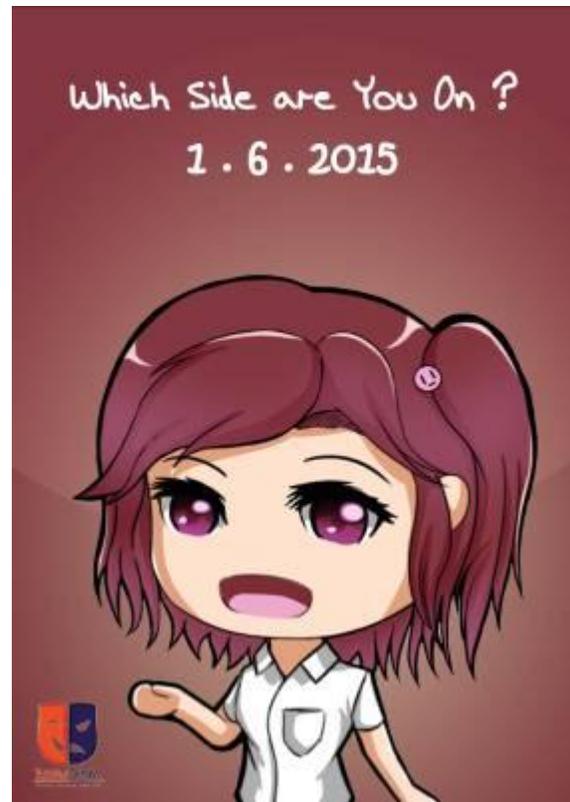
Gambar 21. Katalog



Gambar 22. Brosur



Gambar 23. Color Bar



Gambar 24. Poster



Gambar 25. X- Banner



Gambar 26. Aplikasi pada Media

Testplay dilakukan pada tanggal 1 Juni 2015. *Testplay* ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui hasil atau manfaat dari *game* yang telah dirancang terhadap *Target Audience*.

Kesimpulan

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, diharapkan *game* ini dapat memberikan informasi akan dampak sebuah perilaku secara menghibur sehingga jauh lebih mudah dipahami. Diharapkan *game* ini juga dapat mengurangi perilaku buruk pada anak.

Dalam proses perancangan *game* ini, diperlukan adanya manajemen waktu yang tepat dan ketat. Perlu adanya manajemen kualitas dimana keseimbangan antara waktu yang tersedia dengan kualitas hasil perancangan yang diharapkan setara. Tidak hanya itu tetapi juga harus memanfaatkan waktu untuk pencarian data, referensi, pengerjaan desain hingga pencarian bahan untuk eksekusi.

Ada banyak relasi yang membantu penulis dalam membuat konsep *game*. Para relasi banyak memberi komentar dan saran yang turut membantu perkembangan ide dan perancangan.

Ucapan Terima Kasih

Mulai dari awal, selama pengerjaan perancangan sampai penyusunan laporan ini, penulis ingin menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah berperan sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan. Khususnya kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat, rahmat dan Kasih-Nya yang diberikan kepada penulis.
2. Bapak Aristarchus Pranayama Kuntjara, B.A., M.A., selaku Ketua Jurusan Desain Komunikasi Visual Universitas Kristen Petra.
3. Bapak Drs. I Nengah Sudika Negara, M.Erg, selaku dosen pembimbing I dan ketua tim penguji yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran dalam membimbing dan memberikan pengarahan selama mengerjakan tugas akhir.
4. Bapak Hendro Ariyanto, S.Sn, M.Si, selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran dalam membimbing dan memberikan pengarahan selama mengerjakan tugas akhir.
5. Bapak Anang Tri Wahyudi, S.Sn., M.Sn., selaku tim penguji
6. Ibu Rika Febriani S.Sn., selaku tim penguji
7. Keluarga tercinta yang telah mendukung secara moral, mental dan dana.
8. Teman-teman Desain Komunikasi Visual, teman-teman lain dan pihak-pihak yang telah memberikan bantuan secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan satu persatu, terima kasih atas dukungan, semangat serta bantuan yang telah diberikan.

<http://www.manikmaya.com> (26 Maret 2014)

Habib Prasetyo. "Pendidikan Anak Usia Dini" 2012.n.p. 29 Maret 2012.

(<http://edukasi.kompasiana.com/2012/03/29/pentingnya-konseling-pada-pendidikan-anak-usia-dini-450138.html>)

<http://www.informasi-pendidikan.com/2014/06/jenis-dan-pengertian-materi-pembelajaran.html>

Irfan Permana "Jenis Materi Pelajaran" infocepat. 2013.n.p. 12 Desember 2013. <http://www.infocepat.com/2013/12/pengertian-dan-jenis-materi-pelajaran.html>

Mike Scoviano "Board Game History" Tnol. 2010.n.p. 18 Maret 2010. (<http://www.tnol.co.id/games-jackmilyarder/board-game-history.html>)

Neeseman, Eva dan Margaret Plaisted: A Timeline of Board Games" Visually. 2011.n.p. 8 Maret 2014 (<http://visual.ly/timeline-board-games>)

Lutfi Koto. "Sebab Akibat Kebiasaan Menyontek pada Pelajar" academia. 2014.n.p. 18 September 2014. http://www.academia.edu/7461249/Analisis_Sebab_Akibat_Kebiasaan_Menyontek_pada_Pelajar_dan_Solusi_Mengatasinya

Abu Rahmat. "Pentingnya sikap Positif". blogbisnisonline. 2014.n.p. 22 Mei 2014. <http://www.blogbisnisonline.net/2014/05/pentingnya-sikap-positif.html>

Admin. "Perilaku Anak yang Harus Dirubah" indotopinfo. 2014.n.p. 24 Desember 2014. <http://www.indotopinfo.com/perilaku-anak-yang-harus-diubah.htm>

Nurul Ismhi. " Pengertian Data". isma-ismi. <http://isma-ismi.com/pengertian-data.html>

Daftar Pustaka

Akbar, Reni., Hawadi. *Psikologi Perkembangan Anak Mengenal Sifat, Bakat, dan Kemampuan Anak*. Jakarta: Grasindo. 2001.

Desmita, R. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya. 2008.

Parllet , David. *The Oxford History of Board Games*. London: OUP. 1999

<http://www.pengertianahli.com/2013/11/pengertian-data-dan-jenis-data.html>

Haryanto. "Perkembangan Psikologis Remaja" Belajarpsikologi. 2011.n.p. 20 December 2011 <http://belajarpsikologi.com/perkembangan-psikologis-remaja/>

Haryanto. "Macam-Macam Gaya Belajar" Belajarpsikologi. 2011.n.p. 20 December 2011 (<http://belajarpsikologi.com/macam-macam-gaya-belajar/>)