

PERANCANGAN *BOARD GAME* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MENGENAL DAN MENGELOLA EMOSI PADA FENOMENA SIBLING RIVALRY UNTUK ORANG TUA DENGAN BALITA 3-5 TAHUN

Raisa Nur Kamila¹, Diani Apsari² dan Taufiq Wahab³

^{1,2,3}Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No. 1, Terusan
Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257
kamilaraisa@student.telkomuniversity.ac.id, dianiapsari@telkomuniversity.ac.id,
taufiq@tcis.telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Sibling rivalry atau persaingan sesama saudara kandung merupakan fenomena yang umum terjadi pada anak usia 3–5 tahun yang sedang berada dalam masa perkembangan sosial emosional. Anak pada usia ini sering kali belum mampu mengenal dan mengelola emosinya secara tepat, sehingga konflik kecil dapat memicu ledakan emosi dan berdampak negatif pada hubungan antar saudara maupun perkembangan diri anak. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk merancang media edukatif berupa board game sebagai sarana pembelajaran bagi orang tua dalam memahami sibling rivalry serta mendampingi anak mengenal dan mengelola emosi saat menghadapi konflik antar saudara. Penelitian dilakukan di Kabupaten Bogor yang memiliki jumlah populasi anak usia dini yang tinggi, sehingga relevan sebagai lokasi pengembangan media pembelajaran untuk keluarga dengan anak usia 3–5 tahun. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, dan studi pustaka, kemudian dianalisis menggunakan matriks perbandingan. Hasil dari penelitian ini adalah perancangan board game edukatif dengan pendekatan visual yang ekspresif, konten naratif yang relevan dengan kehidupan anak, serta mekanik permainan yang sederhana. Board game ini dirancang agar dapat dimainkan bersama saudara dengan pendampingan orang tua, sehingga tidak hanya meningkatkan pemahaman orang tua mengenai konflik antar saudara, tetapi juga membantu anak mengenali dan mengelola emosi mereka melalui pengalaman bermain yang menyenangkan.

Kata kunci: Board Game, Sibling Rivalry, Emosi Anak Usia Dini

Abstract: Sibling rivalry is a common phenomenon among children aged 3–5 years, a period marked by significant social and emotional development. At this age, children often lack the ability to properly recognize and manage their emotions, making them

more prone to emotional outbursts triggered by minor conflicts, which can negatively affect sibling relationships and individual development. Based on this issue, this study aims to design an educational medium in the form of a board game to serve as a learning tool for parents in understanding sibling rivalry and guiding their children in recognizing and managing emotions during sibling conflicts. The research was conducted in Bogor Regency, an area with a high population of early childhood children, making it a relevant location for developing educational media for families with children aged 3–5 years. Data collection methods included interviews, observations, and literature studies, which were then analyzed using a comparative matrix. The outcome of this research is the design of an educational board game featuring expressive visual elements, narrative content relevant to children's daily lives, and simple game mechanics. In addition to helping parents better understand sibling conflict, this board game is made to assist kids identify and control their emotions via fun play experiences. It is intended to be played by siblings under parental supervision.

Keywords: Board Game, Sibling Rivalry, Early Childhood Emotions

PENDAHULUAN

Sibling rivalry atau persaingan saudara kandung, umumnya terjadi pada anak usia dini, terutama selama fase perkembangan emosional dan sosial yang pesat. (Hurlock, 1989) mendefinisikan sibling rivalry sebagai bentuk persaingan dalam hubungan kakak-adik yang dapat mengganggu penyesuaian diri baik secara pribadi maupun sosial. Konflik ini kerap muncul akibat perasaan kehilangan perhatian, ketimpangan perlakuan orang tua, atau perbedaan usia dan karakter. Sibling rivalry dapat ditampilkan melalui perilaku fisik maupun verbal seperti berebut mainan, saling mengejek, atau menunjukkan rasa cemburu (Indanah & Hartinah, 2017; Novairi & Bayu, 2017).

Ditunjukkan melalui hasil observasi dan percakapan informal yang dilakukan peneliti di TK dan lingkungan sekitar Kabupaten Bogor, bahwa mayoritas orang tua dan guru belum familiar dengan istilah sibling rivalry, meskipun mereka menyadari adanya konflik antarsaudara yang sering terjadi di rumah. Banyak yang menganggap konflik tersebut sebagai hal biasa tanpa

pemahaman yang mendalam mengenai penyebab dan dampaknya. Sehingga dibutuhkan media yang tidak hanya membantu anak, tetapi juga menjadi sarana utama bagi orang tua untuk memahami dan menangani fenomena ini dengan pendekatan yang menyenangkan.

Media pembelajaran yang dirancang dalam penelitian ini adalah board game sebagai bentuk media utama, mengingat sifatnya yang interaktif, fleksibel, dan dapat disesuaikan dengan berbagai kelompok usia. Board game ialah jenis permainan yang dimainkan di permukaan datar yang biasanya terdiri dari beberapa item seperti papan, kartu, pion, dan aturan bermain yang ditentukan (Elianta, Prestiliano, & Setiawan, 2018). Tidak hanya sebagai hiburan, board game dapat dirancang sebagai sarana edukatif yang efektif, yang disesuaikan dengan kebutuhan pemain. Oleh karena itu, penting bagi perancang untuk memperhatikan usia dan kemampuan kognitif target pemain dalam menentukan kompleksitas permainan (Rizkha & Anggapuspa, 2022).

Dalam proses perancangannya, terdapat empat aspek utama board game menurut Jesse Schell, yaitu narasi, mekanik, estetika, dan teknologi. Narasi mengikat elemen-elemen dalam permainan dengan membentuk cerita yang relevan; mekanik mengatur bagaimana permainan berjalan dan keputusan apa yang dapat diambil oleh pemain; estetika berfokus pada tampilan visual, seperti ilustrasi dan warna; sedangkan teknologi mencakup media atau perangkat yang digunakan untuk mewujudkan permainan tersebut (Pratama, Darmawan, & Supeno, 2022).

Elemen penting yang terdapat pada aspek estetika, salah satunya adalah ilustrasi. Ilustrasi didefinisikan sebagai gambar, baik berupa foto maupun lukisan, yang bertujuan memperjelas isi buku atau karangan serta berfungsi sebagai elemen desain atau hiasan, seperti pada halaman sampul dan lainnya (Nuraimini, Apsari, & Wahab, 2020). Dalam konteks board game

anak, gaya ilustrasi yang paling umum digunakan adalah gaya kartun, yang memiliki ciri bentuk dan warna mencolok, dapat menggunakan outline ataupun tidak (Chelsea, Yuwono, & Yusuf, 2024). Untuk menarik perhatian anak usia dini dan membantu orang tua menyampaikan pesan emosional melalui media visual yang menyenangkan, sangat penting untuk menggunakan ilustrasi kartun yang ekspresif dan cerah.

Fokus utama dalam permainan ini adalah keterlibatan orang tua, khususnya ibu, dalam mendampingi anak mengenali dan mengelola emosi. Orang tua memiliki peran krusial dalam pendidikan anak usia dini. Kecenderungan pengasuhan oleh ibu sejak kecil, membuat ibu menjadi sosok pengasuh utama sehingga membangun ikatan yang kuat sejak dini (Sukmasari, 2018; Pinanta & Arifin, 2023). Kelekatan ini mendorong anak merasa aman secara emosional dan lebih mudah dibimbing dalam proses belajar. Studi oleh Sutcliffe (Hardiyanti, 2017) menunjukkan bahwa pada usia balita kedekatan terhadap sosok ibu sekitar 50%, menjadikannya figur sentral dalam pembentukan perilaku dan emosi anak, sedangkan 33% dengan ayah dan sisanya oleh figur di lingkungan terdekatnya.

Pemahaman terhadap emosi anak usia dini juga menjadi landasan dalam perancangan media ini. Lewis dan Haviland dalam (Mashar, 2011) menyatakan bahwa emosi adalah reaksi terhadap kondisi tertentu yang memengaruhi kesiapan individu dalam membangun relasi. Berk (2013) menambahkan bahwa emosi berperan dalam membentuk hubungan sosial dan berkembang seiring pertumbuhan kognitif anak (Apsari & Putra, 2020). Anak-anak usia 3–5 tahun mengalami berbagai emosi seperti senang, takut, marah, sedih, cemburu, dan kaget, namun sering kali belum dapat mengekspresikannya dengan tepat (Kemendikbud, 2020). Oleh karena itu, media pembelajaran yang dapat membantu anak mengenali dan memahami emosi secara menyenangkan sangat diperlukan.

Bermain merupakan aktivitas fundamental dalam perkembangan anak. Jean Piaget dalam teori Cognitive-Developmental menjelaskan bahwa bermain membantu mengaktifkan kedua belahan otak dan membentuk jalur syaraf yang mendukung pembelajaran jangka panjang (Christianti, 2007). Melalui bermain, anak menumbuhkan kemampuan kognitif, motorik, afektif, bahasa, dan sosial (Fadhillah, 2017). Parten dalam (Herman, Rusmayadi, & Utama, 2017) mengklasifikasikan bentuk bermain ke dalam enam bentuk: unoccupied, onlooker, solitary, parallel, associative, dan cooperative play. Untuk mendorong kerja sama, komunikasi, serta penyelesaian masalah, cooperative play sangat cocok dalam konteks persaingan antar saudara. Mekanik dari permainan koperatif inilah yang menjadi mekanik dasar sistem bermain.

Durasi dan struktur permainan juga mempertimbangkan rentang perhatian anak. Brain Balance Center (Amanda, 2025) menyatakan bahwa perhatian anak dapat dihitung dengan mengalikan usia mereka dengan dua hingga tiga menit. Artinya, rentang fokus anak usia 3 hingga 5 tahun adalah 6-15 menit. Hal ini menjadi pertimbangan penting dalam mendesain sesi permainan agar tetap efektif dan tidak melelahkan.

Penelitian terdahulu menunjukkan efektivitas board game sebagai media edukatif anak. Salah satu media yang relevan adalah board game “Sisi dan Riri” karya Watiek Ideo, yang dirancang untuk mengenalkan emosi pada anak usia 7 tahun melalui media kartu. Meskipun sama-sama mengangkat tema emosi, perbedaan terletak pada bentuk media dan usia sasaran. Penelitian ini menggunakan media papan permainan interaktif untuk anak usia 3–5 tahun, dengan fokus khusus pada fenomena sibling rivalry.

Media lain yang menjadi rujukan adalah board game “Friends and Neighbors: The Helping Game”. Permainan ini ditujukan untuk anak usia 3 tahun ke atas, menggunakan mekanisme mencocokkan gambar dan konten

seputar pengenalan emosi serta empati. Persamaannya terletak pada mekanisme permainan dan pendekatan kooperatif, namun kontennya berfokus pada empati terhadap teman, bukan pada konflik dan interaksi antar saudara seperti dalam penelitian ini.

Selain itu, penelitian oleh (Fadillah, Nurhayat, & Rachminingsih, 2021). “Perancangan Board Game Pengenalan Hewan dan Habitatnya untuk Anak Usia 4–5 Tahun” konten yang diangkat adalah pengenalan hewan dan habitatnya, bukan aspek sosial-emosional anak atau hubungan antar saudara. Namun memiliki kesamaan dari sisi metode penyampaian dan mekanisme, yaitu melalui board game dengan sistem mencocokkan gambar.

Dari ketiga media tersebut, dapat disimpulkan bahwa permainan dengan elemen menyenangkan sangat efektif dalam menyampaikan pesan edukatif. Board game juga terbukti sebagai media yang mampu menjangkau lintas generasi dan mendorong interaksi. Namun demikian, board game yang secara khusus mengangkat tema *sibling rivalry* masih jarang ditemukan, terlebih dengan pendekatan yang menempatkan orang tua sebagai sasaran edukasi utama sebelum anak-anaknya. Oleh karena itu, perancangan board game ini menawarkan pendekatan baru yang mengintegrasikan pemahaman orang tua dan eksplorasi emosi anak secara bersamaan mengenai *sibling rivalry* melalui media permainan yang menyenangkan.

METODE PENELITIAN

Pengumpulan data dalam perancangan dilakukan menggunakan metode kualitatif yaitu melalui observasi, wawancara semi-terstruktur, dan studi pustaka. Selanjutnya menggunakan metode analisis perbandingan matriks proyek sejenis.

Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Menurut (Sugiyono, 2013), metode pengumpulan data yang dikenal sebagai observasi menggunakan pengamatan langsung terhadap subjek penelitian, dimana penulis menggunakan indera secara maksimal untuk memahami perilaku dan arti dari fenomena yang diamati. Dalam perancangan ini, observasi dilakukan terhadap sepasang kakak-adik berusia 3–5 tahun untuk mengamati dinamika konflik dan perilaku sosial-emosional yang berkaitan dengan sibling rivalry. Penulis terlibat secara aktif dalam sesi bermain untuk menangkap interaksi anak secara alami. Selain itu, observasi juga dilakukan di salah satu TK di Kabupaten Bogor untuk mengeksplorasi preferensi anak terhadap media visual.

2. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data utama dalam penelitian kualitatif karena memungkinkan penulis memperoleh informasi mendalam dari narasumber. Menurut Saroso dalam (Yusra, Zulkarnain, & Sofino, 2021) metode yang umum dalam mendapatkan data penelitian kualitatif adalah wawancara. Dalam perancangan, wawancara dilakukan secara semi-terstruktur kepada lima kelompok informan, yaitu psikolog anak, ilustrator buku anak, desainer *board game*, guru TK, serta orang tua yang memiliki dua anak balita.

Wawancara dengan psikolog bertujuan untuk memperoleh wawasan tentang perkembangan emosi anak usia dini serta pendekatan yang sesuai untuk menghadapi sibling rivalry. Sementara itu, wawancara dengan ilustrator dan desainer *board game* dilakukan untuk memperoleh pemahaman mengenai pendekatan visual yang sesuai dengan anak usia 3-5 tahun dan elemen permainan yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Wawancara dengan orang tua dan guru bertujuan untuk menggali

pengalaman, persepsi, dan praktik yang dilakukan dalam mendampingi anak menghadapi konflik antar saudara.

3. Studi Pustaka

Studi pustaka juga dipakai dalam perancangan ini dalam memperteguh dasar teori yang digunakan dalam perancangan media. Studi pustaka adalah serangkaian kegiatan membaca, mencatat, dan mengolah informasi dari berbagai sumber pustaka guna memperoleh landasan konseptual dalam penelitian (Zed, 2003). Literatur yang dikaji mencakup teori mengenai aspek perancangan game, peran orang tua, perkembangan bermain anak usia dini, emosi pada anak usia dini, sibling rivalry, dan board game. Hasil studi pustaka ini digunakan untuk menyusun kerangka teoritis dan menentukan arah perancangan board game yang disesuaikan dengan karakteristik anak usia 3–5 tahun.

Analisis Data

1. Analisis Matriks Perbandingan

Analisis matriks menjadi salah satu metode analisis yang sangat bermanfaat dan sering digunakan untuk menyampaikan sejumlah besar informasi dalam bentuk ruang yang padat. Matriks terdiri dari kolom dan baris yang memunculkan dua dimensi yang berbeda, dan sangat berguna untuk membandingkan seperangkat data dan menarik kesimpulan. Analisis matriks terdiri dari baris dan kolom yang menampilkan informasi dua dimensi, dan sering digunakan untuk menyampaikan sejumlah besar data dalam bentuk ruang yang padat. Matriks sangat berguna untuk membandingkan berbagai data dan menarik kesimpulan (Soewardikoen, 2019).

HASIL DAN DISKUSI

Tahap Proses Pengumpulan Data

Dalam perancangan ini, data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, studi literatur, dan analisis matriks karya sejenis. Observasi dilakukan dalam dua konteks: pertama, pada interaksi antara kakak dan adik balita saat bermain, yang menunjukkan dinamika alami hubungan saudara kandung. Dalam observasi ini, muncul konflik akibat keinginan yang sama, namun konflik tersebut dapat diredam melalui bimbingan orang tua dan adanya rasa peduli antara keduanya. Kedua, observasi dilakukan di salah satu TK di Kabupaten Bogor, yang memperlihatkan ketertarikan anak-anak pada media *board game* dibandingkan media lainnya. Selain itu, terlihat bahwa instruksi dari figur orang tua, baik di rumah maupun di sekolah, signifikan terhadap pembentukan disiplin anak.

Wawancara dilakukan dengan beberapa narasumber ahli, yaitu psikolog, game designer, ilustrator, serta orang tua dengan dua anak balita. Dari wawancara dengan psikolog, diperoleh pemahaman mengenai definisi, dampak, dan faktor penyebab sibling rivalry. Psikolog juga merekomendasikan media permainan yang interaktif seperti *board game*, karena dianggap lebih efektif dibandingkan buku dalam menstimulasi interaksi, kerja sama, empati, dan pergiliran secara alami melalui permainan yang menyenangkan.

Wawancara dengan *game designer* menghasilkan arahan mengenai elemen permainan dan aspek perancangan yang disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini, seperti mekanik yang sederhana dan tidak terlalu bersifat instruksional. Wawancara dengan ilustrator memberikan masukan terkait pendekatan visual yang sesuai untuk anak usia 3–5 tahun, termasuk gaya ilustrasi dan penggunaan warna.

Terakhir, wawancara dengan orang tua menunjukkan bahwa sebagian besar dari mereka belum familiar dengan istilah sibling rivalry, meskipun mereka menyadari adanya konflik yang sering terjadi antara anak-anak mereka. Hal ini memperkuat asumsi bahwa konsep sibling rivalry belum banyak diketahui secara utuh oleh orang tua. Meskipun demikian, orang tua menyambut baik ide perancangan board game edukatif ini karena selain menjadi media pembelajaran bagi orang tua sendiri, dinilai mampu menjadi sarana yang efektif untuk membantu anak mengenali emosi dan menyelesaikan konflik melalui aktivitas yang menyenangkan.

Tahap Proses Analisis Data

Pada tahap proses analisis data, penulis menganalisis matriks perbandingan proyek sejenis.

1. Berikut analisis matriks perbandingan proyek sejenis

*Tabel 1 Analisis Matriks Perbandingan
Sumber: Raisa Nur Kamila*

Judul Board Game	 Emo&Sisi: Board Game Mengenal Emosi.	 Friends and Neighbors: The Helping Game.	 Board Game: Pengenalan Hewan dan Habitatnya.
Tema	Emosi.	Emosi dan Empati.	Hewan dan habitat.
Jenis	Educative Board Game.	Educative & Cooperative Board Game.	Educative Board Game.
Komponen	• Token • Kartu situasi • Kartu emosi • Buku Panduan Orang Tua • Buku panduan bermain	• Papan Permainan • Helping bag • 14 token solusi • Stop sign • Buku Panduan Orang Tua	• Papan Permainan • Token berbentuk Hewan • Kartu Edukasi • Buku Panduan Orang Tua • Buku Panduan bermain • Akrilik Bintang

			Celengan Penghargaan
Keterangan	2 – 4 Pemain 7 Tahun Ke Atas.	1 – 4 Pemain 3 Tahun Ke Atas.	1 – 2 Pemain 4 – 5 Tahun.
Warna	Penerapan warna primer dan sekunder. Warna dibuat lebih gelap menyocokkan dengan tema yaitu mengenal emosi anak lebih dalam.	Penerapan warna primer dan sekunder dengan warna yang cerah membuat kesan cocok untuk anak-anak.	Penerapan warna primer dan sekunder dengan warna yang cerah membuat kesan cocok untuk anak-anak.
Tipografi	Pemilihan tipografi yang pas dan mudah dibaca dengan huruf uppercase pada packaging.	Pemilihan tipografi yang playful membuat cocok untuk anak dan huruf uppercase pada packaging.	Pemilihan tipografi pas untuk anak dengan huruf bold.
Ilustrasi	Gaya ilustrasi yang digunakan pas untuk anak. Karakter manusia dengan 2 jenis kelamin dan gaya tetap simple namun ekspresi tetap terlihat jelas.	Gaya ilustrasi yang flat namun tetap terlihat dengan jelas ekspresi yang ingin disampaikan sehingga anak mengerti maksudnya. Karakter manusia dan hewan yang menarik perhatian anak.	Gaya ilustrasi sederhana, berbentuk vector. Dengan karakter hewan. Terlihat sederhana.
Mekanik	Ambil kartu dan jawab pertanyaan.	Menyocokkan gambar.	Menyocokkan gambar.
Tujuan	Mengenalkan perasaan dan jenis emosi anak lebih mendalam.	Mengenalkan perasaan orang lain sebagai langkah awal dalam membangun empati untuk anak.	Mengenalkan hewan dan habitatnya.
Packaging	<i>Two piece rigid box.</i> Kemasan dengan tutup yang terpisah. Menggunakan karton tebal dan kokoh.	<i>Two piece rigid box.</i> Kemasan dengan tutup yang terpisah. Menggunakan karton tebal dan kokoh.	<i>Mailer box.</i> Kemasan dengan tutup yang tidak terpisah.

Ketiga produk sejenis yang dianalisis memiliki kesamaan dalam jenis permainan, yaitu sebagai media edukasi untuk anak-anak. Dari segi komponen, *Friends and Neighbors: The Helping Game* dan *Board Game: Pengenalan Hewan dan Habitatnya* menggunakan papan permainan, sedangkan *Emo&Sisi* mengandalkan kartu situasi, kartu emosi, dan token tanpa papan permainan. Pada aspek penggunaan warna, *Emo&Sisi* memilih

warna primer dan sekunder dengan nuansa yang lebih gelap untuk memperdalam tema emosi, sedangkan dua produk lainnya menerapkan warna-warna terang yang lebih menarik bagi anak-anak usia dini. Gaya ilustrasi ketiganya tergolong sederhana dan ekspresif. Emo&Sisi menampilkan karakter manusia, Pengenalan Hewan dan Habitatnya menghadirkan karakter hewan, sementara *Friends and Neighbors* menggabungkan karakter manusia dan hewan guna menarik minat anak-anak.

Dari sisi kemasan, *Friends and Neighbors* dan Emo&Sisi menggunakan two-piece rigid box berbahan karton tebal yang kokoh dan tahan lama, sedangkan *Board Game: Pengenalan Hewan dan Habitatnya* menggunakan mailer box yang lebih ringkas. Berdasarkan ketiga produk tersebut, dapat disimpulkan bahwa permainan dengan elemen yang menyenangkan dan visual yang menarik terbukti efektif dalam menyampaikan pesan edukatif. Ketiganya berhasil mengemas tema yang relevan dalam bentuk media yang sesuai dengan watak anak usia dini, baik dari sisi visual, struktur permainan, maupun komponen yang digunakan.

Analisis ini menunjukkan bahwa dalam merancang media board game bertema sibling rivalry untuk anak usia 3–5 tahun, perlu mempertimbangkan beberapa aspek penting. Dari sisi komponen, penggunaan papan permainan lebih disarankan karena ukurannya yang besar dan mudah diakses oleh balita dibandingkan dengan media kartu. Lalu, pemilihan warna cerah sangat penting untuk menarik perhatian anak usia dini. Selain itu, gaya ilustrasi dan karakter yang digunakan harus disesuaikan dengan tema serta audiens sasaran, yaitu anak-anak dan orang tua. Terakhir, pemilihan kemasan yang kokoh dan tahan lama perlu diperhatikan agar media dapat digunakan secara berulang dan tetap aman bagi anak.

Tahap Proses Perancangan

Pada tahap perancangan penulis melakukan beberapa tahap yaitu konsep pesan, konsep kreatif, konsep media, dan konsep visual.

1. Konsep Pesan

Konsep pesan yang menjadi dasar perancangan media ini adalah “Asiknya bermain tanpa ribut.” Pesan ini dirumuskan berdasarkan tiga kata kunci utama: bermain, kerja sama, dan menyenangkan. Ketiganya menjadi landasan utama dalam membentuk pengalaman bermain yang tidak hanya seru, tetapi juga edukatif.

Melalui permainan ini, anak-anak diajak untuk bermain bersama tanpa konflik, belajar menyelesaikan masalah secara kolaboratif, serta menciptakan interaksi positif dengan saudara kandung. Lebih jauh lagi, pesan ini ditujukan juga kepada orang tua, agar mereka dapat memahami bahwa konflik antar saudara merupakan bagian dari proses tumbuh kembang emosi anak. Oleh karena itu, peran aktif orang tua sangat penting dalam mendampingi anak-anak saat bermain, memberikan pemahaman mengenai emosi, dan membantu membentuk hubungan antar saudara yang lebih harmonis. *Board game* ini tidak hanya menjadi alat bermain, tetapi juga media pembelajaran keluarga dalam membangun interaksi emosional yang sehat.

2. Konsep Kreatif

Konsep kreatif disusun berlandaskan hasil yang didapatkan melalui observasi, wawancara, dan studi pustaka. *Board game* ini dirancang untuk orang tua dengan anak usia 3–5 tahun, dengan pendekatan *cooperative play* yang memungkinkan kedua anak bekerja sama menyelesaikan konflik tanpa adanya persaingan, dengan bimbingan dari orang tua. Pemilihan komponen dan mekanik yang sederhana mengacu pada hasil wawancara dengan psikolog dan game designer, yang menekankan pentingnya eksplorasi dan kemudahan bagi anak usia dini. Adegan-adegan yang diangkat dalam permainan berasal

dari konflik sehari-hari di rumah, seperti berebut mainan atau mencari perhatian orang tua, sehingga memudahkan orang tua dalam mengenali bentuk konflik yang umum terjadi. Permainan ini juga mendorong orang tua untuk memvalidasi emosi anak serta menciptakan suasana bermain yang menyenangkan.

3. Konsep Media

Empat elemen utama perancangan digunakan dalam media ini, yaitu narasi, mekanik, estetika, dan teknologi. Narasi menggambarkan konflik sederhana antara kakak dan adik yang dibantu diselesaikan oleh orang tua. Mekanik permainan menggunakan sistem cooperative play, dimana pemain bergantian mencocokkan token solusi dengan ilustrasi konflik yang muncul di papan permainan. Jika solusi tidak sesuai, token akan diletakkan di area “tanda berhenti” sebagai batas toleransi konflik.

Permainan dirancang berdurasi 9–15 menit untuk menyesuaikan dengan rentang fokus anak usia 3–5 tahun. Dari sisi estetika, digunakan ilustrasi karakter manusia bergaya kartun karakter dengan warna cerah dan tipografi besar agar mudah dipahami anak. Teknologi pendukung berupa software *Procreate* dan *Adobe Illustrator* serta perangkat cetak digunakan dalam proses produksi.

4. Konsep Visual



Gambar 1 Moodboard
Sumber: Pinterest.com

Konsep visual disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini, menggunakan ilustrasi kartun yang ekspresif dan warna cerah untuk menarik perhatian. Karakter utama berupa kakak, adik, dan orang tua ditampilkan dalam berbagai situasi konflik. Tipografi yang digunakan adalah Marvin Round untuk logo dan Grenadine MVB untuk teks isi, keduanya dipilih karena tampilannya yang playful dan mudah dibaca.

HASIL PERANCANGAN

Logo



Gambar 2 Logo Sisi dan Riri

Sisi dan Riri berasal dari suku kata “Sibling Rivalry”, merepresentasikan kakak dan adik. Huruf “I” dan “R” dimodifikasi jadi tangan sebagai simbol kerja sama, dengan tanda “+” untuk penyelesaian positif. Warna pink melambangkan kasih sayang, hijau untuk keseimbangan hubungan.

Karakter



Gambar 3 Karakter

Komponen Board Game



Gambar 4 Komponen Board Game

Media Pendukung



Gambar 5 Media Pendukung

KESIMPULAN

Fenomena sibling rivalry pada anak usia dini masih kurang dipahami oleh sebagian besar orang tua, terutama di wilayah Kabupaten Bogor. Akibatnya, konflik antar saudara sering kali dinormalisasi tanpa disadari

dampaknya terhadap perkembangan emosional anak dalam jangka panjang. Minimnya media edukatif yang mudah dipahami dan menyenangkan menjadi tantangan dalam mengenalkan konsep sibling rivalry dan pengelolaan emosi kepada anak.

Perancangan ini, melalui pendekatan kualitatif berbasis perancangan, menghasilkan sebuah *board game* edukatif berjudul “Sisi dan Riri: Asyiknya Bermain Tanpa Ribut” sebagai media bantu bagi orang tua dalam memahami sibling rivalry dan mendampingi anak usia 3–5 tahun mengenali serta mengelola emosi. Hasil perancangan menunjukkan bahwa pendekatan cooperative play, narasi yang relevan, dan visual yang ekspresif mampu menghadirkan aktivitas bermain yang edukatif sekaligus menyenangkan, serta memperkuat peran orang tua dalam proses pendampingan emosi anak. Perancangan ini diharapkan dapat mendorong pengembangan lebih banyak media permainan yang mengangkat isu sibling rivalry secara komprehensif untuk membantu orang tua dalam menghadapi dinamika hubungan saudara, serta membekali anak dengan kemampuan mengenali emosi dan menyelesaikan konflik secara menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Amaliah, A., Harahap, N., & Marlina, M. (2025). Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Permainan Papan Emoji. *Inovasi Pendidikan dan Anak Usia Dini*, 194.
- Amanda, G. (2025, Mei 15). *Rentang Kemampuan Fokus Anak Sesuai Usianya*. Diambil kembali dari Tentang Anak: <https://tentanganak.com/artikel/ternyata-fokus-anak-2-tahun-hanya-2-4-menit-yuk-latih-dengan-cara-ini/>

- Apsari, D., & Putra, W. T. (2020). Memahami Ekspresi Emosional Melalui Bahasa Visual dalam Buku Cergam Anak "Little Gray". *Demandia: Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain, dan Periklanan*, 2.
- Chelsea, F., Yuwono, E. C., & Yusuf, V. (2024). Strategi Penerapan Gaya Ilustrasi Pada Desain Kemasan Board Game Sesuai Preferensi Generasi Z. *Journal of Art, Design, Art Education & Culture Studies*, 15-17.
- Christianti, M. (2007). Anak dan Bermain. *Jurnal Club Prodi PGTK UNY*, 3-4.
- Elianta, P., Prestiliano, J., & Setiawan, T. (2018). Perancangan Board Game sebagai Media Pembelajaran Keselamatan Berkendara untuk Remaja dengan Mekanik Dice Rolling. *International Journal of Natural Sciences and Engineering*, 82.
- Fadhillah, M. (2017). *Buku Ajar Bermain & Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Fadillah, R. A., Nurhayat, D., & Rachminingsih, I. (2021). Perancangan Board Game Pengenalan Hewan dan Habitatnya untuk Anak Usia 4–5 Tahun. *Jurnal ATRAT*, 49-54.
- Hardiyanti, D. (2017). Proses Pembentukan Kelekatan Pada Bayi. *Journal of Educational Development*, 64-65.
- Herman, Rusmayadi, & Sutama, I. W. (2017). *Sumber Belajar Penunjang PLPG BAB 2*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan.
- Hurlock, E. B. (1989). *Perkembangan Anak Jilid 2*. Jakarta: Erlangga.
- Indanah, & Hartinah, D. (2017). Sibling Rivalry Pada Anak Usia Todler. *UNIMMA Journal*, 258.
- Kemendikbud. (2020). *Mengajarkan Anak Usia Dini Keterampilan Mengelola Emosi*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini.
- Mashar, R. (2011). *Emosi Anak Usia Dini dan Strategi Pengembangannya*. Jakarta: Kencana.
- Novairi, A., & Bayu, A. (2017). *Bila Kakak-Adik Saling Berselisih*. Jakarta: Javalitera.

- Nuraimini, D., Apsari, D., & Wahab, T. (2020). Perancangan Buku Ilustrasi Sebagai Media Informasi Mencintai Diri Sendiri Untuk Meningkatkan Harga Diri Pada Korban Bullying. *EProceedings of Art & Design*, 1252.
- Pinanta, R. M., & Arifin, I. (2023). Parental Attachment antara Ibu dengan Anak Usia Dini. *Jurnal JOECIE*, 155-157.
- Pratama, A. L., Darmawan, F., & Supeno, H. (2022). Pembangunan Aspek Estetika Game Edukasi Berbasis Massively Multiplayer Online. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan*, 285.
- Rizkha, I. A., & Anggapuspa, M. L. (2022). Perancangan Board Game Pengenalan Gizi Seimbang Sebagai Media Edukasi Anak 9-12 Tahun. *Jurnal Barik*, Vol. 4 No. 1, 179-182.
- Soewardikoen, D. W. (2019). *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: PT Kanisius.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmasari, R. N. (2018, Juli 20). *Ini Sebabnya Anak Cenderung 'Nempel' ke Ibu Ketimbang Ayah*. Diambil kembali dari Hai Bunda: <https://www.haibunda.com/parenting/20180720113234-62-21863/ini-sebabnya-anak-cenderung-nempel-ke-ibu-ketimbang-ayah>
- Yusra, Z., Zulkarnain, R., & Sofino. (2021). PENGELOLAAN LKP PADA MASA PENDMIK COVID-19. *Journal Of Lifelong Learning*, 11.
- Zed, M. (2003). *Metode Penelitian Kepustakaan*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.