

PERANCANGAN BOARD GAME SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TATA KRAMA UNTUK SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

Ryan Ardwiyanto¹, dan Martiyadi Nurhidayat²

^{1,2,3} Program Studi Desain Produk, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi. 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kab. Bandung, Jawa Barat 402572
ryanardw@student.telkomuniversity.ac.id¹, martiyadi@telkomuniversity.ac.id²

Abstrak: Perkembangan media sosial yang pesat menyebabkan menurunnya moral dan etika pada generasi muda. Kemudahan dalam berkomunikasi melalui media digital berdampak pada berkurangnya kesadaran akan pentingnya sopan santun dalam kehidupan bermasyarakat. Namun, metode pembelajaran yang konvensional dan membosankan membuat remaja kurang tertarik mempelajari materi non-akademis, termasuk tata krama. Padahal, keterampilan sosial seperti etika, sopan santun, dan kemampuan berinteraksi sangat penting sebagai bekal menghadapi dunia kerja dan kehidupan sosial. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah board game sebagai media pembelajaran alternatif yang efektif dan menyenangkan untuk meningkatkan pemahaman tentang tata krama pada siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP). Metode perancangan yang digunakan adalah *Design Thinking*, yang mencakup tahapan empati, define, ideate, prototipe, dan uji coba. Hasil penelitian menunjukkan bahwa board game yang dirancang mampu meningkatkan keterlibatan siswa, serta menumbuhkan kemampuan komunikasi, kerja sama, dan empati dalam konteks pembelajaran yang lebih kontekstual dan interaktif. Board game ini juga mendapat respons positif dari siswa karena mampu menyampaikan materi dengan cara yang menarik dan tidak membosankan.

Kata kunci: Board Game, Tata Krama, Sekolah Menengah Pertama, Keterampilan Sosial, Media Pembelajaran, Permainan Edukatif

Abstract: The rapid growth of social media has led to a decline in moral and ethical values among the younger generation. The ease of communication through digital platforms often reduces awareness of the importance of politeness and etiquette in everyday social life. Traditional learning methods that are considered monotonous tend to make teenagers less interested in non-curricular subjects, such as character education. In fact, social skills such as etiquette, manners, and communication are crucial for their future in society and the job market. This study aims to design a board game as an alternative educational medium that is both effective and engaging to improve students' understanding of etiquette, especially among junior high school students. The design process uses the *Design Thinking* method, which includes the stages of empathize, define, ideate, prototype, and testing. The results of this study show that the developed board game successfully increases student engagement and helps foster communication, collaboration, and empathy. The game received positive

feedback from students, as it delivers educational content in a fun, interactive, and less monotonous way.

Keywords: Board Game, Etiquette, Interactive Learning, Junior High School, Design Thinking, Social Skills

PENDAHULUAN

Perkembangan zaman yang kian pesat membawa dampak besar terhadap kehidupan sosial masyarakat, baik secara positif maupun negatif. Salah satu dampak negatif yang cukup mencolok adalah menurunnya kesadaran generasi muda akan pentingnya etika dan moral dalam bersosialisasi. Di era digital saat ini, penggunaan media sosial yang meluas sering kali menggantikan interaksi tatap muka, sehingga mengubah pola komunikasi dan secara perlahan mengikis nilai-nilai kesopanan dalam kehidupan sehari-hari (Harahap et al., 2024).

Beberapa penelitian mengungkapkan adanya kemerosotan sikap tata krama di kalangan remaja. Aisyah dan Fitriatin (2025) dalam penelitiannya menyebutkan bahwa lemahnya pendidikan karakter dalam keluarga, kurangnya peran aktif sekolah, serta pengaruh negatif media digital menjadi faktor utama dalam merosotnya etika sosial remaja. Sementara itu, Revalina et al. (2023) menunjukkan bahwa siswa cenderung kehilangan kesadaran akan nilai-nilai seperti menghormati orang lain dan toleransi, yang merupakan bagian dari prinsip tata krama. Temuan-temuan tersebut menegaskan pentingnya strategi pembelajaran yang mampu menanamkan kembali nilai-nilai sopan santun melalui pendekatan yang menyenangkan dan relevan dengan kehidupan anak, seperti board game interaktif.

Di tengah realitas tersebut, kemampuan remaja untuk bersikap dan berinteraksi secara langsung menjadi tantangan tersendiri. Kurangnya pemahaman akan pentingnya tata krama, ditambah pengaruh budaya digital yang serba instan, membuat mereka terbiasa mengekspresikan diri tanpa mempertimbangkan norma sosial. Banyak yang mengira bahwa sopan santun akan terbentuk seiring

bertambahnya usia, padahal tanpa bimbingan dan pembiasaan yang tepat, nilai-nilai tersebut justru makin terkikis dalam pergaulan sehari-hari.

Pengenalan terhadap tata krama menjadi sangat penting, khususnya bagi siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) yang berada dalam fase perkembangan remaja awal. Pada tahap ini, mereka mengalami pertumbuhan kognitif dan sosial yang signifikan, mulai membentuk identitas diri, dan belajar memahami lingkungan sekitarnya secara lebih kompleks. Oleh karena itu, pembelajaran mengenai tata krama harus dirancang dengan pendekatan yang relevan dan menyenangkan, agar nilai-nilai tersebut dapat lebih mudah diserap dan diterapkan dalam kehidupan nyata (Santrock, 2007).

Minimnya penguatan karakter dalam kurikulum sekolah yang lebih menitikberatkan pada aspek akademik juga menjadi perhatian tersendiri. Padahal, aspek sosial seperti empati, sopan santun, dan tanggung jawab sama pentingnya untuk membekali siswa dalam kehidupan masyarakat. Oleh sebab itu, dibutuhkan media pembelajaran yang kreatif dan tidak membosankan untuk memperkenalkan tata krama secara efektif (Ainia, 2024).

Anak remaja cenderung menyukai permainan, terutama yang dapat dimainkan bersama teman-teman mereka. Permainan memiliki potensi besar sebagai sarana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Salah satu bentuk permainan yang sesuai untuk tujuan edukatif ini adalah board game. Board game memungkinkan pemain untuk mengalami simulasi situasi sosial yang memerlukan pemecahan masalah, interaksi, serta pengambilan keputusan (Tekinbas & Zimmerman, 2003). Hal ini membuatnya sangat relevan untuk digunakan sebagai media pembelajaran nilai-nilai tata krama.

Melihat berbagai persoalan tersebut, penulis merancang sebuah media edukatif berupa board game yang bertujuan untuk membantu remaja memahami dan menerapkan tata krama dalam kehidupan sehari-hari. Diharapkan, permainan ini dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus menjadi

sarana membentuk karakter yang bermanfaat bagi mereka dalam dunia sosial maupun dunia kerja di masa depan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode Design Thinking. Metode ini terdiri dari lima tahapan utama: (1) Empathize, yaitu observasi dan wawancara terhadap siswa dan guru SMP Telkom Bandung; (2) Define, perumusan masalah utama dari hasil temuan lapangan; (3) Ideate, menghasilkan ide kreatif dan konsep awal permainan; (4) Prototype, pembuatan purwarupa board game dengan elemen pembelajaran tata krama; dan (5) Test, uji coba produk kepada siswa dengan evaluasi dampak terhadap pemahaman tata krama.

Responden penelitian ini adalah siswa kelas 9 SMP Telkom Bandung dengan rentang usia 13–15 tahun. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan kuesioner. Validasi dilakukan dengan ahli materi dan praktisi board game.

Tahap perancangan dalam penelitian ini mengacu pada pendekatan *Design Thinking* yang menekankan pada pemahaman terhadap pengguna dan pembuatan solusi kreatif yang aplikatif. Produk yang dirancang berupa board game edukatif yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) terhadap nilai-nilai tata krama. Tahapan perancangan dilakukan secara iteratif, mulai dari analisis kebutuhan, eksplorasi ide, pengembangan konsep visual, hingga pembuatan produk fisik dan uji coba terhadap pengguna.

Konsep Desain

Konsep board game ini menggabungkan unsur pembelajaran dengan permainan yang interaktif dan menyenangkan. Permainan dirancang berdasarkan skenario kehidupan sehari-hari yang relevan bagi remaja, seperti interaksi di sekolah, rumah, tempat umum, dan area makan. Masing-masing skenario disajikan dalam bentuk kartu situasi yang menuntut pemain untuk memilih tindakan yang

mencerminkan sikap sopan santun dan etika. Selain memberikan pengalaman bermain, board game ini juga menjadi sarana refleksi nilai-nilai sosial yang sering diabaikan dalam pembelajaran konvensional.

Komponen Produk

Produk board game terdiri dari beberapa elemen utama, yaitu:

1. **Papan Permainan (Game Board):** menampilkan jalur permainan berbentuk petualangan yang menggambarkan lingkungan sosial remaja. Terdapat petak-petak berisi perintah, hukuman, dan bonus.
2. **Kartu Situasi:** berisi skenario nyata yang berkaitan dengan tata krama di berbagai konteks. Pemain diminta menjawab atau menentukan sikap yang tepat berdasarkan kartu tersebut.
3. **Pion Pemain:** mewakili posisi dan identitas tiap pemain. Desain pion dibuat sederhana namun representatif terhadap karakter siswa SMP.
4. **Dadu Transparan:** digunakan untuk menentukan langkah pemain. Dadu dirancang dengan titik berwarna cerah agar mudah dibaca.
5. **Token Nilai:** sebagai penghargaan atas sikap sopan yang dipilih dalam permainan.
6. **Buku Panduan:** menjelaskan cara bermain, aturan permainan, dan daftar nilai-nilai tata krama yang dibahas.

Visual dan Estetika

Desain visual board game menggunakan warna-warna cerah dan ilustrasi karakter yang disesuaikan dengan selera remaja. Pemilihan tipografi dan ikon yang jelas bertujuan untuk memudahkan pemahaman aturan. Penggunaan simbol dan warna juga membantu siswa dalam memahami peran dan konsekuensi dari tindakan yang mereka pilih selama bermain.

Uji Coba Produk

Produk diuji coba kepada siswa kelas 7C SMP Telkom Bandung. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa mengikuti permainan dengan antusias, memahami materi

dengan lebih mudah, dan menunjukkan peningkatan dalam cara berkomunikasi dan berinteraksi. Permainan juga mendorong kerja sama antar siswa dan membuka ruang diskusi mengenai tata krama yang sering mereka temui dalam kehidupan sehari-hari.

Umpan balik dari siswa dan guru menunjukkan bahwa media ini berhasil menyampaikan materi dengan cara yang menyenangkan dan tidak membosankan. Siswa merasa lebih termotivasi untuk belajar karena permainan memberikan pengalaman langsung yang membuat mereka lebih mudah mengingat dan memahami nilai-nilai yang diajarkan.

HASIL DAN DISKUSI

Berdasarkan hasil uji coba, beberapa penyempurnaan dilakukan, seperti:

- a. Memperbesar ukuran teks pada kartu agar lebih mudah dibaca.
- b. Menyederhanakan instruksi permainan.
- c. Menambahkan skenario tambahan pada kartu agar cakupan tata krama lebih luas.
- d. Memperbaiki desain visual agar lebih konsisten dan menarik.

Dengan tahapan perancangan ini, board game berhasil diwujudkan sebagai media pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan materi secara efektif, tetapi juga mampu membangun suasana belajar yang menyenangkan, reflektif, dan kolaboratif. Game ini berpotensi menjadi alat bantu pembelajaran karakter yang aplikatif di lingkungan sekolah dan bimbingan konseling.

KESIMPULAN

Berdasarkan proses penelitian yang telah penulis lakukan, pemanfaatan *Board Game* sebagai media untuk membantu meningkatkan minat remaja pada pembelajaran terutama untuk pengenalan lebih dalam mengenai tata krama memiliki potensi yang efektif dan juga menyenangkan, melalui metode perancangan *Design Thinking* penulis dapat memahami kebutuhan user, serta cara

mengaplikasikan tata krama kedalam board game. Hasil pengujian prototype *board game* terhadap ahli dan juga di lapangan menunjukkan bahwa para siswa sangat berantusias dalam memahami materi didalam *board game* yang dalam hal ini adalah tata krama, melalui pendekatan permainan materi yang ingin disampaikan menjadi lebih mudah dicerna karena para remaja lebih tertarik dengan media permainan tersebut dibandingkan dengan metode konvensional.

Board game yang dirancang mampu mengintegrasikan unsur edukasi dan hiburan melalui aspek visual, mekanik permainan, serta konten yang relevan dengan kehidupan sehari-hari para remaja. Dengan adanya media ini, diharapkan proses pengenalan lebih dalam tata krama menjadi lebih menyenangkan dan mudah dimengerti, sehingga dapat meningkatkan kesadaran dan pemahaman mereka terhadap pentingnya etika dalam kehidupan sosial sehari-hari.

SARAN

Berdasarkan hasil uji coba lapangan dan evaluasi dari para siswa serta guru, berikut adalah beberapa saran yang dapat dipertimbangkan untuk pengembangan lebih lanjut dari media *Board game*:

Board Game Sebagai Media Pembelajaran

Board game terbukti memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, terutama dalam pengenalan tata krama kepada siswa Sekolah Menengah Pertama. Diharapkan ke depannya board game ini dapat dikembangkan lebih luas dengan konten yang menyesuaikan dengan jenjang pendidikan dan topik pembelajaran lainnya. Pemanfaatan board game dapat memperkaya metode pembelajaran konvensional dan membantu siswa memahami nilai-nilai moral secara kontekstual.

1. Peningkatan Visual dan Desain

Untuk meningkatkan daya tarik permainan, aspek visual perlu terus ditingkatkan. Warna-warna yang lebih menarik dan desain karakter yang lebih ekspresif dapat

memperkuat minat bermain siswa. Selain itu, tata letak papan permainan, desain kartu, serta elemen grafis lainnya perlu disesuaikan dengan preferensi estetika remaja agar lebih relevan dan menyenangkan saat dimainkan. Penyempurnaan ini akan berkontribusi dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan menyenangkan.

2. Pengembangan Materi Pembelajaran yang Lebih Variatif

Untuk meningkatkan efektivitas board game sebagai media edukatif, disarankan agar materi pembelajaran tata krama dikembangkan secara lebih variatif dan kontekstual. Konten materi dapat diperluas dengan memasukkan lebih banyak situasi kehidupan sehari-hari yang relevan bagi siswa SMP, seperti interaksi di media sosial, sikap saat berbelanja, atau bersikap saat menghadiri acara resmi. Dengan variasi materi yang lebih beragam, siswa dapat memahami tata krama dalam berbagai situasi, tidak hanya terbatas pada lingkungan sekolah dan rumah. Selain itu, penyusunan materi dapat disesuaikan dengan jenjang kelas atau usia yang lebih terfokus agar lebih tepat sasaran dan mudah dipahami oleh pemain.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, A., & Felicia, P. (2015). Gameplay Engagement and Learning in Game-Based Learning: A Systematic Review. *Review of Educational Research*, 85.
<https://doi.org/10.3102/0034654315577210>
- Ainia, D. K. (2024). Peran Etika Digital dalam Upaya Penguatan Pendidikan Karakter di Era Digital. *PAKAR Pendidikan*, 22(2), 127–135. <https://doi.org/10.24036/pakar.v22i2.528>
- Aisyah, N. N., & Fitriatin, N. (2025). Krisis Moral dan Etika di Kalangan Generasi Muda Indonesia dalam Perspektif Profesi Guru. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(1), 329–337. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i1.908>
- Andrianto, A., & Chalik, C. (2021). Perancangan Pembatas Interaksi sebagai Penunjang Kegiatan Bertransaksi di Kasir pada Masa New Normal. *Wacana Cipta Ruang*, 7(1).
 DOI:10.34010/wcr.v7i1.4734
- Arikunto, S. (1992). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Rineka Cipta.
<https://books.google.co.id/books?id=aO5BAQAACAAJ>
- Arlianda, R. R., Chalik, C., & Putri, S. A. (2024). PERANCANGAN TAS MRE BRAND ELEVEN OUTDOOR SEBAGAI PENUNJANG AKTIVITAS PENDAKIAN GUNUNG. *eProceedings of Art &*

Design, 11(1).

- Ashby, M. F., & Johnson, K. (2009). *Materials and Design: The Art and Science of Material Selection in Product Design*. Butterworth-Heinemann.
<https://books.google.co.id/books?id=3TX60n7-9GsC>
- Atamtajani, A. S. M., & Chalik, C. (2024). *Personality for different designers: Temukan gaya, ciptakan karya*. Yogyakarta: Deepublish Digital.
- Atamtajani, A. S. M., & Chalik, C. (2025). Brand Innovation and Product Design: The "Kamu Hidup Kami Hidup" Campaign by Eleven Outdoor. *ViRAL Journal*, 2(1).
<https://doi.org/10.51817/viral.v2i1.38>
- Atamtajani, A. S. M., & Chalik, C. *Personality For Different Designers: Temukan Gaya, Ciptakan Karya*. Deepublish.
- Atamtajani, A. S. M., & Chalik, C. (2024). *Eksperimen desain: Strategi inovatif dalam penelitian dan pengembangan produk*. Tel-U Press.
- Atamtajani, Asep Sufyan Muhakik, Chris Chalik, and Agung Afrianto. "Strategi desain dalam revitalisasi kebun binatang bandung: optimalisasi ruang dan fasilitas publik." *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan* 9.3 (2025): 1740-1755.
- Atamtajani, A. S. M., & Chalik (2025). Brand Innovation and Product Design: The "Kamu Hidup Kami Hidup" Campaign by Eleven Outdoor. *ViRAL Journal*, 2(1), 17-33.
- Aurumajeda, T., Nurhidayat, M., Muallimah, H., Studi, P., Komunikasi Visual, D., & Produk, D. (2021). PENGENALAN BOARD GAME "HOOTANIA" DALAM MENINGKATKAN BELAJAR MEMBACA UNTUK ANAK TAMAN KANAK-KANAK DI IGTK KECAMATAN NGAMPRAH KAB BANDUNG BARAT. In *Jl. Soekarno Hatta* (Vol. 1, Issue 2).
- Aurumajeda, T., & Nurhidayat, M. (2022). APLIKASI PRODUK BOARD GAME "HOOTANIA" SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN MINAT BACA PADA ANAK. *Rupa, Eksperimental Dan Inovatif*, 04. www.perpusnas.go.id
- Azhar, H., Silviana Putri, A., Ayu Wiwid Sintowoko, D., Fitriana Bahri, N., & Nurhidayat, M. (2023). *MAINAN EDUKATIF MONTESSORI AREA SENI DAN BUDAYA UNTUK YAYASAN GRIYA SODAQO INDONESIA*. 6.
- Azzard, J. M. D., Azhar, H., & Chalik, C. (2023). PERANCANGAN KEMASAN SAYURAN SUSTAINABLE UNTUK MENINGKATKAN NILAI JUAL BELI PRODUK PERTANIAN Studi Kasus Desa Candikuning, Kabupaten Tabanan, Provinsi Bali. *eProceedings of Art & Design*, 10(1).
- Berk, L. E. (2022). *Development Through the Lifespan*. Sage Publications.
<https://books.google.co.id/books?id=pj4uzwEACAAJ>
- Birrulwalidaini, M., Chalik, C., & Herlambang, Y. (2024). PERANCANGAN TAS CARRIER ELEVEN OUTDOOR MOWA DENGAN FITUR SOLAR PANEL DAN RECHARGEABLE BATTERY UNTUK MENUNJANG AKTIVITAS PENDAKIAN. *eProceedings of Art & Design*, 11(1).
- Brown, T. (2009). *Change by Design: How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation*. HarperCollins. <https://books.google.co.id/books?id=x7PjWyVUoVAC>
- Chalik, C., & Andrianto, A. (2022). Analisis Warna pada Interior Internet Cafe Fusion Rise. Dalam

Proceedings of Art & Design.

- Chalik, C., Andrianto, & Atamtajani, A. S. M. (2023). Descriptive analysis of graphic layout in interior design catalog. In D. A. W. Sintowoko, I. R. Hanif, A. G. Taufiq, & W. Wahab (Eds.), *Sustainable development in creative industries: Embracing digital culture for humanities* (pp. 164–169). Routledge. <https://doi.org/10.1201/9781003372486-31>
- Chalik, C., & Atamtajani, A. S. M. (2022). Designing Multi-functional Quran Stands (to Support Recitation Activity) for the Students in Islamic Boarding Schools: Case Study of Al-Kholili Islamic Boarding School, Bandung District. Dalam *Proceedings of Art & Design*.
- Chalik, C., & Atamtajani, A. S. M. (2024). Eksperimen Desain: Strategi Inovatif dalam Penelitian dan Pengembangan Produk. Dalam *Proceedings of Art & Design*.
- Chalik, C., & Cahyani, I. (2024). Perancangan Board Game Knowledge Dash sebagai Media Pendukung Program Literasi dan Numerasi Sekolah Dasar. *MAVIS: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 6(2), 149–161.
- Chalik, C., & Mukti, K. (2024). Perancangan Rak Buku Modular Sekolah Dasar dengan Metode User-Centered Design (UCD). Dalam *Proceedings of Art & Design*.
- Chalik, C., & Setiawan, A. F. (2021). Rhinoceros Software as a Digital Modeling Development of 3D Products: Case Study: Students' Digital Model Design of Product Design Department Telkom University. *BALONG: Jurnal Desain Produk*, 3(1). DOI:10.25134/balong.v3i1.5474
- Chalik Chris, Atamtajani Asm, & Andrianto. (2024). *Main Mainan Permainan Teori dan Praktik* (1st ed., Vol. 1). Tel-U Press.
- Cheong, K. Y., Aw, K., Karimov, K. S., Zhao, F., Mahroof-Tahir, M., & Schreiner, R. (2014). Advances in smart materials and applications. In *Advances in Materials Science and Engineering* (Vol. 2014). Hindawi Publishing Corporation. <https://doi.org/10.1155/2014/517342>
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2023). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. SAGE. <https://books.google.co.id/books?id=b9tFzwEACAAJ>
- Fadhilah, A. N., Guru, P., Atfhal, R., & Agama, F. (2021). *PENDIDIKAN TATA KRAMA UNTUK ANAK USIA DINI*. <http://riset.unisma.ac.id/index.php/fai/index>
- Fitriana, D. A., & Windiarti, R. (2020). The Influence of Educational Games Tools on Students' Cognitive Ability in Geometry of Students Group A. *BELIA: Early Childhood Education Papers*, 9(1), 1–6. <https://doi.org/10.15294/belia.v9i1.28374>
- Gibson, R. F. (2016). *Principles of Composite Material Mechanics*. CRC Press. <https://books.google.co.id/books?id=i3CmCwAAQBAJ>
- Gunawan, I. (2024). *Pendidikan Karakter: Tantangan dan Solusi di Era Digital*.
- Harahap, A. S., Nabila, S., Sahyati, D., Tindaon, M., & Batubara, A. (2024). Pengaruh Media Sosial Terhadap Perilaku Etika Remaja Di Era Digital. *Indonesian Culture and Religion Issues*, 1(2), 9. <https://doi.org/10.47134/diksima.v1i2.19>
- Hassinger-Das, B., Toub, T. S., Zosh, J. M., Michnick, J., Golinkoff, R., & Hirsh-Pasek, K. (2017). More than just fun: a place for games in playful learning / Más que diversión: el lugar de los

- juegos reglados en el aprendizaje lúdico. *Infancia y Aprendizaje*, 40(2), 191–218.
<https://doi.org/10.1080/02103702.2017.1292684>
- Lickona, T. (1992). *Educating for Character: How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility*. Bantam. <https://books.google.co.id/books?id=Cx0nJf7KZAcC>
- Mayer, R. E. (2001). *Multimedia Learning*. Cambridge University Press.
https://books.google.co.id/books?id=ymJ9o-w_6WEC
- Mukti, I. K. (2024). Perancangan Rak Buku Modular Sekolah Dasar dengan Metode User-Centered Design (UCD). *Waca Cipta Ruang*, 10(2), 129-138.
- Ningtyas, S. I. (2023). PENGGUNAAN BOARD GAME SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MELATIH BERPIKIR KREATIF SISWA. *Research and Development Journal of Education*, 9(2), 871. <https://doi.org/10.30998/rdje.v9i2.19392>
- Nurhidayat, A., Putri, S. A., & Nurhidayat, M. (2023). *PERANCANGAN ULANG UI/UX PLATFORM KONFERENSI VIDEO B2C (STUDI KASUS UMEETME.ID MILIK PT TELKOM INDONESIA)* (Vol. 10, Issue 1).
- Nurhidayat, M., & Aurumajeda, T. (2017). Analisis permainan tradisional dakon dalam melatih konsep berhitung dasar di taman kanak-kanak. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 11(1), 2025. <https://doi.org/10.29100/jp2m.vxix.xxxx>
- Oktavia, E. A., Chalik, C., & Putri, S. A. (2024). Perancangan Beauty Case Carmella untuk MUA yang Bekerja di Luar Studio. Dalam *Proceedings of Art & Design*.
- Pambudi, T. S., & Chalik, C. (2022). Perancangan tas kertas ramah lingkungan Rumah Makan Pecel Lele Metro Kota Bandung dengan menggunakan kertas benih daur ulang. *TANRA: Jurnal Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar*, 9(3), 291–298. <https://doi.org/10.26858/tanra.v9i3.38380SciSpace+2>
- Papalia, D., & Feldman, R. (2011). *Experience Human Development*. McGraw-Hill Education.
<https://books.google.co.id/books?id=NadcYgEACAAJ>
- Parekh, P., Gee, E., Tran, K., Aguilera, E., Pérez Cortés, L. E., Kessner, T., & Siyahhan, S. (2021). Board game design: an educational tool for understanding environmental issues. *International Journal of Science Education*, 43(13), 2148–2168.
<https://doi.org/10.1080/09500693.2021.1956701>
- Prima, J., Chalik, C., & Setiawan, A. F. (2024). Perancangan Cantigi Backpack Kid Adventure sebagai Sarana Pendukung Aktivitas Camping Kepramukaan Sekolah Dasar: Studi Kasus SD Pandu Bandung. Dalam *Proceedings of Art & Design*.
- Purba, R. A., Putri, S. A., & Chalik, C. (2024). Perancangan Kemasan Madu Trigona Pokdarwis O2 Berbahan Dasar Bambu di Desa Wisata Sijambur, Kabupaten Samosir. Dalam *Proceedings of Art & Design*.
- Putra, Putu Raka Setya, and Chris Chalik. "Analisis Identitas Visual Kembara Angkasa Sebagai Livery Spesial Ulang Tahun ke 74 Maskapai Garuda Indonesia." *MAVIS: Jurnal Desain Komunikasi Visual* 6.02 (2024): 89-99.
- Putra, P. R. S., & Chalik, C. (2024). Analisis identitas visual *Kembara Angkasa* sebagai livery spesial

- ulang tahun ke-74 maskapai Garuda Indonesia. *MAVIS: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 6(2), 89–99. <https://doi.org/10.32664/mavis.v6i02.1381>
- Rachman, A., Yochanan, E., Samanlangi, A., & Purnomo, H. (2024). *METODE-PENELITIAN-KUANTITATIF-KUALITATIF-DAN-R-D*.
- Ramawisari, I., Bahri, N. F., & Chalik, C. (2023). Analisis Pengaruh Poster Ergonomi Kerja Terhadap Manajemen Kinerja Pegawai Londri Cuci Kiloan. *Journal of Sciencetech Research and Development*, 5(2), 592-605.
- Revalina, A., Moeis, I., & Indrawadi, J. (2023). Degradasi Moral Siswa-Siswi Dalam Penerapan Nilai Pancasila Ditinjau Dari Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Pendidikan Karakter. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 8(1). <https://doi.org/10.21067/jmk.v8i1.8278>
- Safuruddin, J. M., Pambudi, T. S., & Chalik, C. (2024). Perancangan Mechanical Keyboard Modular Berdasarkan Kebutuhan Pengguna dengan Metode User-Centered Design. Dalam *Proceedings of Art & Design*.
- Santrock, J. W. (2007). *Adolescence*. McGraw-Hill.
<https://books.google.co.id/books?id=tGMyMAEACAAJ>
- Setiawan, A. F., & Chalik, C. (2020). Rhinoceros software as a digital modeling development of 3D products: Case study: Students' digital model design of Product Design Department Telkom University. *Balong International Journal of Design*, 3(1), 1–10.
<https://doi.org/10.25134/balong.v3i1.5474>
- Setiawan, A. F., & Chalik, C. (2020). RHINOCEROS SOFTWARE AS A DIGITAL MODELING DEVELOPMENT OF 3D PRODUCTS Case Study: Students' Digital Model Design of Product Design Department Telkom University. *Balong International Journal of Design*, 3(1).
- Setiowati, D., Wiratri, ;, Nada, A. ;, & Romli, A. (2023). *Pengaruh Komunikasi Pemasaran Terhadap Kepuasan Pelanggan Pada Toko Ritel Melalui Program Sampoerna Retail Community*. <https://www.src.id/>
- Smith, W. F., & Hashemi, J. (2011). *Foundations of Materials Science and Engineering*. McGraw-Hill. <https://books.google.co.id/books?id=2pVbSAAACAAJ>
- Sudaryat, Y., & Chalik, C. (2022). Analisis Penerapan Prinsip-Prinsip Animasi dalam Serial Netflix, Love, Death and Robots Volume 3 Episode 5: Kill Team Kill. Dalam *Proceedings of Art & Design*.
- Sudrajat, G. G., Chalik, C., & Atamtajani, A. S. M. (2024). Perancangan Recite: The Board Game sebagai Produk Pengaktifan Merek untuk Video Game Recite. Dalam *Proceedings of Art & Design*.
- Sudrajat, G. G., Chalik, C., & Atamtajani, A. S. M. (2024). PERANCANGAN RECITE: THE BOARD GAME SEBAGAI PRODUK PENGAKTIFAN MEREK UNTUK VIDEO GAME RECITE. *eProceedings of Art & Design*, 11(1).
- Swandhani, A. R., Azis, A. C. K., & Chalik, C. (2024). Analisis desain citra pada produk kemasan Indomie menggunakan metode semiotika. *MAVIS: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 6(2), 74–80. <https://doi.org/10.32664/mavis.v6i02.1314>

Tekinbas, K. S., & Zimmerman, E. (2003). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. MIT Press.

<https://books.google.co.id/books?id=UM-xyczrZuQC>

Wahyamaya, G., Areta, M. H., Uqaffi, Z., Putri, S. A., & Chalik, C. (2024). Pengembangan Konsep PR Package Bakpia Kukus Khas Yogyakarta. Dalam SENADA (Seminar Nasional Manajemen, Desain dan Aplikasi Bisnis Teknologi).

