

Analisis Pengaruh Tone Warna dalam Media Desain Board Game di Genre Game Edukasi untuk Anak-Anak

Moch. Rofi Hakim¹, Restu Ismoyo Aji², Pungky Febi Arifianto³

^{1,2,3}Desain komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Pembangunan Nasional
"Veteran" Jawa Timur, Indonesia

E-mail: 21052010058@student.upnjatim.ac.id¹, restu.ismoyo.dkv@upnjatim.ac.id²,
pungkyarifianto.dkv@upnjatim.ac.id³

Article History:

Received: 07 Mei 2025

Revised: 25 Juni 2025

Accepted: 29 Juli 2025

Keywords: *tone warna, board game, game edukasi, anak-anak.*

Abstract: *Board game merupakan media permainan yang tidak hanya mengandalkan mekanik dan aturan, tetapi juga visual yang kuat untuk membangun pengalaman bermain. Dalam konteks permainan edukatif untuk anak-anak, desain visual, khususnya tone warna, memainkan peran penting dalam menarik perhatian dan memfasilitasi pemahaman konsep permainan. Warna mampu menyampaikan emosi, suasana, dan makna secara instan, sehingga pemilihan tone warna yang tepat menjadi faktor krusial dalam perancangan board game edukatif. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana tone warna digunakan dalam media board game edukasi anak, serta bagaimana pengaruhnya terhadap persepsi, minat, dan pemahaman anak terhadap isi permainan. Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif berbasis studi literatur, yang memungkinkan peneliti menggali makna dan simbol visual secara mendalam. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan wawasan tentang pentingnya strategi pemilihan warna dalam meningkatkan efektivitas media pembelajaran melalui board game bagi anak-anak.*

PENDAHULUAN

Board game merupakan sebutan untuk permainan yang dimainkan di atas meja. Dalam Bahasa Indonesia, board game sering disebut sebagai "permainan papan," yang merujuk pada permainan yang menggunakan papan sebagai media utamanya. Board game memiliki sejarah panjang dan telah berkembang menjadi banyak bentuk, baik dalam mekanik permainan maupun dalam tema yang diusung. Permainan papan ini terbagi menjadi beberapa genre, seperti role-playing game (RPG), strategi, roleplaying, deck building, trading card game (TCG), hingga card game biasa. Setiap genre memiliki cara bermain yang sangat berbeda, mulai dari strategi mendalam, pembangunan karakter, hingga pengelolaan kartu. Beberapa board game dirancang untuk dimainkan oleh satu pemain saja, sementara yang lain bisa dinikmati oleh banyak pemain sekaligus. Dalam setiap permainan, pemain diharuskan mengikuti seluruh aturan yang sudah ditetapkan agar permainan bisa berjalan dengan lancar, menyeluruh, dan adil untuk semua peserta.

Aturan-aturan ini biasanya dirancang untuk menjaga keseimbangan dan memastikan bahwa setiap pemain mendapatkan pengalaman bermain yang maksimal.

Selain mekanik dan aturan, board game sering kali memamerkan desain visual yang indah yang mana itu juga memegang peran yang sangat penting dalam board game. Setiap permainan biasanya memiliki gaya gambar atau desain visual yang khas, disesuaikan dengan tema dan gameplay yang ditawarkan. Desain ini membantu membangun suasana permainan, memperjelas elemen-elemen penting dalam gameplay, serta membuat pengalaman bermain menjadi lebih imersif dan menarik. Visual dalam board game menjadi salah satu faktor yang sangat penting, terutama dalam mendukung jalannya permainan. Desain visual yang baik tidak hanya memperindah tampilan, tetapi juga membantu pemain memahami aturan, alur permainan, serta membangun suasana yang sesuai dengan tema game. Dengan visual yang jelas dan menarik, pemain dapat lebih cepat beradaptasi dan menikmati pengalaman bermain secara maksimal.

Selain mendukung pengalaman bermain, visual juga berperan besar dalam aspek komersial sebuah board game. Tampilan yang menarik dapat menjadi daya tarik utama yang menggoda calon pembeli, bahkan sebelum mereka mengetahui detail mekanik permainan tersebut. Dalam pasar yang kompetitif, board game dengan desain visual yang kuat dan konsisten memiliki peluang lebih besar untuk sukses dan dikenal luas. Di dunia desain board game, visual memegang peranan penting dalam menarik perhatian dan membangun pengalaman bermain yang menyenangkan, terutama bagi anak-anak. Visual yang menarik tidak hanya membuat permainan terlihat menyenangkan, tetapi juga membantu pemain untuk lebih cepat memahami konsep dan alur permainan. Oleh karena itu, perancangan visual harus dilakukan dengan perhitungan yang matang, mulai dari bentuk, ilustrasi, hingga pemilihan warna. Salah satu elemen visual yang paling krusial adalah tone warna. Warna memiliki kemampuan untuk menyampaikan emosi, suasana, dan bahkan memberikan petunjuk mengenai isi permainan hanya dalam sekali pandang. Dengan menggunakan tone warna yang tepat, pemain khususnya anak-anak dapat langsung menangkap nuansa atau vibe dari board game tersebut, apakah itu ceria, menegangkan, edukatif, atau petualangan. Hal ini penting agar pemain tidak hanya tertarik secara visual, tetapi juga memiliki ekspektasi yang sesuai terhadap isi permainan.

Namun, menentukan tone warna yang sesuai bukanlah hal yang sederhana. Banyak faktor yang memengaruhinya, seperti usia target pemain, tema permainan, psikologi warna anak-anak, Warna-warna positif adalah warna yang secara umum membangkitkan emosi yang menggembirakan dan menyenangkan, warna-warna negatif sering kali membangkitkan perasaan yang lebih tenang atau muram (Lourenzo Mourin, 2024). serta nilai edukatif yang ingin disampaikan. Misalnya, warna cerah seperti kuning atau merah sering dikaitkan dengan energi dan semangat, sementara warna biru atau hijau bisa menciptakan kesan tenang dan fokus. Karena itu, pemilihan tone warna dalam board game untuk anak-anak harus dilakukan secara strategis dan berdasarkan pertimbangan yang tepat.

Dalam jurnal ini, peneliti akan membahas secara singkat namun jelas mengenai pentingnya tone warna dalam desain board game anak-anak. Selain itu, jurnal ini juga akan mengulas berbagai faktor yang memengaruhi pemilihannya serta bagaimana tone warna dapat memengaruhi persepsi dan minat bermain anak-anak terhadap board game tersebut.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif yang berfokus pada pemahaman mendalam terhadap suatu fenomena. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk

mengeksplorasi secara lebih rinci dan kontekstual mengenai objek yang diteliti. Dalam hal ini, pendekatan kualitatif memberikan ruang bagi peneliti untuk menginterpretasikan makna dan simbol yang biasa digunakan dalam board game.

Salah satu teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskripsi mendalam, yang didasarkan pada sumber-sumber literatur yang relevan. Literatur tersebut menjadi sumber data utama yang membantu peneliti membangun pemahaman yang komprehensif terhadap topik penelitian. Dengan memanfaatkan referensi yang telah ada, peneliti mampu menyusun analisis yang kuat berdasarkan teori maupun hasil penelitian terdahulu. Konteks utama yang diteliti oleh peneliti adalah keinginan untuk menganalisis penggunaan tone warna dalam media board game, khususnya yang termasuk dalam genre edukasi untuk anak-anak. Penelitian ini berfokus pada bagaimana warna-warna digunakan dalam desain board game edukatif, serta bagaimana tone warna tersebut memengaruhi persepsi, minat, dan pemahaman anak-anak terhadap isi dan mekanisme permainan. Tujuannya adalah untuk memahami peran tone warna dalam meningkatkan efektivitas media pembelajaran melalui board game, serta menentukan apakah pemilihan warna tertentu dapat membantu menyampaikan pesan edukatif dengan lebih baik kepada target usia anak-anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peranan tone warna dalam board game sangatlah signifikan dan tidak bisa diabaikan. Warna tidak hanya berfungsi sebagai elemen visual semata, tetapi juga memiliki kekuatan untuk membentuk suasana, memperkuat cerita, serta memperjelas konsep permainan itu sendiri. Dalam dunia board game, tone warna yang tepat mampu menarik perhatian pemain, menciptakan pengalaman bermain yang lebih imersif, dan membangun keterikatan emosional dengan permainan. Oleh karena itu, pemilihan warna harus dirancang dengan cermat agar selaras dengan tema dan tujuan dari board game tersebut.

Secara visual, tone warna dapat menjadi panduan intuitif bagi pemain, terutama anak-anak, untuk memahami alur permainan, peran karakter, maupun aturan yang berlaku. Memperkenalkan warna pada anak dapat membantu mereka mengembangkan kerangka kognitif yang lebih dalam dan kompleks (Fitria Gia et al., 2024). Warna-warna cerah dan kontras tinggi cenderung lebih disukai oleh anak-anak karena memberikan kesan menyenangkan, dinamis, dan mudah dikenali. Warna juga memiliki falsafah, simbol, dan emosi yang berkaitan dengan penafsiran makna dengan warna tertentu sebagai bentuk dari psikologi warna (Fajar Paksi, 2021). Tone warna yang sesuai juga dapat membantu membedakan elemen-elemen penting dalam permainan, seperti kartu, pion, atau area tertentu dalam papan permainan, sehingga mempermudah anak-anak dalam memahami dan mengikuti jalannya permainan tanpa harus membaca terlalu banyak teks.

Selain itu, tone warna juga memiliki dampak langsung terhadap aspek pemasaran dan penjualan sebuah board game. Permainan dengan visual menarik dan warna yang menggugah emosi cenderung lebih mudah menarik perhatian di rak toko maupun di platform daring. Bagi pasar anak-anak, warna menjadi daya tarik utama yang memicu ketertarikan awal sebelum mereka mengetahui mekanik permainan yang sebenarnya. Oleh sebab itu, pemilihan tone warna yang efektif bukan hanya soal estetika, melainkan strategi penting dalam menjangkau pasar sasaran. Dalam penelitian ini, peneliti akan secara khusus membahas bagaimana tone warna yang efektif dapat diaplikasikan dalam media board game untuk anak-anak. Sebagai bagian dari pendekatan analisis, peneliti akan menggunakan salah satu permainan board game yang telah beredar di pasaran untuk diteliti lebih lanjut. Analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi

strategi warna yang berhasil, serta menggali potensi pengembangan desain visual yang lebih ramah dan menarik bagi anak-anak.

Psikologi Warna di anak anak

Warna adalah spektrum spesifik yang terkandung dalam Cahaya (putih) sempurna (Ahmad Yahya,2021). kehadiran warna juga mampu menjadi stimulus emosi seseorang yang dapat berubah secara spontan(Fajar Paksi, 2021), Oleh karena itu, pemilihan warna yang tepat dan nyaman di mata anak-anak menjadi aspek yang sangat penting dalam perancangan board game, khususnya seperti *Kartu Bhineka* yang memang ditujukan untuk segmen usia tersebut. Warna memiliki peran besar dalam membentuk persepsi visual dan suasana hati anak-anak, bahkan sebelum mereka memahami isi atau mekanisme permainan. Warna yang dipilih harus mampu menarik perhatian, namun tetap memberikan rasa nyaman agar anak-anak tidak merasa cepat lelah atau terganggu saat bermain.

Jika pemilihan warna dilakukan secara kurang tepat misalnya terlalu gelap, terlalu mencolok, atau tidak harmonis hal tersebut bisa berdampak negatif terhadap emosi dan mental anak. Warna yang terlalu tajam atau tidak sesuai dengan konteks permainan dapat menimbulkan rasa gelisah, kebingungan, atau bahkan kebosanan. Anak-anak masih sangat sensitif terhadap rangsangan visual, sehingga desain warna yang tidak seimbang bisa membuat mereka kehilangan minat atau merasa tidak nyaman saat bermain. Secara fungsi psikologis warna dianggap memiliki kemampuan untuk mempengaruhi emosi, psikologi dan perilaku manusia. Sebaliknya, anak-anak umumnya menyukai warna yang cerah, beragam, dan menyenangkan. Warna-warna seperti kuning, merah, hijau, dan biru yang digunakan secara proporsional dan harmonis akan menciptakan suasana bermain yang menyenangkan, penuh semangat, dan merangsang imajinasi mereka. Warna-warna tersebut juga dapat membantu anak lebih mudah membedakan elemen-elemen dalam permainan, sehingga proses bermain menjadi lebih intuitif dan interaktif.

Dengan memahami pentingnya aspek warna dalam desain board game untuk anak-anak, maka desainer permainan harus memiliki pemahaman yang baik mengenai psikologi warna dan bagaimana warna-warna tertentu dapat memengaruhi suasana hati serta pengalaman bermain anak. Pemilihan warna yang tepat bukan hanya soal estetika, tetapi juga merupakan bagian dari strategi desain yang berkontribusi langsung terhadap efektivitas edukatif dan kesuksesan sebuah board game. Warna primer adalah warna pokok atau warna dasar, jadi , warna primer adalah warna yang menjadi dasar dari warna lain (Ahmad Yahya,2021). Warna primer merupakan tiga warna dasar yang tidak dapat diperoleh dari pencampuran warna lain, yaitu merah, biru, dan kuning. Ketiga warna ini menjadi dasar dalam sistem warna aditif (khususnya dalam teori warna tradisional) dan digunakan sebagai titik awal untuk menciptakan warna-warna lain melalui proses pencampuran. Warna primer dianggap sebagai warna netral dalam konteks desain karena sifatnya yang mendasar dan fleksibel untuk dikombinasikan.

Dalam konteks desain untuk anak-anak, warna primer memiliki peran penting karena anak-anak cenderung tertarik pada warna-warna cerah dan mencolok. Merah, biru, dan kuning termasuk ke dalam kategori warna yang memiliki tingkat kecerahan tinggi dan daya tarik visual yang kuat. Warna-warna ini mudah dikenali, merangsang perhatian, dan memberikan kesan yang menyenangkan serta energik, yang sesuai dengan karakteristik visual yang disukai oleh anak-anak. Oleh karena itu, pemilihan warna primer sering dijadikan acuan dalam perancangan media visual edukatif seperti board game untuk anak-anak, karena dapat meningkatkan minat dan keterlibatan mereka dalam aktivitas belajar sambil bermain.

Studi Kasus

Board game yang akan dipilih sebagai studi kasus dalam penelitian ini adalah *Kartu Bhineka*. Board game ini merupakan produk dari Manikmaya Games, sebuah studio permainan yang dikenal dengan pendekatannya terhadap tema-tema lokal dan edukatif. *Kartu Bhineka* menjadi menarik untuk dianalisis karena mengusung tema budaya Indonesia yang dikemas dalam bentuk permainan kartu yang menyenangkan dan mendidik. Dalam *Kartu Bhineka*, berbagai unsur budaya Indonesia ditampilkan secara visual dan informatif. Beberapa di antaranya mencakup pakaian adat, makanan tradisional, rumah adat, dan alat musik tradisional dari berbagai daerah di Indonesia. Dengan demikian, permainan ini tidak hanya menghibur, tetapi juga berfungsi sebagai sarana pengenalan budaya kepada pemainnya, khususnya anak-anak.



Gambar 1. Board game kartu Bhineka

(Sumber: <https://www.playday.id/boardgame/7/bhinneka#boardgame-description>)



Gambar 2. Board game kartu Bhineka

(Sumber: <https://www.playday.id/boardgame/7/bhinneka#boardgame-description>)

Kenapa memilih warna yang cerah?

Dari segi desain visual, *Kartu Bhineka* menggunakan warna-warna cerah sebagai tone utama dalam keseluruhan tampilan board game-nya. Warna cerah memberikan stimulasi yang lebih kuat kepada sistem saraf anak, menciptakan rasa ketertarikan dan kegembiraan (Lourenzo Mourin, 2024). Pemilihan warna ini bukan tanpa alasan. Warna-warna cerah dipilih karena target pasar utama dari board game ini adalah anak-anak, yang umumnya lebih tertarik pada tampilan yang penuh warna, ceria, dan mencolok. Hal ini menunjukkan bagaimana aspek visual dalam desain permainan sangat dipertimbangkan demi menarik perhatian dan meningkatkan pengalaman bermain bagi anak-anak. Dalam segi pemasaran warna cerah juga memiliki karakteristik yang mudah untuk dilihat oleh orang.

Dalam board game *Kartu Bhineka*, penggunaan warna tidak dilakukan secara sembarangan. Setiap warna yang dipilih memiliki makna simbolis yang memperkuat pesan dan nuansa yang ingin disampaikan oleh permainan ini. Warna-warna tersebut dipilih dengan mempertimbangkan aspek psikologis dan emosional yang dapat memengaruhi perasaan pemain, terutama anak-anak sebagai target utama. Warna kuning, misalnya, digunakan untuk merepresentasikan perasaan ceria, bahagia, dan optimis. Warna ini sering diasosiasikan dengan sinar matahari dan kecerahan, sehingga dapat membangkitkan semangat dan menarik perhatian. Dalam konteks board game, warna kuning bisa digunakan pada elemen-elemen seperti ikon permainan, latar kartu, atau detail visual lain yang ingin menonjolkan rasa gembira dan positif.

Selanjutnya, warna oranye memiliki arti antusiasme dan kegembiraan. Oranye adalah warna yang berada di antara merah dan kuning, sehingga ia mewarisi sifat energik dari merah dan keceriaan dari kuning. Dalam board game ini, warna oranye bisa dipakai untuk menekankan elemen yang bersifat dinamis, seperti giliran bermain, aksi spesial, atau kartu kejutan. Hal ini bertujuan agar pemain merasa lebih terlibat dan antusias selama permainan berlangsung. Warna biru memberikan kesan kedamaian, ketenangan, dan rasa percaya diri. Biru adalah warna yang menenangkan dan sering dikaitkan dengan langit atau laut, menciptakan suasana yang stabil dan damai. Dalam desain *Kartu Bhineka*, biru mungkin digunakan pada latar belakang atau elemen informasi agar menciptakan keseimbangan visual dan memberikan rasa nyaman saat pemain membaca atau memahami aturan permainan.

Sementara itu, warna merah memiliki makna keberanian dan energi. Warna ini sangat kuat secara visual dan sering digunakan untuk menandai sesuatu yang penting atau mendesak. Dalam board game, merah dapat digunakan untuk mempertegas elemen yang mengandung tantangan, aksi penting, atau efek kuat, sehingga pemain langsung tertarik secara emosional dan visual. Terakhir, warna hijau melambangkan keseimbangan, kesegaran, dan pertumbuhan. Hijau juga erat kaitannya dengan alam dan kehidupan, menjadikannya pilihan yang tepat untuk menyampaikan makna positif dan harmonis. Penggunaan hijau dalam permainan dapat menciptakan rasa keterhubungan dengan alam dan kebudayaan, serta mendorong pemain untuk berpikir tentang keberagaman sebagai sesuatu yang tumbuh dan hidup berdampingan.

Dengan demikian, setiap warna dalam *Kartu Bhineka* tidak hanya mempercantik tampilan visual permainan, tetapi juga memperkuat nilai-nilai edukatif dan emosional yang ingin disampaikan oleh perancangannya. Ini menunjukkan bagaimana warna dapat menjadi alat komunikasi yang sangat efektif dalam desain permainan edukatif. Skema warna juga dapat disebut sebagai suatu pencampuran warna yang berisikan satu atau lebih palet warna yang dipilih berdasarkan teori warna (azzahralaura1. 2023).



Gambar 3. Komposisi warna dari board game Kartu Bhineka
(Sumber: Dokumen pribadi)

KESIMPULAN

Dapat disimpulkan bahwa pemilihan warna dalam board game, terutama yang bergenre edukasi dan ditujukan untuk anak-anak, merupakan aspek yang sangat penting dalam proses perancangan. Warna tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetika semata, tetapi juga memainkan peran strategis dalam membentuk pengalaman bermain yang menyenangkan dan bermakna bagi anak-anak. Warna juga dapat menjadi ciri khas atau identitas visual dari sebuah board game. Dengan penggunaan warna yang konsisten dan menarik, sebuah permainan dapat lebih mudah dikenali dan diingat oleh pemain. Hal ini menjadi penting dalam menciptakan brand atau karakter yang kuat, terutama di tengah persaingan industri permainan yang semakin beragam.

Selain itu, warna juga dapat berfungsi sebagai alat bantu dalam menyampaikan alur cerita atau mekanisme permainan. Misalnya, penggunaan warna tertentu untuk membedakan jenis kartu, area permainan, atau tokoh-tokoh dalam game akan membantu pemain khususnya anak-anak lebih mudah memahami dan mengikuti permainan tanpa harus bergantung pada teks yang kompleks. Dari segi pemasaran, warna yang menarik dan sesuai dengan target usia juga dapat meningkatkan daya tarik visual sebuah produk. Board game dengan warna cerah dan harmonis cenderung lebih cepat menarik perhatian calon pembeli, terutama saat dipajang di rak toko atau dipromosikan secara daring. Desain warna yang tepat mampu memberikan kesan pertama yang kuat, yang sering kali menentukan keputusan pembelian.

Yang paling penting, warna memiliki pengaruh emosional terhadap pemain. Bagi anak-anak, warna dapat membangkitkan rasa senang, aman, penasaran, atau bahkan menenangkan. Dengan memilih warna yang sesuai, desainer dapat menciptakan atmosfer yang mendukung proses belajar dan bermain secara bersamaan, sehingga permainan menjadi lebih efektif sebagai media edukasi.

DAFTAR REFERENSI

- Fajar Paksi, D. N. (2021). Warna Dalam Dunia Visual. *IMAJI: Film, Fotografi, Televisi, & Media Baru*, 12(2), 90–97. <https://doi.org/10.52290/i.v12i2.49>
- Fitria Gia, Sri Wahyuningsi Laiya, & Rapi Us Djuko. (2024). Pengaruh Media Colour Board terhadap Kemampuan Mengenal Warna Anak Usia 5-6 Tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal VII. *Khirani: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(4), 76–86. <https://doi.org/10.47861/khirani.v2i4.1345>
- Lourenzo Mourin, A. B. G. (2024). *Ekplorasi Pengaruh Warna Terhadap Perkembangan Psikologi dan Mental Anak di SDN Kalirungkut 1 Surabaya*. <https://doi.org/10.5281/ZENODO.14553753>
- Kahfi, Ahmad Yahya. *Buku Teori Warna*. Universitas Negeri Jakarta, 2021. <https://anyflip.com/bpjzq/ahzv/basic>
- azzahralaura1. (2023). *Teori Warna*. AnyFlip. <https://anyflip.com/gufdc/euqd/>