

PERANCANGAN PERMAINAN PAPAN "BERANI MELANGKAH" MENINGGALKAN KENYAMANAN MENINGKATKAN PRODUKTIVITAS MAHASISWA UNESA SURABAYA

Kusna Ramdani¹

¹Universitas Negeri Surabaya

Email: kusnara2002@gmail.com

Received:

20-07-2026

Reviewed:

20-07-2026

Accepted:

21-07-2026

ABSTRAK: Papan Permainan "Berani Melangkah" merupakan **media utama** dalam perancangan ini yang berfungsi sebagai pusat interaksi seluruh komponen permainan. Papan permainan dirancang sebagai media edukasi interaktif yang mengadaptasi mekanisme dasar permainan ludo dan dikembangkan untuk memberikan pengalaman bermain yang menyenangkan sekaligus menyampaikan pesan mengenai keberanian keluar dari zona nyaman dan pembentukan kebiasaan positif. Metode yang digunakan *Design Thinking* oleh Brown yang meliputi tahapan *empathize, define, ideate, prototype, dan test*. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, kuesioner, dan studi literatur. Hasil penelitian berupa rancangan papan permainan yaitu papan permainan, pion, kartu motivasi, kartu tantangan, arah berputar, dadu, spidol, dan buku panduan. Konsep desain menggunakan semi flat dan tipografi menggunakan 3 jenis font yaitu *Vito bold, BorisBlackBloxx* dan *Halton Light*. Hasil evaluasi menunjukkan nilai kelayakan 79% pada validasi materi dan 87,5% pada evaluasi media. Hasil testing dilakukan kepada 20 responden mahasiswa UNESA Surabaya menunjukkan 90% responden juga memberikan tanggapan positif bahwa permainan dapat mendorong kebiasaan positif dan memotivasi pemain untuk mencoba hal-hal baru. Sehingga rancangan ini dinilai layak sebagai media interaktif untuk mendorong mahasiswa aktivitas produktivitas serta berani mencoba hal baru.

Kata Kunci: Papan Permainan, Design Thinking, Mahasiswa, Produktivitas, Zona Nyaman.

ABSTRACT (11pt): The "Berani Melangkah" board game is the primary medium in this design project, serving as the central platform for the interaction of all game components. The board game is designed as an interactive educational medium that adapts the basic mechanics of Ludo while providing an engaging playing experience and conveying messages about stepping out of one's comfort zone and developing positive habits. This design employed Brown's Design Thinking method, which consists of the stages of Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, and literature review. The design outputs include the game board, pawns, motivation cards, challenge cards, a spinner, dice, markers, and a guidebook. The visual concept adopts a semi-flat illustration style, while the typography utilizes three typefaces: Vito Bold, Boris Black Bloxx, and Halton Light. The evaluation results showed feasibility scores of 79% from material validation and 87.5% from media validation. User testing involving 20 students from Universitas Negeri Surabaya indicated that 90% of the respondents gave positive feedback, stating that the board game encouraged positive habits and motivated them to try new experiences. Therefore, the "Berani Melangkah" board game is considered a feasible interactive educational medium for encouraging productive behaviors and inspiring university students to step out of their comfort zones.

Keywords: Board Game, Design Thinking, University Students, Productivity, Comfort Zone.

PENDAHULUAN

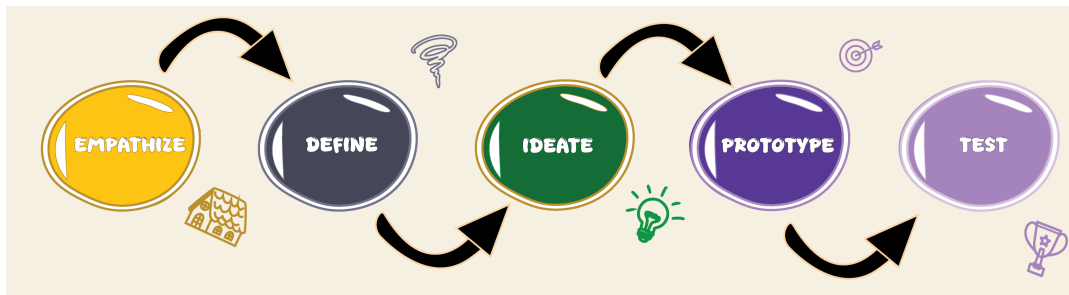
Perkembangan teknologi dan dinamika kehidupan di era modern menuntut mahasiswa untuk mampu beradaptasi terhadap berbagai perubahan, baik dalam lingkungan akademik maupun kehidupan sehari-hari. Selain dituntut mencapai prestasi akademik, mahasiswa juga diharapkan mampu mengelola waktu secara efektif, menyelesaikan tanggung jawab, serta membangun kebiasaan yang mendukung produktivitas. Namun, kondisi tersebut belum sepenuhnya terwujud. Hasil observasi pada kegiatan perkuliahan, organisasi kemahasiswaan (BEM), dan Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) di Universitas Negeri Surabaya (UNESA), serta penyebaran kuesioner kepada 59 mahasiswa menunjukkan bahwa 62,7% responden sering menunda tugas akademik, 67,8% lebih banyak menghabiskan waktu luang dengan bermain media sosial, 59,3% menunda memulai aktivitas karena merasa belum siap, 54,2% merasa cemas menghadapi tantangan baru, dan 49,1% lebih memilih melakukan aktivitas yang sudah biasa dibandingkan mencoba pengalaman baru. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kecenderungan mahasiswa bertahan pada zona nyaman yang berpotensi menghambat produktivitas dan pengembangan diri. Menurut (Ajeng Diah Hartawati M.Psi, 2025), zona nyaman merupakan kondisi ketika seseorang merasa aman dengan rutinitas yang dijalani sehingga cenderung menghindari tantangan atau pengalaman baru. Di sisi lain, hasil

kuesioner juga menunjukkan bahwa 88,1% responden lebih tertarik mempelajari materi melalui aktivitas yang bersifat interaktif dan 98,3% pernah memainkan papan permainan. Temuan tersebut menunjukkan bahwa papan permainan memiliki potensi sebagai media edukasi interaktif yang mampu mengombinasikan unsur visual, mekanisme permainan, dan interaksi sosial untuk menyampaikan pesan mengenai pentingnya keluar dari zona nyaman serta membangun kebiasaan produktif.

Berbagai penelitian terdahulu telah menunjukkan bahwa papan permainan dapat dimanfaatkan sebagai media edukasi, seperti penelitian (Rizkha & Anggapuspa, 2022) Perancangan Board Game pengenalan gizi seimbang sebagai media edukasi anak usia 9-12 tahun, (Mukarromah, 2026) Perancangan board game pembelajaran akasara Jawa untuk siswa kelas 5 sdn Baujeng 2 Pasuruan, serta (Wardhani et al., 2024) *Board game* sebagai media menurunkan stress pada remaja akhir (18-22 tahun). Penelitian (Jurnal et al., 2023) *Break The Limit: Keluar dari Zona Nyaman?*, dan penelitian (Anggita Maharani & Annisa Fajar Rahmawati, 2025) Pengalaman emosional siswa SD dalam pembelajaran matematika: studi fenomenologi tentang zona nyaman belajar. Meskipun demikian, belum ditemukan penelitian yang secara khusus merancang papan permainan sebagai media edukasi interaktif yang mengintegrasikan konsep zona nyaman dan produktivitas bagi mahasiswa. Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini bertujuan merancang papan permainan "Berani Melangkah" sebagai media edukasi interaktif bagi mahasiswa Universitas Negeri Surabaya. Perancangan dilakukan menggunakan metode *Design Thinking* menurut Brown yang meliputi tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Tahapan *empathize* dilakukan melalui observasi, wawancara, kuesioner, dan studi literatur untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna. Tahapan *define* digunakan untuk merumuskan permasalahan utama berdasarkan hasil analisis data, kemudian dilanjutkan dengan *ideate* untuk menghasilkan konsep permainan, *prototype* untuk mewujudkan rancangan media, dan *test* melalui validasi ahli serta uji coba kepada mahasiswa. Hasil penelitian diharapkan menghasilkan papan permainan yang tidak hanya memberikan pengalaman bermain yang menarik, tetapi juga mampu mendorong mahasiswa berani keluar dari zona nyaman dan meningkatkan produktivitas.

METODE PENELITIAN (PENCIPTAAN/PERANCANGAN)

Penelitian ini menerapkan metode *Design Thinking* yang dikembangkan oleh (Brown, 2008) sebagai acuan dalam proses perancangan papan permainan "Berani Melangkah". Metode tersebut dipilih karena berorientasi pada pengguna (*human-centered design*) dan memiliki tahapan yang sistematis sehingga mampu membantu proses perancangan mulai dari identifikasi kebutuhan pengguna hingga evaluasi hasil desain. Tahapan perancangan dalam penelitian ini terdiri atas lima tahap, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Tahap *empathize* dilakukan melalui identifikasi permasalahan, pengumpulan data, dan analisis kebutuhan pengguna. Tahap *define* digunakan untuk merumuskan permasalahan utama berdasarkan hasil analisis data. Selanjutnya, tahap *ideate* meliputi penyusunan konsep permainan, pengembangan mekanisme permainan, serta pengembangan konsep visual. Tahap *prototype* dilakukan dengan merealisasikan konsep menjadi purwarupa papan permainan, sedangkan tahap *test* dilakukan melalui validasi ahli dan uji coba kepada pengguna sebagai dasar penyempurnaan desain.



Gambar 1. Desain Thinking (Sumber: Ramdani,2026)

Penelitian dilaksanakan di Universitas Negeri Surabaya (UNESA) dengan objek penelitian berupa perancangan papan permainan "Berani Melangkah" sebagai media edukasi interaktif mengenai zona nyaman dan produktivitas. Sasaran penelitian adalah mahasiswa UNESA berusia 18–23 tahun. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, kuesioner, dan studi literatur untuk memperoleh informasi mengenai kebutuhan pengguna, karakteristik mahasiswa, serta landasan teori yang mendukung proses perancangan.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil analisis menjadi dasar dalam penyusunan konsep dan pembuatan *prototype* papan permainan. Selanjutnya, *prototype* divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, kemudian diuji coba kepada 20 mahasiswa UNESA untuk mengetahui tingkat kelayakan media berdasarkan aspek visual, mekanisme permainan, kemudahan penggunaan, dan efektivitas penyampaian materi sebagai dasar penyempurnaan desain.

KERANGKA TEORETIK

Dinamika Zona Nyaman

Dinamika zona nyaman adalah proses perpindahan individu dari kondisi yang dirasakan aman menuju situasi yang penuh tantangan sebagai bagian dari proses pengembangan diri. Dinamika ini menunjukkan bahwa keberanian menghadapi pengalaman baru dapat meningkatkan kemampuan beradaptasi, kepercayaan diri, serta mendukung pertumbuhan pribadi dan kesejahteraan psikologis (Ajeng Diah Hartawati M.Psi, 2025). Melangkah keluar dari zona nyaman dapat menjadi salah satu proses individu dalam mengenali dan mengembangkan potensi dirinya. Namun, sebelum berani menghadapi situasi baru, individu sering kali memiliki rasa takut akan kegagalan sehingga cenderung memilih bertahan pada kondisi yang terasa aman dan familiar. Keberanian menghadapi tantangan baru merupakan salah satu upaya untuk mengurangi kecenderungan bertahan pada zona nyaman. Melalui pengalaman baru, individu memiliki kesempatan untuk meningkatkan kepercayaan diri, mengembangkan kemampuan beradaptasi, serta memperoleh pengalaman belajar yang mendukung proses pengembangan diri (Avisa Claresta Dewi et al., 2025). Dalam proses perkembangan diri, terdapat beberapa tahapan zona yang dilalui individu yaitu zona kenyamanan, zona ketakutan, zona pembelajaran, zona pertumbuhan.

Motivasi McClelland

Motivasi merupakan dorongan yang berasal dari dalam maupun luar diri individu yang menggerakkan seseorang untuk melakukan suatu tindakan guna mencapai tujuan tertentu. Istilah motivasi berasal dari kata motif, yaitu daya penggerak yang mendorong individu untuk bertindak (Ridho, 2020). Motif tidak dapat diamati secara langsung, tetapi dapat diinterpretasikan melalui perilaku, seperti semangat, ketekunan, dan arah tindakan seseorang dalam mencapai tujuan. Dalam konteks psikologi, motivasi berperan penting dalam memengaruhi perilaku, keterlibatan, serta kecenderungan individu dalam menghadapi tantangan dan menyelesaikan suatu aktivitas. Motivasi muncul karena adanya kebutuhan yang ingin dipenuhi sehingga mendorong individu untuk bertindak sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Berdasarkan sumber kemunculannya, motivasi dibedakan menjadi dua jenis, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik.

Gamifikasi

Gamifikasi adalah proses penerapan elemen-elemen permainan (game elements) dalam konteks non-permainan untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan partisipasi pengguna. Elemen-elemen permainan ini meliputi poin, lencana, papan peringkat, tantangan, dan hadiah. Tujuan utama gamifikasi adalah untuk membuat aktivitas yang biasanya kurang menarik menjadi lebih menyenangkan dan memotivasi (Toni Anwar, 2024).

Penerapan gamifikasi dalam media edukasi dilakukan dengan mengintegrasikan elemen-elemen permainan ke dalam aktivitas pembelajaran sehingga pengguna memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif (Philosophy et al., 2024).

Dalam konteks pendidikan, Gamifikasi digunakan untuk mengantisipasi peserta yang kurang tertarik dalam suatu pelatihan atau kelas. Gamifikasi bukanlah sebuah permainan melainkan perpaduan antara pembelajaran konvensional terfokus pada materi atau esensi dengan menambahkan nilai-nilai fun sehingga materi dapat lebih mudah dicerna dan diingat (Luthfi Waskitojati, 2023).

Gamifikasi bekerja dengan memanfaatkan prinsip-prinsip psikologi perilaku dan teori motivasi. Berikut adalah beberapa elemen kunci gamifikasi yaitu : poin dan lencana, papan peringkat, tantangan dan misi, umpan balik.

Kartu Psikologis

Kartu psikologis atau *OH Cards* merupakan media metafora yang digunakan sebagai alat bantu dalam proses konseling, terapi, maupun intervensi psikologis. *OH Cards* dikembangkan oleh psikolog humanistik asal Jerman Moritz Egetmeyer bersama seniman asal Meksiko Ely Raman dan telah diterjemahkan ke dalam 24 bahasa serta digunakan di lebih dari 50 negara sebagai media eksplorasi psikologis. *OH Cards* merupakan kartu proyeksi metaforis yang bekerja berdasarkan prinsip asosiasi bebas (free association), sehingga memungkinkan individu mengekspresikan pikiran, perasaan, dan pengalaman melalui interpretasi terhadap gambar maupun kata yang terdapat pada kartu (Jiang et al., 2023).

Dalam proses penggunaannya, *OH Cards* membantu individu mengurangi mekanisme pertahanan diri sehingga lebih terbuka dalam mengungkapkan pikiran dan perasaannya. Penggunaan kartu juga memungkinkan individu mengeksplorasi konflik, emosi, maupun pengalaman melalui cerita yang dibangun. (Jiang et al., 2023) menjelaskan bahwa media ini mampu membantu individu menghadapi kesulitan, meningkatkan kepercayaan diri,

memperbaiki strategi koping serta mendorong perubahan psikologis yang lebih positif. Oleh karena itu, kartu psikologis tidak hanya berfungsi sebagai media komunikasi dalam proses konseling, tetapi juga sebagai media refleksi yang mendorong individu menemukan solusi dan mengembangkan potensi dirinya.

Selain dimanfaatkan dalam intervensi psikologis, media kartu juga telah banyak dikembangkan sebagai media edukasi interaktif. (Ginanjar et al., 2023) mengembangkan permainan kartu *Truth or Dare* untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa melalui aktivitas berupa pertanyaan dan tantangan yang mendorong siswa berani berbicara, tampil di depan umum, serta menyelesaikan tugas secara mandiri.

Papan Permainan

Papan permainan merupakan permainan yang dimainkan beberapa pemain dengan menggunakan papan dan beberapa komponen pendukung lainnya. Dalam papan permainan, pemain biasanya menggunakan bidak, papan permainan, kartu, pion, dadu, atau token dengan aturan tertentu untuk mencapai tujuan permainan. Papan permainan memiliki karakteristik yang menyenangkan, menantang, dinamis, dan memungkinkan adanya interaksi sosial serta kerjasama antar peserta (najwa, 2023).

Papan permainan bukanlah permainan baru yang melainkan sudah sejak lama yaitu di tahun 5.000 SM yang ditemukan bukti arkeologis dari timur Tengah, awalnya terbuat dari tongkat, cangkang kura-kura, tulang ukiran dan batu (wellplayedasheville, 2021) permainan ini telah digunakan untuk mengisi waktu senggang bersama-sama dan contoh papan permainan sudah dikenal yaitu monopoli, catur, ludo, halma, ular tangga.

Pada era digital, media pembelajaran berbasis permainan banyak ditemukan melalui perangkat digital atau gawai yang praktis dan menarik. Namun, permainan digital memiliki keterbatasan dalam memberikan pengalaman bermain secara langsung dan melibatkan aktivitas fisik. Salah satu media permainan yang dapat digunakan sebagai alternatif adalah papan permainan, yaitu bagian dari tabletop game yang dimainkan pada permukaan datar dengan menggunakan aturan dan berbagai komponen, seperti papan permainan, pion, token, kartu, maupun dadu. Menurut (Cahyaning Umul Chasanah Nursyifani, 2020) jenis papan permainan berdasarkan pola permainan dibagi menjadi 6 bagian, yaitu: *Classic Board Games* atau *Family Games*, *Deck-Building Games*, *Abstract Strategy Games*, *Strategy Games*, dan *Card Based Strategy Games*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Empathize

Perancangan permainan papan "Berani Melangkah" meninggalkan kenyamanan meningkatkan produktivitas ini menggunakan metode *Design Thinking* sebagai pendekatan dalam proses perancangannya. Tahapan pertamanya yaitu *empathize* bertujuan untuk memahami permasalahan, kebutuhan, serta perilaku target pengguna terkait produktivitas dan kebiasaan berada di zona nyaman. Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data melalui observasi, penyebaran kuesioner kepada mahasiswa-i universitas negeri surabaya, wawancara dan studi literatur. Data yang diperoleh menjadi dasar dalam merancang konsep permainan yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan target pengguna.

Define

Tahap *define* bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan utama berdasarkan hasil observasi, wawancara, kuesioner, dan studi literatur yang telah dilakukan pada tahap *empathize*. Analisis data menggunakan model Miles dan Huberman melalui proses reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan untuk menentukan kebutuhan pengguna yang akan menjadi dasar perancangan papan permainan. Hasil analisis menunjukkan bahwa mahasiswa masih menghadapi berbagai hambatan dalam meningkatkan produktivitas, seperti kebiasaan menunda pekerjaan, distraksi media sosial, kurangnya motivasi, rasa takut gagal, serta kecenderungan bertahan pada zona nyaman. Sebaliknya, lingkungan yang positif, dukungan sosial, tujuan yang jelas, dan kemampuan mengatur waktu menjadi faktor yang mendorong mahasiswa lebih berani berkembang dan meningkatkan produktivitas.

Selain mengidentifikasi permasalahan, tahap ini juga menghasilkan kebutuhan pengguna terhadap media edukasi yang lebih interaktif. Mayoritas responden menunjukkan ketertarikan pada pembelajaran berbasis aktivitas, sehingga papan permainan dipilih sebagai media yang mampu mengintegrasikan materi mengenai pembentukan kebiasaan positif, growth mindset, manajemen produktivitas, pengelolaan prokrastinasi, serta keberanian keluar dari zona nyaman ke dalam mekanisme permainan. Hasil tahap *define* kemudian menjadi landasan dalam menyusun konsep permainan, elemen visual, serta aktivitas edukatif yang dikembangkan pada tahap *ideate*.

Tabel 1. Tabel Penyajian Data

No	Kategori	Deskripsi Data
1	Kebiasaan mahasiswa	Mahasiswa masih sering menunda pekerjaan karena rasa malas, distraksi media sosial, dan kurangnya motivasi.
2	Zona nyaman	Mahasiswa masih merasa takut gagal, kurang percaya diri, dan enggan mencoba pengalaman baru.
3	Produktivitas	Produktivitas dipengaruhi oleh tujuan, motivasi, disiplin, dan manajemen waktu.
4	Dukungan sosial	Lingkungan dan teman memberikan pengaruh positif terhadap keberanian serta proses pengembangan diri mahasiswa.
5	Media pembelajaran	Mahasiswa lebih tertarik pada media pembelajaran yang interaktif dibandingkan pembelajaran konvensional.
6	Materi papan permainan	Materi yang digunakan meliputi pembentukan kebiasaan positif, growth mindset, produktivitas, dukungan sosial, mengatasi prokrastinasi, dan keberanian keluar dari zona nyaman.

Berdasarkan hasil reduksi data dan penyajian data, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa masih menghadapi beberapa hambatan dalam meningkatkan produktivitas, yaitu kebiasaan menunda pekerjaan, rasa malas, distraksi media sosial, kurangnya motivasi, serta rasa takut untuk mencoba hal baru. Selain itu, sebagian mahasiswa masih memilih berada pada zona nyaman karena merasa lebih aman dengan aktivitas yang telah dijalani. Di sisi lain, hasil observasi, wawancara, dan kuesioner menunjukkan bahwa dukungan sosial, lingkungan yang positif, tujuan yang jelas, serta kemampuan mengatur waktu dapat membantu mahasiswa menjadi lebih produktif dan berani berkembang.

Hasil studi literatur juga menunjukkan bahwa pembentukan kebiasaan positif, growth mindset, produktivitas, dukungan sosial, pengelolaan prokrastinasi, serta keberanian keluar dari zona nyaman merupakan materi yang sesuai dengan permasalahan yang ditemukan pada mahasiswa. Selain itu, mayoritas responden menyatakan lebih tertarik belajar melalui media yang interaktif sehingga papan permainan memiliki potensi sebagai media edukasi.

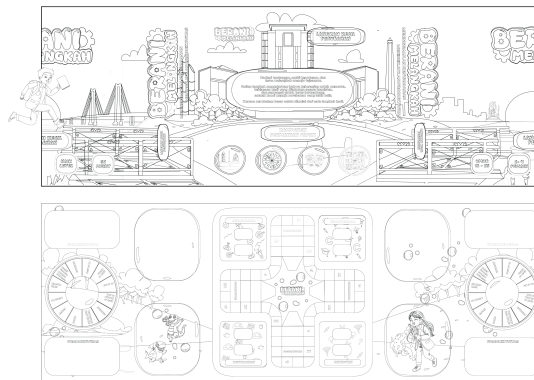
Ideate

Tahap *ideate* merupakan proses pengembangan solusi berdasarkan hasil analisis pada tahap *define*. Pada tahap ini, berbagai gagasan dikembangkan untuk menghasilkan konsep papan permainan yang mampu menyampaikan materi mengenai produktivitas dan keberanian keluar dari zona nyaman melalui pengalaman bermain yang interaktif. Pengembangan ide dilakukan dengan mempertimbangkan karakteristik mahasiswa sebagai target pengguna, kebutuhan terhadap media pembelajaran yang bersifat partisipatif, serta prinsip-prinsip Desain Komunikasi Visual agar pesan edukatif dapat diterima dengan lebih efektif.

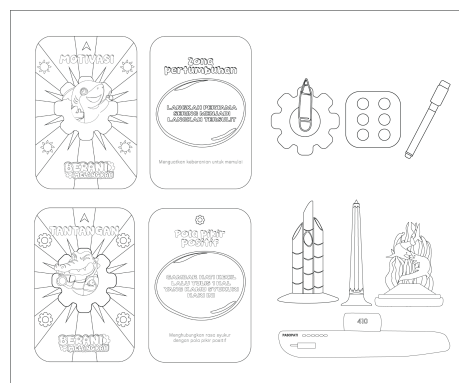


Gambar 2. Tipografi dan warna (Sumber: Ramdani,2026)

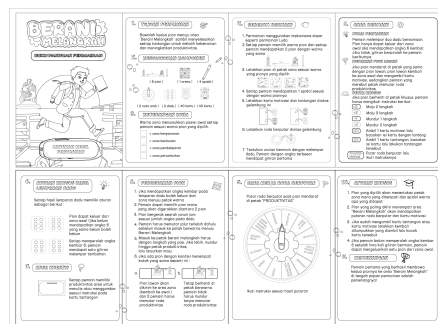
Gambar di atas menunjukkan hasil pemilihan tipografi dan warna yang digunakan sebagai pedoman visual dalam perancangan papan permainan "Berani Melangkah". Berdasarkan kajian tipografi dalam desain komunikasi visual, pemilihan jenis huruf mempertimbangkan aspek keterbacaan, hierarki informasi, serta kesesuaian dengan konsep permainan. Oleh karena itu, digunakan kombinasi font Vito Bold, BorisBlackBloxx, dan Halton yang memiliki fungsi berbeda pada setiap elemen desain. Font Vito Bold digunakan sebagai judul utama karena karakter hurufnya yang tebal, membulat, dan menyerupai gelembung sehingga mendukung representasi visual zona nyaman. BorisBlackBloxx diterapkan pada subjudul dan informasi penting untuk memberikan penekanan visual serta memudahkan pemain mengenali informasi utama, sedangkan Halton Light digunakan sebagai teks isi karena memiliki tingkat keterbacaan yang baik pada informasi yang lebih panjang. Sementara itu, pemilihan warna disusun berdasarkan makna psikologis warna dan konsep perjalanan pemain dalam meninggalkan zona nyaman menuju perkembangan diri. Palet warna pada layout background menggunakan perpaduan warna hangat dan warna alam yang merepresentasikan semangat, perubahan, pertumbuhan, serta keseimbangan, sedangkan warna pada layout papan permainan disesuaikan dengan tahapan perkembangan pemain, mulai dari zona nyaman, zona ketakutan, zona belajar, hingga zona pertumbuhan. Kombinasi tipografi dan warna tersebut dirancang untuk membangun identitas visual yang konsisten, meningkatkan daya tarik permainan, serta memudahkan pemain memahami informasi dan alur permainan secara efektif.



Gambar 3. Sketsa Layout luar dan dalam papan permainan (Sumber: Ramdani,2026)



Gambar 4. Sketsa Komponen Papan Permainan (Sumber: Ramdani,2026)



Gambar 5. Sketsa Buku Panduan (Sumber: Ramdani,2026)

Gambar di atas menunjukkan desain konsep permainan yang dihasilkan mengadaptasi mekanisme permainan Ludo karena memiliki aturan yang sederhana, mudah dipahami, dan telah dikenal oleh sebagian besar mahasiswa. Mekanisme tersebut kemudian dimodifikasi dengan menambahkan elemen edukatif berupa Kartu Motivasi, Kartu Tantangan, Roda Produktivitas, area Produktivitas, serta sistem tantangan yang mendorong pemain melakukan refleksi terhadap kebiasaan sehari-hari. Setiap elemen permainan dirancang untuk menghubungkan aktivitas bermain dengan materi mengenai pembentukan kebiasaan positif, growth mindset, pengelolaan prokrastinasi, dan keberanian menghadapi tantangan baru.

Prototype

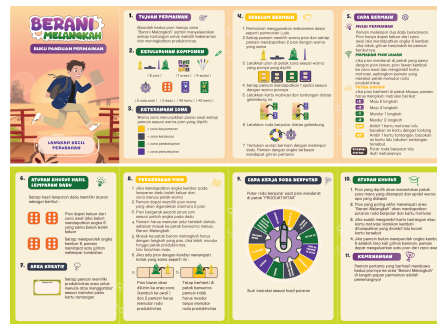
Tahap *prototype* merupakan proses visualisasi hasil pengembangan konsep ke dalam bentuk papan permainan yang dapat dimainkan. *Prototype* papan permainan "Berani Melangkah" dikembangkan dengan mengadaptasi mekanisme dasar permainan Ludo yang dimodifikasi sesuai tujuan edukasi mengenai produktivitas dan keberanian keluar dari zona nyaman. Pengembangan dilakukan dengan menambahkan beberapa elemen permainan, yaitu Kartu Motivasi, Kartu Tantangan, Roda Produktivitas, area Produktivitas, serta petak-petak khusus yang memberikan pengalaman belajar melalui aktivitas bermain. Modifikasi tersebut bertujuan agar pemain tidak hanya berfokus pada kompetisi untuk mencapai garis akhir, tetapi juga memperoleh pengalaman reflektif melalui penyelesaian tantangan, penerimaan motivasi, dan aktivitas yang mendorong pembentukan kebiasaan produktif. Tujuan permainan adalah membawa dua pion menuju area "Berani Melangkah" yang berada di tengah papan permainan. Selama permainan berlangsung, pemain harus mengikuti berbagai instruksi yang muncul pada petak khusus, seperti mengambil Kartu Motivasi, menyelesaikan Kartu Tantangan, atau memutar Roda Produktivitas. Setiap komponen dirancang untuk menghubungkan mekanisme permainan dengan materi mengenai growth mindset, pembentukan kebiasaan positif, pengelolaan prokrastinasi, manajemen waktu, serta keberanian menghadapi tantangan baru sehingga proses pembelajaran berlangsung secara interaktif, menarik, dan mampu mendorong pemain untuk menerapkan nilai-nilai produktivitas dalam kehidupan sehari-hari.



Gambar 6. Layout Luar Dan Dalam Papan Permainan (Sumber: Ramdani,2026)



Gambar 7. Sketsa Komponen Papan Permainan (Sumber: Ramdani,2026)



Gambar 8. Buku Panduan (Sumber: Ramdani,2026)



Gambar 9. Media Utama (Sumber: Ramdani,2026)

a. Konsep Visual

Gambar di atas menunjukkan hasil desain papan permainan yang dirancang menggunakan ilustrasi bergaya modern dengan dominasi warna hangat dan warna alam untuk menciptakan suasana yang menyenangkan sekaligus merepresentasikan proses perkembangan diri. Papan permainan dibagi menjadi empat zona, yaitu Zona Kenyamanan, Zona Ketakutan, Zona Pembelajaran, dan Zona Pertumbuhan, yang menggambarkan tahapan seseorang dalam keluar dari zona nyaman hingga mencapai perkembangan diri. Konsep visual juga didukung oleh karakter mahasiswa, mahasiswi, serta maskot Sura dan Baya sebagai representasi identitas Kota Surabaya. Selain papan permainan, *prototype* dilengkapi dengan kartu, pion, dadu, roda produktivitas, spidol, dan buku panduan yang dirancang secara konsisten agar mendukung keterbacaan informasi serta kenyamanan bermain.

b. Konsep Permainan

Konsep permainan menjelaskan mekanisme dan aturan yang digunakan dalam papan permainan "Berani Melangkah". Adapun konsep permainan dijelaskan sebagai berikut:

1. Cara bermain

Cara bermain menjelaskan proses permainan mulai dari mengeluarkan pion dari zona awal, pergerakan pion, interaksi dengan pion lawan, hingga menjalankan perintah pada petak khusus. Cara bermain dibagi menjadi beberapa bagian sebagai berikut:

a) Memulai Permainan

Pemain melempar dua dadu secara bergantian berdasarkan urutan bermain.

Untuk memindahkan pion dari zona awal menuju petak awal, pemain harus memperoleh angka kembar enam. Apabila pemain belum mendapatkan angka tersebut, pion tetap berada di zona awal dan giliran berpindah kepada pemain berikutnya.

b) Memakan Pion Lawan

Apabila pion pemain berhenti pada petak yang sama dengan pion lawan, pion lawan dianggap “dimakan” dan harus kembali ke zona awal. Setelah kondisi tersebut terjadi, kedua pemain yang terlibat harus memutar roda produktivitas dan melakukan aktivitas sesuai dengan hasil putaran.

c) Petak Khusus

Apabila pion berhenti pada petak khusus, pemain harus mengikuti instruksi sesuai dengan jenis petak yang ditempati. Petak khusus terdiri atas:

- 1) +2 = Maju dua langkah.
- 2) +3 = Maju tiga langkah.
- 3) 1 = Mundur satu langkah.
- 4) -2 = Mundur dua langkah.
- 5) KM = Mengambil satu Kartu Motivasi dan membacakan isi kartu dengan lantang.
- 6) KT = Mengambil satu Kartu Tantangan, membacakan isi kartu, kemudian melakukan tantangan tersebut.
- 7) Produktivitas = Memutar roda produktivitas dan melakukan aktivitas sesuai dengan hasil putaran.

d) Aturan khusus

Aturan khusus digunakan untuk mengatur beberapa kondisi tertentu yang terjadi selama permainan berlangsung. Aturan khusus dalam permainan adalah sebagai berikut:

- 1) Pion yang dipilih menentukan petak zona awal yang ditempati dan warna spidol yang diperoleh pemain.
- 2) Pion yang paling akhir mencapai area “Berani Melangkah” mendapatkan kesempatan untuk memutar roda produktivitas dan mengambil Kartu Motivasi.
- 3) Kartu Tantangan dan Kartu Motivasi yang telah digunakan dikembalikan ke tumpukan masing-masing, kemudian dikocok kembali.
- 4) Apabila seorang pemain belum memperoleh angka kembar enam setelah lima kali giliran bermain, pemain diperbolehkan mengeluarkan satu pion dari zona awal agar tetap dapat melanjutkan permainan.

2. Kemenangan

Pemenang ditentukan berdasarkan keberhasilan pemain dalam membawa kedua pion menuju area “Berani Melangkah” yang berada di tengah papan permainan. Pemain pertama yang berhasil menempatkan kedua pionnya pada area tersebut dinyatakan sebagai pemenang.



Gambar 10. Media Pendukung Papan Permainan (Sumber: Ramdani,2026)

Media pendukung dalam perancangan papan permainan "Berani Melangkah" terdiri atas stiker dan pin yang berfungsi memperkuat penyampaian pesan serta meningkatkan identitas visual permainan. Stiker dipilih karena mudah ditempelkan pada berbagai benda pribadi mahasiswa sehingga pesan mengenai keberanian keluar dari zona nyaman dan produktivitas dapat terus menjadi pengingat. Sementara itu, pin digunakan sebagai aksesoris pada tas, jaket, atau lanyard untuk memperkenalkan permainan sekaligus memperkuat kedekatan pengguna dengan papan permainan.



Gambar 11. Hasil Akhir (Sumber: Ramdani,2026)

Tabel 2. Kategori Presentase Kelayakan

Presentase	Kategori Kelayakan
0% - 20%	Tidak Layak
21% - 40%	Kurang Layak
41% - 60%	Cukup Layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

Tabel 3. Tabel Validasi Materi

Aspek/Indikator Penilaian	Skor
Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan papan permainan untuk meningkatkan produktivitas mahasiswa.	3
Materi sesuai dengan karakteristik mahasiswa usia 18–23 tahun.	4
Materi mengenai keberanian keluar dari zona nyaman telah disampaikan dengan baik melalui permainan.	3

Aspek/Indikator Penilaian	Skor
Materi yang digunakan sesuai dengan teori yang mendasari penelitian.	3
Gameplay papan permainan mampu menggambarkan proses keluar dari zona nyaman menuju perkembangan diri.	3
Konsep empat zona pada papan permainan sesuai dengan materi yang disampaikan.	4
Mekanisme permainan mendukung penyampaian materi produktivitas dan pengembangan diri.	3
Tujuan permainan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.	3
Isi Kartu Motivasi sesuai dengan materi produktivitas dan pengembangan diri.	3
Isi Kartu Tantangan mendukung penerapan materi secara langsung.	3
Aktivitas pada Kartu Tantangan sesuai dengan karakteristik mahasiswa.	3
Kartu Motivasi dan Kartu Tantangan saling mendukung dalam penyampaian materi.	3
Papan permainan mampu meningkatkan pemahaman mengenai produktivitas.	3
Papan permainan mampu mendorong keberanian mencoba hal baru.	3
Papan permainan mampu membantu membangun kebiasaan positif.	3
Papan permainan layak digunakan sebagai media edukasi bagi mahasiswa.	3
Empat zona pada papan permainan mampu merepresentasikan tahapan perkembangan diri.	4
Perpindahan pemain pada setiap zona sesuai dengan konsep keluar dari zona nyaman.	3
Hubungan antara empat zona dengan Kartu Motivasi dan Kartu Tantangan sudah sesuai.	3
Empat zona membantu pemain memahami proses menuju produktivitas.	3

Hasil validasi materi oleh 2 psikolog yaitu Aldi Kurniadi Christian, S.Psi., Psikolog, CHt dan Cindy Tiara Putri, S.Psi., Psikolog memperoleh nilai kelayakan sebesar 79% dengan kategori layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi pada papan permainan telah memenuhi aspek materi dengan kebutuhan mahasiswa UNESA surabaya, meskipun masih terdapat beberapa saran penambahan materi bersifat minor sebagai penyempurnaan materi.

Tabel 4. Tabel Validasi Media

Aspek/Indikator Penilaian	Skor
Desain visual papan permainan mampu menarik perhatian target pengguna.	4
Ilustrasi yang digunakan mendukung tema produktivitas dan keberanian mencoba hal baru.	3
Gaya visual yang digunakan terlihat konsisten pada seluruh komponen permainan.	4
Identitas visual papan permainan mudah dikenali.	4
Pemilihan warna sesuai dengan konsep permainan.	3
Kombinasi warna terlihat harmonis dan nyaman dilihat.	4
Warna membantu membedakan area atau zona permainan	4
Warna mendukung keterbacaan informasi pada media.	4
Jenis huruf yang digunakan mudah dibaca.	3
Ukuran huruf pada papan permainan dan kartu sudah sesuai.	3
Penempatan teks memudahkan pemain memperoleh informasi.	4
Tipografi yang digunakan sesuai dengan karakter permainan.	3
Tata letak elemen visual tersusun dengan baik.	3
Penempatan komponen permainan mudah dipahami.	3
Komposisi elemen visual terlihat seimbang.	3
Layout membantu pemain mengikuti alur permainan dengan mudah.	3
Papan permainan mudah digunakan oleh pemain.	4
Komponen permainan mendukung interaksi antar pemain.	3
Desain permainan mampu meningkatkan ketertarikan pemain untuk bermain.	3
Papan permainan memberikan pengalaman bermain yang menyenangkan.	4

Hasil validasi media oleh Bapak Akmad Arif Wicaksono Sandi, M.Ds. selaku dosen desain komunikasi visual UNESA Surabaya memperoleh nilai kelayakan sebesar 87.5% dengan kategori sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa desain papan permainan telah memenuhi aspek visual dan fungsional, dan layak digunakan sebagai papan permainan "Berani Melangkah".

Test

Tahap *test* bertujuan untuk mengevaluasi *prototype* papan permainan "Berani Melangkah" setelah melalui proses validasi ahli materi dan ahli media. Pengujian dilakukan kepada 20 mahasiswa Universitas Negeri Surabaya sebagai target pengguna. Responden memainkan papan permainan hingga permainan selesai, kemudian mengisi kuesioner untuk menilai aspek konsep permainan, mekanisme, kemudahan aturan, desain visual, ilustrasi, pengalaman bermain, serta manfaat permainan dalam mendorong produktivitas dan keberanian keluar dari zona nyaman.

Hasil pengujian menunjukkan bahwa papan permainan memperoleh tanggapan positif dari sebagian besar responden. Konsep dan tema permainan dinilai menarik oleh 95%

responden, sedangkan aspek desain visual dan ilustrasi juga memperoleh penilaian positif sebesar 95%. Selain itu, 95% responden menyatakan tetap tertarik mengikuti permainan hingga selesai, menunjukkan bahwa mekanisme permainan mampu mempertahankan keterlibatan pemain. Dari aspek edukatif, 90% responden menyatakan bahwa papan permainan mampu mendorong pembentukan kebiasaan positif serta memotivasi mereka untuk lebih berani mencoba pengalaman baru. Pengalaman bermain secara keseluruhan memperoleh nilai rata-rata 4,85 dari skala 5, yang menunjukkan bahwa papan permainan dapat diterima dengan baik sebagai media edukasi interaktif.

Tabel 5. Kategori Presentase Kelayakan

Presentase	Kategori Kelayakan
0% - 20%	Tidak Layak
21% - 40%	Kurang Layak
41% - 60%	Cukup Layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

Tabel 6. Tabel Hasil Uji Coba

No	Indikator	Hasil Persentase
1	Seberapa menarik konsep dan tema dari papan permainan "Berani Melangkah"?	94 %
2	Aturan permainan mudah dipahami.	81 %
3	Permainan dapat dimainkan tanpa mengalami kebingungan.	82 %
4	Desain papan permainan terlihat menarik	93 %
5	Ilustrasi mudah dipahami.	90 %
6	Permainan membuat saya tetap tertarik hingga selesai bermain.	87 %
7	Permainan mendorong saya untuk menerapkan kebiasaan positif dalam kehidupan sehari-hari.	82 %
8	Permainan memotivasi saya untuk mencoba hal-hal baru.	85 %
9	Seberapa menyenangkan pengalaman bermain papan permainan "Berani Melangkah!" bagi Anda?	97 %
	Rata-rata keseluruhan	87,89%

Berdasarkan hasil uji coba terhadap 20 responden, papan permainan "Berani Melangkah" memperoleh persentase keefektifan keseluruhan sebesar 87,89% sehingga termasuk dalam kategori sangat efektif. Aspek yang memperoleh nilai tertinggi adalah pengalaman bermain dengan persentase 97%, diikuti konsep dan tema permainan (94%), desain papan permainan (93%), ilustrasi (90%), daya tarik permainan (87%), motivasi mencoba hal baru (85%), kemudahan memainkan permainan (82%), dorongan menerapkan kebiasaan positif (82%), dan kemudahan memahami aturan permainan (81%). Hasil tersebut menunjukkan bahwa papan permainan yang dirancang telah mampu memberikan pengalaman bermain yang menarik, mudah dipahami, serta efektif dalam menyampaikan pesan mengenai produktivitas dan keberanian keluar dari zona nyaman.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, papan permainan "Berani Melangkah" berhasil dirancang sebagai media edukasi interaktif untuk mendorong mahasiswa keluar dari zona nyaman dan meningkatkan produktivitas melalui pendekatan *Design Thinking* yang meliputi tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Analisis kebutuhan menunjukkan bahwa mahasiswa masih menghadapi hambatan seperti prokrastinasi, distraksi media sosial, kurangnya motivasi, kesulitan mengatur waktu, dan rasa takut mencoba hal baru. Berdasarkan temuan tersebut, dikembangkan papan permainan mengadaptasi mekanisme Ludo dengan penambahan Kartu Motivasi, Kartu Tantangan, dan Roda Produktivitas. Hasil uji coba terhadap 20 mahasiswa menunjukkan nilai rata-rata pengalaman bermain sebesar 4,85 dari skala 5, serta 90% responden menyatakan permainan ini mampu mendorong kebiasaan positif dan memotivasi mereka untuk mencoba hal baru. Hasil tersebut menunjukkan bahwa "Berani Melangkah" berpotensi menjadi media pembelajaran interaktif yang menarik bagi mahasiswa.

Pengembangan selanjutnya dapat dilakukan dengan menambahkan lembar refleksi setelah permainan sebagai media untuk menghubungkan pengalaman bermain dengan penerapan kebiasaan positif dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, variasi Kartu Motivasi dan Kartu Tantangan dapat terus dikembangkan untuk meningkatkan nilai bermain ulang dan menyesuaikan kebutuhan yang beragam. Penyederhanaan aturan permainan serta desain kemasan juga perlu dipertimbangkan agar papan permainan lebih mudah dipahami, praktis digunakan, dan memiliki potensi yang lebih besar untuk diterapkan sebagai media edukasi pada lingkungan perguruan tinggi maupun kegiatan pengembangan diri mahasiswa.

REFERENSI

- Ajeng Diah Hartawati M.Psi, P. (2025). *Understanding Comfort Zone and Growth Zone to Improve Your Mental Health in Workplace*.
<https://binus.ac.id/alumni/article/397/understanding-comfort-zone-and-growth-zone-to-improve-your-mental-health-in-workplace/>
- Anggita Maharani, & Annisa Fajar Rahmawati. (2025). Pengalaman emosional siswa sd dalam pembelajaran matematika: studi fenomenologi tentang zona nyaman belajar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Matematika: PowerMathEdu*, 4(1), 1-12.
<https://doi.org/10.31980/pme.v4i1.2673>
- Avisa Claresta Dewi, Edy Soesanto, & Lutfiana Qorisya Azmy. (2025). Peran Pengembangan Potensi Diri dalam Menemukan dan Mengasah Minat Bakat. *RISOMA : Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 3(2), 09-24. <https://doi.org/10.62383/risoma.v3i2.599>
- Brown, T. (2008). *Design Thinking*. www.hbr.org
- Cahyaning Umul Chasanah Nursyifani, S. T. . M. D. (2020). *Bermain Board Game, Melatih Perkembangan Motorik Anak*. <https://binus.ac.id/malang/2020/01/bermain-board-game-melatih-perkembangan-motorik-anak/>
- Ginanjari, A., Supriatna, E., & Annisa, F. D. (2023). *Pengembangan permainan kartu*. 6(5), 402-409. <https://doi.org/10.22460/fokusv6i5.12927>
- Jiang, Y., Zhou, X., Yang, L., Zhang, H., Chen, Q., Feng, J., Wu, H., Fang, L., Zheng, M., Li, Y., Zhang, J., & Yan, Y. (2023). The Role of OH Cards in Psychological Interventions for Children With Fractures. *Alternative Therapies in Health and Medicine*, 29(6), 198-203.
- Jurnal, L. :, Pendidikan, M., Marpaung, R. A., & Asbari, M. (2023). Literaksi: Jurnal Manajemen Pendidikan | 203 Break The Limit: Keluar dari Zona Nyaman? *Manajemen*

- Pendidikan*, 01(keluar dari zona nyaman), 203–204.
- Luthfi Waskitojati. (2023). *Mengenal Gamification (Gamifikasi) Sebagai Pendukung Kegiatan Pembelajaran*. <https://klc2.kemenkeu.go.id/kms/knowledge/mengenal-gamification-gamifikasi-sebagai-pendukung-kegiatan-pembelajaran-4317674f/detail/>
- Mukarromah, L. (2026). Perancangan Board Game Pembelajaran Aksara Jawa Untuk Siswa Kelas 5 Sdn Baujeng 2 Pasuruan. In *Jdcms* (Vol. 1, Issue 1, pp. 1–18). <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jdcms/article/view/51517/15389>
- najwa. (2023). *Edu Cepat Bosan saat Belajar? Pembelajaran Menyenangkan Untuk Orang Dewasa Melalui Boardgame*. <https://www.kompasiana.com/najwaadzhanichairunnisa/6489c3634d498a4a89274032/cepat-bosan-saat-belajar-pembelajaran-menyenangkan-untuk-orang-dewasa-melalui-boardgame>
- Philosophy, E., Putra, L. D., Hidayat, F. N., Izzati, I. N., Ramadhan, M. A., & Dahlan, U. A. (2024). *Alacrity : Journal Of Education*. 4(3), 131–139.
- Ridho, M. (2020). Implikasinya Dalam Pembelajaran Pai. *PALAPA : Jurnal Studi Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 8 Nomor 1, 1–16.
- Rizkha, I. A., & Anggapuspa, M. L. (2022). Perancangan Board Game Pengenalan Gizi Seimbang Sebagai Media Edukasi Anak Usia 9-12 Tahun. *Jurnal Barik*, 4(1), 175–189. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/48614>
- Toni Anwar. (2024, May 21). *Apa Itu Gamifikasi? Panduan Mendalam untuk Memahami Gamifikasi*. Telkom University Purwokerto. <https://bis-pwt.telkomuniversity.ac.id/apa-itu-gamifikasi-panduan-mendalam-untuk-memahami-gamifikasi/>
- Wardhani, A. K., Pujiyanto, P., & Pahlevi, A. S. (2024). Board Game sebagai Media Menurunkan Stres pada Remaja Akhir (18-22 Tahun). *JoLLA Journal of Language Literature and Arts*, 4(7), 651–659. <https://doi.org/10.17977/um064v4i72024p651-659>
- wellplayedasheville. (2021). *Board Games: A Brief History*. <https://wellplayedasheville.com/blog/board-games-a-brief-history/>