

Penerapan *Design Thinking* dalam Perancangan Pion Karakter *Board Game* Laskar Kristus untuk Usia 8-12 Tahun

Hanung Sekar Larasati Enggarintyas^{1*}, Mahimma Romadhona², Widyasari³

¹⁻³ Desain Komunikasi Visual, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur, Indonesia

Email: 22052010085@student.upnjatim.ac.id¹, mahimma.dkv@upnjatim.ac.id², widyasari.dkv@upnjatim.ac.id³

*Penulis Korespondensi: 22052010085@student.upnjatim.ac.id

Abstract. *The Fruit of the Spirit is an important theological value to teach children because it contains points for everyday behavior. However, learning about the Fruit of the Spirit often encounters obstacles and is difficult for children aged 8-12 years to understand because it is considered too abstract and difficult to convey in simple language. Furthermore, obstacles come from the learning media used which are still conventional. Therefore, effective learning media are needed that can attract the interest and motivation of children to want to learn and apply the Fruit of the Spirit in everyday life, such as board games. In board games, there are components that can attract emotions and can be used as media, namely character pawns. The method used is the Design Thinking method with descriptive analysis. This approach is used to analyze data from the results of observations, interviews, literature studies, and questionnaires, as well as to develop concepts and design results. Thus, the character pawns can be created with a human-centered design approach, which is able to create visuals that have a close relationship with children's psychology.*

Keywords: Bible, Board Game, Character Design, Design Thinking, Pion.

Abstrak. Buah Roh merupakan nilai teologis yang penting untuk diajarkan kepada anak karena berisikan prinsip dalam bertingkah laku sehari-hari. Namun, pembelajaran mengenai Buah Roh sering kali mengalami kendala dan sulit untuk dipahami oleh anak usia 8-12 tahun karena dinilai terlalu abstrak dan sulit untuk disampaikan dengan bahasa sederhana. Selain itu kendala datang dari media pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran efektif yang mampu menarik minat dan motivasi anak agar mau belajar dan menerapkan Buah Roh dalam kehidupan sehari-hari, seperti *board game*. Dalam board game ada komponen yang dapat menarik emosional dan dapat digunakan sebagai media yaitu pion karakter. Metode yang digunakan adalah metode *design thinking* dengan analisis deskriptif. Pendekatan ini digunakan untuk menganalisis data dari hasil observasi, wawancara, studi literatur, dan kuesioner, serta untuk mengembangkan konsep dan hasil desain. Sehingga pion karakter dapat dibuat dengan pendekatan *human-centered design* ini mampu mewujudkan visual yang memiliki kedekatan dengan psikologis anak.

Kata Kunci: Alkitab, Desain Karakter, Permainan Papan, Pemikiran Desain, Pion.

1. LATAR BELAKANG

Pesatnya teknologi telah mengubah pola interaksi anak usia 8-12 tahun, yang ditandai dengan meningkatnya kasus perundungan dan sikap apatis terhadap etika (Raihan et al., 2024). Di GKJW Jemaat Waru, dominasi gawai membuat metode pengajaran konvensional satu arah menjadi tidak efektif karena anak sulit fokus dan cenderung pasif (Kreuta & Hutapea, 2023). Padahal, observasi menunjukkan anak-anak sangat antusias terhadap aktivitas fisik dan interaktif. Ketimpangan media ini menyebabkan nilai teologis yang abstrak, seperti "Buah Roh", sulit diimplementasikan anak dalam kehidupan sehari-hari (Y. T. Putri, 2024).

Media edukasi berperan vital sebagai instrumen untuk merangsang kognisi dan motivasi belajar (Angelica et al., 2023). *Board game* muncul sebagai solusi efektif karena menawarkan keunggulan taktil dan interaksi tatap muka yang berfungsi sebagai ruang simulasi etika tanpa tekanan (Widyasari et al., 2021). Melalui permainan yang terstruktur, anak-anak dapat tenggelam dalam proses pembelajaran rohani yang menyenangkan tanpa merasa sedang digurui (Simbolon & Ordekorio, 2025).

Dalam *board game*, pion karakter memegang peran krusial bukan sekadar sebagai penanda posisi, melainkan sebagai jembatan emosional antara pemain dan nilai yang disampaikan (Situmorang et al., 2024). Melalui kehadiran fisik yang dapat disentuh, pion membantu anak menginternalisasi nilai abstrak menjadi nyata (Nabilla et al., 2025). Efektivitas edukasi ini sangat bergantung pada strategi visual, yaitu *shape language* dan psikologi warna. Penggunaan bentuk geometris dasar seperti lingkaran atau persegi secara psikologis mampu mengomunikasikan kepribadian tokoh secara instan (Hartiningrum, 2025); (Santika, 2025), sehingga anak dapat langsung mengenali sifat karakter "Buah Roh" melalui persepsi visual.

Berbeda dengan penelitian terdahulu yang mayoritas berfokus pada narasi (Suga et al., 2025), penelitian ini menawarkan kebaruan dengan menerapkan kerangka kerja Design Thinking untuk mentransformasikan nilai teologis menjadi identitas visual yang relevan secara sosiokultural. Metode *human-centered* dari David Kelley dan Tim Brown ini memastikan setiap keputusan desain didasarkan pada kebutuhan kognitif audiens, bukan subjektivitas desainer (Zulkarnain et al., 2026).

Penelitian ini bertujuan merancang pion karakter pada *board game* Laskar Kristus yang mampu merepresentasikan profil audiens sekaligus mengomunikasikan etika Kristiani secara efektif. Dengan mengintegrasikan data emik audiens melalui *Design Thinking*, diharapkan tercipta inovasi media pembelajaran yang membantu proses internalisasi nilai Buah Roh bagi anak-anak di GKJW Waru melalui identifikasi diri yang kuat pada karakter yang dirancang.

2. KAJIAN TEORITIS

Buah Roh

Pengajaran moral dan etika Kristiani menekankan pada konsep Buah Roh, sebuah prinsip mendasar yang diuraikan dalam surat Galatia 5:22-23. Kitab Galatia sendiri adalah salah satu surat yang ditulis oleh Rasul Paulus kepada jemaat di Galatia, yang berisi nasihat dan pedoman hidup. Menurut Meissy & Wijayanti (2024), Buah Roh adalah sembilan sifat positif yang diyakini harus diwujudkan oleh orang beriman sebagai bukti nyata kehadiran Roh Kudus dalam

diri, dan sifat-sifat ini yang tidak tunduk pada hukum mana pun sering dijadikan pedoman utama perilaku moral dalam interaksi sosial.

Anak Usia 8-12 Tahun

Anak-anak dalam rentang usia 8 hingga 12 tahun berada pada tahap perkembangan operasional konkret yang memiliki preferensi kuat terhadap metode pembelajaran interaktif dan aktivitas fisik (Sukatin Sukatin et al., 2023). Pada usia ini, mereka menunjukkan kecenderungan kognitif yang membutuhkan titik identifikasi visual untuk memproses informasi. Selain itu, audiens pada kelompok usia ini mulai menyukai konten dengan tingkat kompleksitas visual yang lebih tinggi dan gaya visual yang memiliki kedekatan psikologis dengan dunia mereka.

Board Game

Board game atau permainan papan didefinisikan sebagai jenis permainan yang komponennya dapat dipindahkan atau digerakkan di atas permukaan papan yang telah ditandai sesuai aturan (S. A. Putri, 2021). Sebagai media edukasi, *board game* menawarkan keunggulan taktil dan sosial yang mengharuskan interaksi tatap muka, sehingga berfungsi sebagai ruang simulasi etika bagi anak tanpa tekanan instruksi formal. Struktur fisiknya terdiri dari berbagai komponen yang saling berinteraksi, seperti papan permainan, kartu, dadu, dan pion.

Pion Karakter

Dalam konteks *board game*, pion berfungsi sebagai komponen fisik yang digunakan untuk merepresentasikan posisi, kepemilikan, atau status seorang pemain di area permainan. Pion hadir dalam berbagai desain, yang disesuaikan dengan narasi atau tema permainan, mulai dari bentuk figural yang sederhana, seperti manusia, hewan, atau karakter fantasi hingga miniatur yang lebih detail. Secara khusus, istilah "meeple" diperkenalkan dalam *board game* modern untuk merujuk pada bentuk pion standar yang sering digunakan untuk mewakili pemain atau agen mereka di papan permainan. Seiring dengan evolusi desain, banyak *board game* kini mengadopsi miniatur atau figur plastik yang sangat mendetail sebagai pion, untuk meningkatkan imersi dan daya tarik visual permainan.

Gaya Ilustrasi Kartun

Gaya ilustrasi kartun digunakan untuk menyesuaikan dengan karakteristik psikologis anak usia 8-12 tahun karena sifatnya yang lucu dan ramah (Prasetya et al., 2023). Pendekatan ini berfokus pada penggunaan bentuk-bentuk sederhana untuk memudahkan proses dekripsi kognitif, namun tetap dapat dikembangkan dengan detail spesifik untuk memperkuat identitas tokoh. Penggunaan tekstur, seperti tekstur pensil, dalam gaya ini memberikan kesan taktil yang hangat dan manusiawi sehingga karakter terasa lebih relevan bagi keseharian audiens.

3. METODE PENELITIAN

Perancangan ini menggunakan kerangka kerja *Design Thinking* yang bersifat *human-centered* untuk menghasilkan solusi desain pion karakter yang relevan bagi anak (Angelica et al., 2023). Metode ini dipilih karena kemampuannya dalam memecahkan masalah kompleks melalui pendekatan empati. Penelitian ini menggabungkan data kualitatif untuk mendalami aspek emosional audiens, serta data kuantitatif untuk memvalidasi preferensi visual. Kelima tahapan *Design Thinking* digunakan sebagai alur kerja sistematis untuk mentransformasikan nilai abstrak "Buah Roh" menjadi wujud fisik pion yang komunikatif dan fungsional.

Observasi (*Empathize*)

Pada tahap *Empathize*, observasi dilakukan secara langsung untuk memahami ekosistem permainan dan perilaku target audiens. Peneliti melakukan *benchmarking* di gerai Gramedia dan pameran Big Bad Wolf untuk melihat tren desain karakter saat ini. Selanjutnya, observasi partisipatif dilakukan di GKJW Jemaat Waru untuk mengamati bagaimana anak usia 8-12 tahun berinteraksi secara sosial. Observasi tambahan di Tabletoys Boardgame Library memberikan data teknis mengenai bagaimana pion karakter dirancang agar nyaman digenggam dan mudah dikenali di atas papan permainan, yang menjadi kunci dalam membangun keterikatan emosional pemain.

Wawancara (*Empathize & Define*)

Wawancara mendalam dilakukan untuk mendapatkan sudut pandang ahli dalam mendefinisikan karakteristik pion. Diskusi dengan Pendeta Kristanto dan pengurus KPAR memberikan fondasi teologis agar setiap detail visual pada pion merepresentasikan sifat Buah Roh dengan tepat. Masukan dari Ibu Esa Mariya Puspitasari, selaku Psikolog Klinis membantu dalam memetakan aspek psikologis anak untuk menentukan ciri fisik karakter yang "menarik". Sementara itu, wawancara dengan *Game Master* Tabletoys memberikan batasan teknis mengenai ergonomi dan keterbacaan desain pion sebagai komponen utama *board game*.

Kuesioner (*Define & Ideate*)

Kuesioner disebarkan kepada anak-anak di GKJW Jemaat Waru sebagai upaya untuk memvalidasi kebutuhan pengguna secara luas. Data yang terkumpul digunakan untuk menyaring ide mengenai gaya ilustrasi dan skema warna yang paling efektif. Hasil kuesioner memastikan bahwa arah kreatif perancangan pion karakter, mulai dari pemilihan ekspresi hingga pemilihan warna kostum, didasarkan pada keinginan dan kesukaan target audiens, sehingga meminimalkan kesenjangan antara pesan yang ingin disampaikan dengan persepsi anak..

Studi Literatur

Studi literatur berfungsi sebagai pendukung seluruh tahapan *Design Thinking*. Peneliti merujuk pada Alkitab (Galatia 5:22-23) untuk ekstraksi konten nilai, serta literatur psikologi perkembangan dan prinsip desain komunikasi visual untuk mendukung tahap *Ideate* dan *Prototype*. Referensi jurnal mengenai perancangan karakter dan mekanisme *board game* memastikan bahwa pion yang dihasilkan tidak hanya estetis, tetapi juga memiliki landasan teori yang kuat secara akademik dan fungsional sebagai media edukasi etika.

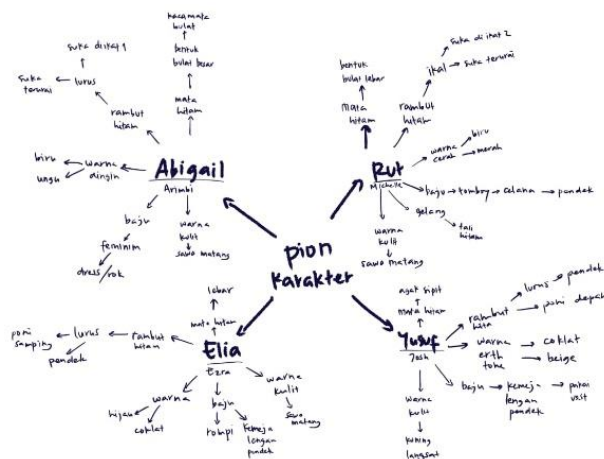
4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Empathize

Berdasarkan wawancara dengan Ibu Novi, guru Sekolah Minggu, metode konvensional dinilai kurang efektif bagi audiens yang pasif, sehingga peneliti merancang pion karakter dengan pendekatan gaya kartun kontras tinggi untuk membangun kedekatan emosional. Karakter dirancang berdasarkan profil nyata anak-anak di lapangan: tokoh Abigail menampilkan sisi feminin, Rut merepresentasikan gaya tomboi yang tangguh, sedangkan Yusuf dan Elia menggunakan atribut taktis seperti kemeja dan rompi petualang. Integrasi elemen visual yang akrab dengan dunia anak ini bertujuan mentransformasi nilai abstrak 'Buah Roh' menjadi representasi fisik yang taktil dan mudah diidentifikasi oleh anak-anak pada tahap operasional konkret.

Define

Berdasarkan temuan tahap *empathize*, tantangan utama dalam fase *define* adalah mengatasi ketidakmampuan media konvensional dalam memvisualisasikan nilai teologis abstrak bagi anak pada tahap operasional konkret. Untuk itu, dilakukan eksplorasi ide melalui peta pemikiran (*mind map*) guna membedah karakteristik sosiokultural dan preferensi visual anak-anak GKJW Waru ke dalam variabel desain yang spesifik. Setiap tokoh, seperti Abigail, Rut, Yusuf, dan Elia, dikembangkan melalui parameter anatomi, warna kulit, hingga skema warna tertentu, yang kemudian menjadi panduan dalam penyusunan *moodboard* serta transformasi ide menjadi aset visual pion karakter yang mampu berfungsi sebagai cermin identitas diri audiens.



Gambar 1. Peta Pemikiran.

Sumber: Dokumen Pribadi

Ideate

Moodboard Karakter

Rumusan konsep yang dihasilkan melalui *mind map* pada tahap *define* berperan sebagai dasar strategis yang memandu seluruh proses kreatif pada tahap selanjutnya. Kerangka berpikir ini memastikan bahwa transisi menuju tahap *ideate* tidak didasarkan pada asumsi subjektif, melainkan pada parameter desain yang telah teruji secara sosiokultural. Oleh karena itu, penyusunan *moodboard* dalam tahap ini berfungsi sebagai jembatan yang mentransformasikan kata kunci abstrak dari *mind map* menjadi referensi visual yang konkret mencakup gaya pakaian, gestur, hingga detail aksesoris, guna menciptakan fondasi karakter yang konsisten dan sesuai dengan preferensi audiens target. Berikut empat karakter utama yang merepresentasikan dinamika kepribadian anak-anak:

Abigail (9 Tahun)

Abigail dirancang sebagai representasi nilai kedamaian dan kelembutan hati yang mengadaptasi profil introspektif Arimbi, seorang anak kelas Madya berusia 9 tahun. Sifat pendiamnya ditransformasikan ke dalam atribut visual ramah berupa kacamata bulat, yang bertujuan untuk menciptakan keterhubungan emosional yang kuat antara audiens dengan pion karakter di atas papan permainan.

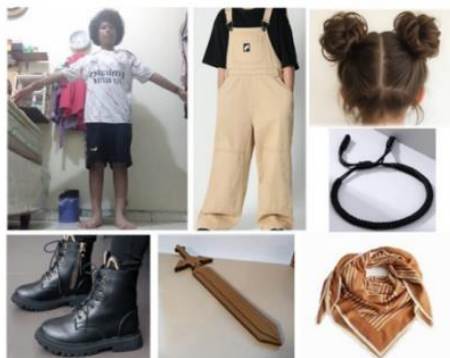


Gambar 2. *Moodboard* Karakter Abigail.

Sumber: Dokumen Pribadi

Rut (12 Tahun)

Karakter Rut dirancang sebagai representasi nilai kesetiaan dan keceriaan yang mengadaptasi profil nyata Michelle, seorang anak kelas Madya berusia 12 tahun yang periang namun protektif. Sifatnya yang aktif dan tangguh ditransformasikan ke dalam atribut visual berupa pakaian *overall jumpsuit* dan sepatu bot berdasarkan panduan *moodboard* untuk memberikan kesan siap bertualang. Melalui desain pion ini, pemain diharapkan dapat mengidentifikasi karakter yang dinamis sekaligus memahami kompleksitas nilai kesetiaan dalam interaksi sosial anak-anak di atas papan permainan.



Gambar 3. *Moodboard* Karakter Rut.

Sumber: Dokumen Pribadi

Yusuf (11 Tahun)

Karakter Yusuf dirancang sebagai representasi nilai penguasaan diri dan kesabaran yang mengadaptasi profil nyata Josh, seorang anak kelas Madya berusia 11 tahun dengan kepercayaan diri tinggi. Sifatnya yang tangguh secara mental namun memiliki sisi superioritas ditransformasikan ke dalam visual pakaian petualang semi-formal yang memberikan kesan disiplin sekaligus sedikit berlebihan. Melalui desain pion ini, pemain diajak untuk bereksplorasi mengenai batasan antara disiplin diri yang positif dan rasa bangga yang

berlebihan, sehingga nilai teologis yang disampaikan menjadi lebih manusiawi dan mudah dipahami.



Gambar 4. Moodboard Karakter Yusuf.

Sumber: Dokumen Pribadi

Elia (10 Tahun)

Karakter Elia dirancang sebagai representasi nilai kelemahlembutan dan keteguhan iman yang mengadaptasi profil nyata Ezra, seorang anak kelas Madya berusia 10 tahun yang tangguh namun memiliki tantangan dalam mengelola amarah. Sifatnya yang aktif dan taktis divisualisasikan melalui atribut rompi multifungsi serta celana kargo, sementara penggunaan ketapel dan syal kuning secara simbolis mengisyaratkan sifat gegabah dan emosional. Melalui pion Elia, pemain diajak merefleksikan bahwa kelemahlembutan tanpa penguasaan diri dapat berujung pada tindakan destruktif, sehingga memberikan pemahaman etika yang mendalam melalui interaksi di atas papan permainan.



Gambar 5. Moodboard Karakter Elia.

Sumber: Dokumen Pribadi

Konsep visual

Konsep visual dalam perancangan desain karakter *board game* "Laskar Kristus" mencakup pemilihan gaya ilustrasi, palet warna, dan media identifikasi melalui *moodboard* karakter. Strategi visual ini dirancang untuk menciptakan daya tarik emosional sekaligus fungsional bagi anak usia 8–12 tahun.

Gaya Visual

Perancangan ini mengadopsi gaya visual kartun yang lucu dan ramah, selaras dengan karakteristik psikologis audiens anak usia 8-12 tahun (Prasetya et al., 2023). Pendekatan visual ini berfokus pada penggunaan bentuk sederhana untuk memudahkan dekripsi kognitif anak, serta menerapkan teknik *no-lineart* untuk kesan modern yang fleksibel. Peneliti secara teknis menambahkan tekstur pensil pada tahap *finishing* guna menghilangkan kesan kaku ilustrasi digital sekaligus memberikan impresi taktil yang hangat dan familier. Melalui sentuhan manusiawi ini, nilai-nilai abstrak Buah Roh diharapkan terasa lebih relevan dengan keseharian anak, sehingga mempermudah proses identifikasi nilai etika dibandingkan penggunaan karakter digital konvensional.



Gambar 6. Gaya Ilustrasi Kartun.

Sumber: Dokumen Pribadi

Palet Warna

Pemilihan palet warna dalam perancangan ini dilakukan secara strategis dan fungsional dengan mengadopsi estetika warna kontras yang berciri khas cerah serta *vibrant* (Erlyana et al., 2023). Pengaplikasian warna-warna primer dan sekunder dengan saturasi tinggi bertujuan untuk membangun atmosfer petualangan yang energik serta stimulatif bagi audiens anak. Selain aspek estetika, warna diimplementasikan sebagai kode visual untuk membagi komponen karakter. Strategi ini dirancang untuk mempermudah anak-anak dalam memproses informasi secara cepat selama proses permainan, serta memperkuat asosiasi kognitif antara identitas warna tertentu dengan nilai etika yang direpresentasikannya.



Gambar 7. Palet warna kontras.

Sumber: Dokumen Pribadi

Prototype

Eksplorasi Bentuk

Proses selanjutnya adalah eksplorasi visual digital menggunakan *IbisPaint X* untuk menyusun tiga set desain alternatif bagi karakter Abigail, Rut, Yusuf, dan Elia berdasarkan variabel pada peta pemikiran. Setiap alternatif mengombinasikan tren pakaian anak kontemporer dengan tema petualangan, yang mencakup keberagaman proporsi tubuh, gaya busana, hingga detail atribut spesifik. Perancangan sketsa alternatif ini berfungsi sebagai instrumen uji untuk memvalidasi preferensi visual audiens target, guna memastikan bahwa desain final yang terpilih nantinya benar-benar merepresentasikan kebutuhan kognitif dan identitas sosiokultural anak-anak kelas Madya.

Eksplorasi desain karakter untuk *board game* ini mencakup tiga set visual dengan pendekatan *shape language* yang berbeda: Set A mengadopsi gaya *chibi* berbasis lingkaran untuk menciptakan kesan imut, ramah, dan aman melalui siluet sederhana; Set B menggunakan bentuk dasar persegi dengan proporsi tubuh seimbang guna memunculkan citra karakter yang stabil, disiplin, dan dewasa; sementara Set C menggabungkan bentuk segitiga serta trapesium dengan proporsi tubuh yang lebih besar untuk menampilkan kesan tangguh, heroik, dan dinamis melalui detail teknis yang lebih kompleks. Masing-masing set dirancang dengan atribut pakaian kunci untuk menguji keterbacaan identitas dan efektivitas representasi nilai etika bagi audiens anak-anak.



Gambar 8. Sketsa Pion Karakter.

Sumber: Dokumen Pribadi

Final Desain

Setelah tahap sketsa, peneliti menerapkan gaya visual *no-lineart* dengan warna sebagai instrumen utama untuk mendefinisikan dimensi dan volume karakter. Proses diakhiri dengan tahap *finishing* menggunakan palet warna kontras serta tekstur untuk memperkuat karakteristik

visual, sementara warna hitam pada mata dan rambut tetap digunakan sebagai representasi fisik yang realistis.

Finalisasi ketiga set desain karakter ini menerapkan strategi pewarnaan dan variasi *skin tone* yang berbeda untuk menguji respons audiens serta merayakan keberagaman fisik. Set A mengandalkan warna kontras dengan spektrum spesifik pada tiap karakter dan menempatkan Rut serta Yusuf sebagai representasi kulit gelap dan terang; Set B mengeksplorasi harmoni warna yang lebih variatif dengan menempatkan Elia sebagai karakter berkulit paling gelap; sementara Set C mengedepankan kompleksitas detail warna pakaian yang lebih kaya serta menonjolkan spektrum kemajemukan fisik yang tegas, dengan Elia sebagai sosok berkulit gelap, Yusuf sebagai yang paling cerah, serta Abigail dan Rut dengan rona kulit kemerahan yang berbeda.



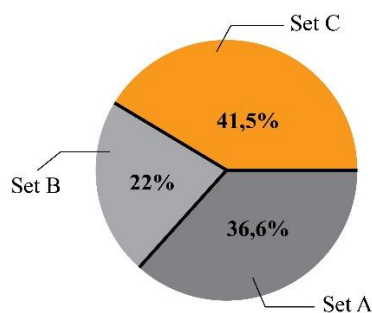
Gambar 9. Finalisasi Desain Pion Karakter.

Sumber: Dokumen Pribadi

Test

Validasi Desain

Data hasil validasi visual yang melibatkan 41 responden anak sekolah minggu menunjukkan preferensi yang signifikan terhadap salah satu alternatif desain. Berdasarkan Gambar 14, Set Desain C menempati posisi tertinggi dengan persentase 41,5%, disusul oleh Set A sebesar 36,6% dan Set B sebesar 22%. Dominasi pilihan pada Set C ini menunjukkan bahwa target audiens lebih mampu mengidentifikasi karakteristik tokoh melalui kombinasi bentuk yang dinamis dan detail atribut yang spesifik. Tingginya angka pada Set C juga mengonfirmasi bahwa proporsi tubuh yang lebih matang lebih sesuai dengan selera visual anak usia 8-12 tahun yang mulai menyukai konten dengan tingkat kompleksitas visual yang lebih tinggi. Hal ini kemudian menjadi landasan kuat bagi peneliti untuk melakukan analisis lebih mendalam terkait elemen *shape language* dan psikologi warna pada karakter terpilih tersebut.



Gambar 10. Hasil Kuesioner Pemilihan Desain Karakter.

Sumber: Dokumen Pribadi

Analisis Desain Terpilih

Berdasarkan hasil kuesioner, Set C banyak dipilih oleh anak-anak usia 8-12 tahun sehingga desain set C dapat menjadi representasi visual yang efektif. Keunggulan desain terletak pada *shape language* dan palet warna yang mampu memvisualkan nilai abstrak dari Buah Roh menjadi ciri khas visual yang spesifik:

Abigail

Karakter ini menggunakan warna biru dan ungu sebagai palet warna untuk pakaian. Penggunaan warna ini dipilih karena warna ini melambangkan ketenangan emosional dan kedalaman spiritual. Dalam perspektif *shape language*, yang menjadi bentuk dasar kerangka adalah bentuk segitiga. Segitiga yang biasanya dikesankan tajam dapat diseimbangkan secara visual dengan siluet rambut yang mengalir lembut. Penggabungan ini dimaksudkan untuk menyampaikan pesan bila karakter memiliki sifat pendamai yang harmonis, bijaksana, dan teguh, selaras dengan nilai damai sejahtera dalam Buah Roh.

Rut

Rut dibuat dengan menerapkan palet warna merah dan biru yang melambangkan keteguhan hati dan ketenangan. Pakaian yang dikenakan oleh Rut adalah *jumpsuit* yang memiliki makna kesiapan untuk bertindak dan melayani. Visual ini selaras dengan wujud nilai kesetiaan dan ketulusan menjadikan karakter yang aktif namun tetap konsisten. Bentuk dasar dari karakter ini adalah segitiga dan trapesium yang menjadikan karakter ini lebih kompleks.

Yusuf

Karakter Yusuf mewakili nilai kesabaran dalam Buah Roh sehingga pemilihan warna cenderung didominasi warna cokelat dan krem untuk memberikan kesan stabil, rendah hati, dan tenang. Secara visual, penggunaan *vest* memberikan kesan kerapian yang secara psikologis menggambarkan pengendalian diri serta keteraturan karakter. Kesan ini diperkuat dengan struktur anatomi yang cenderung seimbang, memberikan tanda visual kepada audiens bahwa Yusuf adalah figur yang kokoh dalam prinsip namun tetap hangat dan mudah bergaul.

Elia

Karakter ini memiliki bentuk dasar trapesium pada bentuk kakinya yang memberikan kesan kokoh, meskipun begitu karakter Elia mewakili kelemahlembutan dalam Buah Roh. Hal ini didukung dengan penggunaan warna palet yang cenderung berwarna hijau dan cokelat, yang memiliki makna ketenangan dan bumi. Atribut pakaian yang digunakan adalah rompi yang menunjukkan bahwa kelemahlembutan bukanlah kelemahan, melainkan kekuatan yang terkendali dalam menghadapi tantangan petualangan.



Gambar 11. Desain Terpilih.

Sumber: Dokumen Pribadi

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Perancangan pion karakter untuk *board game* "Laskar Kristus" menggunakan kerangka *design thinking* untuk menjembatani pemahaman abstrak mengenai Buah Roh bagi anak usia 8-12 tahun melalui pendekatan visual yang relevan. Berdasarkan hasil validasi, audiens menunjukkan preferensi terhadap Set Desain C yang kompleks, di mana penggunaan *shape language* strategis dan tekstur pensil mampu memberikan kesan taktil yang hangat serta manusiawi. Dengan mengintegrasikan variabel sosiokultural yang kuat pada identitas setiap tokoh, penelitian ini berhasil menciptakan media refleksi etika yang komunikatif, menjadikan pion karakter sebagai sarana pembelajaran yang lebih efektif dan bermakna dibandingkan media konvensional.

DAFTAR REFERENSI

- Angelica, M., Hidayat, D., & Adriyanto, A. R. (2023). PENERAPAN METODE DESIGN THINKING PADA PERANCANGAN UI / UX MOBILE APPS SEBAGAI MEDIA PENDIDIKAN MORAL UNTUK ANAK-ANAK IMPLEMENTATION OF DESIGN THINKING METHOD IN UI / UX MOBILE APPS DESIGN AS A MEDIUM OF MORAL EDUCATION. 4(2), 177-186. <https://doi.org/10.59997/amarasi.v4i02.2711>
- Erlyana, Y., Everlin, S., Yuwono, I. F., Desain, D., Visual, K., & Mulia, U. B. (2023). ANALISIS COLOR PALETTE BERDASARKAN RASA WARNA. 09(03), 396-411. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v9i03.7136>

- Hartiningrum, A. (2025). SEMIOTIKA VISUAL : BAHASA BENTUK PADA DESAIN KARAKTER MERI di ANIMASI JUMBO. 07(03), 1-10. <https://doi.org/10.52005/3xs58918>
- Kreuta, K., & Hutapea, M. (2023). Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Moral Anak Usia Remaja di Jemaat GKI Mahanaim Burere. *REI MAI: Jurnal Ilmu Teologi Dan Pendidikan Kristen*, 1(2), 133-139. <https://doi.org/10.69748/jrm.v1i2.85>
- Meissy, M., & Wijayanti, T. D. (2024). Buku Ilustrasi Aktivitas Bermain Berjudul: "Bermain Asyik Belajar Buah Roh." *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(9), 10972-10978. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i9.5856>
- Nabilla, Z. R., Romadhona, M., & Arifianto, P. F. (2025). Perancangan Karakter Boardgame "Jejak Karapas: Pahlawan Laut Kecil" Dengan Pemanfaatan Enam Jenis Penyu Laut di Indonesia. 18(1), 167-178. <https://doi.org/10.51903/pixel.v18i1.2557>
- Prasetya, I. P. A., Putra, I. K. A. M., & Nandaryani, N. W. (2023). PENERAPAN GAYA VISUAL KONSEP KARTUN PADA PERANCANGAN. 4(1), 41-45.
- Putri, S. A. (2021). Perancangan Board Game Sebagai Sarana Edukasi Mengenai 38 Provinsi Rumah Adat Indonesia Untuk Anak Usia 9-12 Tahun. *Jurnal Desain Indonesia*, 7(1).
- Putri, Y. T. (2024). Penerapan Metode Role Playing Dalam Tentang Buah Roh Siswa Kelas Vi the Application of Role Playing Methods in Christian Education To. *Excelsior Pendidikan*, 5(1), 44.
- Raihan, Tasrif, & Ida Waluyati. (2024). Bullying di Sekolah dan Dampaknya pada Perilaku Siswa Di Sekolah Dasar. *Praksis: Jurnal Pendidikan, Budaya, Dan Literasi*, 1(1), 56-67. <https://doi.org/10.71260/jpal.v1i1.10>
- Santika, W. (2025). Psikologi warna dan pengaruhnya terhadap respons emosional Individu. *Literacy Notes*, 1(1), 5-7.
- Simbolon, S. R., & Ordekor, S. (2025). Pengembangan media pembelajaran interaktif untuk pendidikan agama kristan. *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 4(1), 692-705.
- Situmorang, F. Y., Romadhona, M., & Sutejo, A. (2024). Perancangan Desain Karakter Board Game Batik Jetis Sidoarjo. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 1186-1196. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i3.10297>
- Suga, Z., Putri, E., Universitas, B., Nasional, P., & Jawa, V. (2025). Desain Karakter untuk Board Game Edukasi Burung Endemik. 5(1), 1-12. <https://doi.org/10.56633/kaisa.v5i1.1048>
- Sukatin Sukatin, Khairul Mutaqin, Puji Astuti, Wahyu Widiyansih, & Yulia Putri. (2023). Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial (Jupendis)*, 1(3), 186-194. <https://doi.org/10.54066/jupendis.v1i3.492>
- Widyasari, W., Yani, A. R., Wulandari, N., & Imani, E. C. (2021). PERANCANGAN BOARD GAME EDUKASI ANTI BULLYING. 07(02), 298-316. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v7i2.4243>

Zulkarnain, R. R., Surabaya, U. N., Sejarah, G., Singhasari, K., & Singhasari, G. (2026).
PERANCANGAN DESAIN KARAKTER UTAMA DALAM PERMAINAN VIDEO
"SINGOSARI FALLEN DYNASTY" STUDI INDEPENDEN. 1(1), 16-27.