

Perancangan *Board Game* Sebagai Media Edukasi Tentang *Kato Malereang*

Elank Ibnu Hapka^{1*}, Anin Ditto², Mutia Budhi Utami³

¹Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Padangpanjang

²Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Padangpanjang

³Seni Murni, Institut Seni Indonesia Padangpanjang

*elankibnuhapka@gmail.com, ²anin.printmaking.ditto@gmail.com, ³mutiabudhi123@gmail.com

Abstrak

Pada saat sekarang ini sudah jarang ditemukan pengajaran mengenai kata kiasan dalam *kato malereang*, baik di kehidupan sehari-hari maupun di lembaga pendidikan khususnya untuk anak-anak. Meskipun penggunaannya bukan diperuntukan bagi posisi mereka, pemahaman terhadap kata kiasan sangat penting untuk diajarkan sedari dini karena banyak nilai-nilai yang dapat diambil dari makna kata-kata kiasan seperti mamang, bidal, pantun, petatah dan petitih. Perancangan ini bertujuan untuk menghadirkan alternatif media edukasi yang menarik bagi anak-anak untuk mengenalkan kata-kata kiasan Minangkabau dari perspektif yang berbeda. Perancangan ini menggunakan metode kualitatif dengan pengumpulan data melalui studi pustaka. Hasil dari perancangan karya berupa *board game* sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan pemahaman dan menambah wawasan anak-anak terhadap kata kiasan di Minangkabau.

Kata Kunci: *Board Game*, Budaya Minangkabau, Kata Kiasan, *Kato Malereang*, Media Edukasi

PENDAHULUAN

Dalam berkomunikasi, terdapat etika yang perlu diperhatikan agar tidak menyinggung perasaan orang lain. Penting untuk saling menghargai dan menghormati, karena dalam kehidupan bermasyarakat, setiap individu memiliki hubungan dan status sosial yang berbeda. Menurut Listia (2015:19), manusia dikatakan sebagai makhluk sosial karena karakter setiap manusia berbeda-beda. Selain itu, manusia memiliki dorongan alami untuk berinteraksi dengan orang lain.

Pada masyarakat Minangkabau, ada aturan dalam bertutur kata dan berbahasa yang disebut dengan *kato nan ampek* (kata yang empat) yang terdiri dari *kato mandaki* (kata mendaki), *kato manurun* (kata menurun), *kato mandata* (kata mendarat) dan *kato malereng* (kata melereng). *Kato nan ampek* menurut Aslinda merupakan aturan tuturan dalam bahasa Minangkabau yang penggunaannya tergantung kepada hubungan sosial yang terjadi antara penutur dengan mitra tutur dalam kehidupan sehari-hari (dalam rahmat dan maryellivati, 2018:29). Ketika seseorang tidak memahami dan tidak mengaplikasikan *Kato Nan Ampek* akan disebut di Minang “*Indak Tau di Nan Ampek*” (tidak tahu akan hal yang empat).

Kato mandaki, *kato mandata* dan *kato manurun* secara tidak langsung diajarkan di kehidupan sehari-hari di lingkungan keluarga dan sekolah. Namun yang sangat jarang didengar pada saat ini adalah penggunaan *Kato Malereang*. *Kato malereang* adalah bahasa yang digunakan orang yang posisinya sama, yang saling menyegani, seperti antara orang yang mempunyai hubungan kekerabatan karena perkawinan, misalnya ipar, besan, mertua dan menantu, atau antara orang-orang yang jabatannya dihormati, seperti penghulu, ulama dan guru. Pemakaian tata bahasanya rapi, tetapi lebih banyak menggunakan peribahasa, seperti perumpamaan, kiasan atau sindiran (Navis, 2015:101).

Berbeda dengan *kato nan ampek* yang lainnya, *kato malereang* menggunakan kata-kata kiasan yang menjadi ciri khas bertutur kata di Minangkabau. Menurut Oktavianus, bahasa *kieh* (kiasan) merupakan salah satu cara bertutur masyarakat Minangkabau. Bahasa kias tersebut biasanya hadir dalam bentuk perbandingan, persamaan, sindiran dan analogi. Bahasa kias juga dapat disebutkan dengan bahasa hikmah yang tidak dapat dipahami semata-mata akal sehat saja. Pemilihan bahasa kias yang dipakai juga ditentukan oleh psikologis penutur dan strategi komunikasi yang digunakan penutur (dalam rahmat dan maryellivati, 2018:32).

Sangat disayangkan pada saat ini sangat jarang ditemui penggunaan *kato malereang* dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Bapak Martono *Datuak Muncak Alang Sati* “Pengajaran dan pemahaman mengenai *Kato Malereang* sejalan dengan kehidupan sehari-hari, masyarakat Minang dapat paham makna-makna kiasan karena sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Sangat jarang pada saat sekarang kita mendengar kata-kata kiasan ini, apalagi sekarang orang sudah pada canggih sibuk dengan hp” (wawancara dengan Martono *Datuak Muncak Alang Sati*, tanggal 15 Februari 2024). Akibatnya anak-anak zaman sekarang tidak lagi paham dengan bahasa kiasan yang menjadi ciri khas bertutur kata masyarakat Minangkabau.

Memang dalam usia anak-anak belum mencapai posisi untuk menggunakan *Kato Malereang*. Akan tetapi, kelak mereka akan jadi penerus Adat Minangkabau dan tidak ada salahnya untuk diajarkan sedari dini. Menurut Taher dan Darmansyah, pada masa anak-anak orang tua ataupun guru disekolah sudah bisa menerapkan sedikit demi sedikit penggunaan *kato nan*

ampek kepada anak-anak, sehingganya mereka akan mempunyai tutur bicara yang baik dan santun dari semenjak kecil atau dari usia dini, peran orang tua ataupun guru sangatlah diperlukan pada masa ini agar kelak mereka mampu berbahasa yang baik (Taher dan Darmansyah, 2023:103).

Untuk menarik minat anak-anak dalam belajar juga bukanlah hal yang mudah. Dalam konteks pembelajaran, media edukasi konvensional seperti buku cenderung dianggap kurang menarik oleh anak-anak. Salah satu penyebabnya yaitu perkembangan teknologi dan internet, seperti video game dan sosial media (sosmed). Selain itu anak-anak lebih memilih bermain dengan teman-temannya daripada menghabiskan waktu untuk belajar. Namun pada dasarnya bermain memang merupakan aktivitas yang lebih sering dilakukan oleh anak-anak, bermain dan anak-anak bisa dibilang sebagai dua hal yang tidak dapat dipisahkan.

Bermain dan belajar dapat dilakukan secara bersamaan, Salah satu media permainan yang dapat dijadikan sebagai media edukasi adalah permainan papan atau *Board Game*. Menurut N.Treher, *Board Game* adalah sebuah alat yang penting untuk memberikan keterampilan langsung dan berpikir serta pengembangan pengetahuan untuk segala usia dalam segala hal. Elemen-elemen dalam permainan, diskusi, dan pemecahan masalah dengan sesama pemain tentang sebuah informasi merupakan sarana untuk belajar (2011:3). *Board Game* sering melibatkan interaksi dan diskusi antara pemain, memberi anak-anak kesempatan untuk belajar satu sama lain, berdiskusi tentang suatu hal, dan menciptakan pengalaman belajar bersama.

Menurut Desmita, permainan bagi anak-anak adalah suatu bentuk aktivitas yang menyenangkan yang dilakukan semata-mata untuk aktivitas itu sendiri, bukan karena ingin memperoleh suatu hasil dari aktivitas tersebut. Hal ini disebabkan karena bagi anak-anak proses melakukan sesuatu lebih menarik daripada hasil yang akan didapatkannya (dalam Khobir, 2009: 196). Namun bagaimana jika dalam proses bermain ini disisipkan nilai-nilai edukasi, maka secara tidak langsung hasil bermain ini adalah pemahaman terhadap nilai-nilai tersebut. *Board Game* dapat menyediakan *platform* yang menyenangkan dan interaktif bagi anak-anak untuk belajar, sehingga mereka lebih terlibat dan termotivasi dalam proses pembelajaran.

METODE

Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode kualitatif deskriptif, yang bertujuan untuk menggambarkan fakta, sifat, dan hubungan antar fenomena yang diteliti atau dirancang. Hasil dari analisis data yang didapatkan digunakan untuk menjelaskan tujuan perancangan *Board Game* sebagai media edukasi tentang *kato malereang*. Hal yang pertama dilakukan adalah mencari, mengumpulkan, serta menganalisis data yang didapatkan. Dalam perancangan boardgame sebagai media edukasi tentang kata kiasan dalam *kato malereang* data dikumpulkan melalui wawancara dan studi pustaka.

Wawancara dilakukan pada tanggal 15 februari 2024 bersama Bundo Kandung dan para Niniak Mamak di Dewan pengurus wilayah Kabupaten Solok dimana disana terdapat Lembaga *Bundo Kandung* Minang (DPW.LBK MINANG) dan Lembaga *Niniak Mamak* Minang (DPW.LNMM). Wawancara dilakukan bersama *Bundo Yetna* Sriyanti, A.Md dan Bapak Martono Datuak Muncak Alang Sati. Menurut bapak Martono, *Kato Manurun*, *Mandaki*, *Mandata* dan *Malereang* ada dan diterapkan semenjak adat itu muncul. Pengajaran dan pemahaman mengenai *Kato Malereang* sejalan dengan kehidupan sehari-hari, masyarakat Minang dapat paham makna-makna kiasan karena sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Sangat jarang pada saat sekarang kita mendengar kata-kata kiasan ini, apalagi sekarang orang sudah pada canggih sibuk dengan hp. Sedangkan menurut Bundo yetna, kata kiasan sebenarnya tidak hanya dipergunakan diantara niniak mamak saja. Beberapa kata kiasan digunakan sebagai bentuk pengajaran terhadap anak-anak, karna penggunaan bahasanya yang halus dan elok didengar.

Pada tahapan terakhir pengumpulan data pada perancangan ini adalah studi pustaka. Dalam perancangan ini perancang menggunakan sumber utama dari buku yang ditulis oleh Nafis yang berjudul *Peribahasa Minangkabau* (1996), Attubani yang berjudul *Pepatah Petitih Dan Adat Minangkabau* (2014), dan buku yang berjudul *Keajaiban Pepatah Minangkabau* yang ditulis oleh Saydam (2010). Ada juga artikel yang berjudul *50 Pepatah Minang Populer Dan Maknanya* oleh Adya (2023). Sumber-sumber ini digunakan untuk merangkum beberapa kata-kata kiasan yang ada di Minangkabau.

Metode Analisis Data

Analisis segmentasi yang terdiri dari segmentasi geografis, demografis dan psikografis digunakan untuk menentukan target audiens dari perancangan agar dapat menentukan strategi yang efektif. Pada segmentasi geografis Perancangan ini tidak terkhusus pada wilayah kota solok dan sekitarnya yang memiliki penggunaan bahasa yang sama. Karena beberapa data mengenai kata kiasan didapatkan dari tokoh-tokoh adat di kota solok. Namun tidak menutup kemungkinan untuk mencakup seluruh wilayah Minangkabau karena perancang memilih kata-kata kiasan yang sering dipakai di Minangkabau dari buku-buku dan sumber lainnya. Segmentasi demografis mencakup usia 9 tahun keatas, jenis kelamin laki-laki dan perempuan dengan status sosial bawah, menengah dan atas. Pada segmentasi psikografis mulai dari anak-anak karena memiliki kecenderungan untuk bermain. Selanjutnya kepada orang yang memiliki ketertarikan atau kegemaran terhadap board game. Kemudian, orang-orang yang memiliki rasa ingin tahu akan kebudayaan yang ada di Minangkabau dan para orang tua maupun guru yang mencari atau membutuhkan alternatif media pembelajaran adat yang menarik untuk anak-anak.

Selain itu metode yang digunakan untuk menganalisis data secara deskriptif adalah menggunakan metode 5W + 1H (*What, who, when, where, why, how*). Dengan menerapkan metode kualitatif 5W + 1H, perancang akan memperoleh data yang mendalam mengenai objek perancangan. Metode ini memfokuskan pada karakteristik dan kebiasaan target audiens. Analisis data yang dilakukan secara sistematis dengan mempertimbangkan enam pertanyaan kunci (*What, Who, Where, When, Why, dan How*) akan memberikan wawasan yang komprehensif terhadap aspek-aspek kunci dalam perancangan.

Strategi Perancangan

Strategi pada perancangan *board game* sebagai media edukasi tentang *kato malereang* ini terdiri dari strategi verbal dan strategi visual. Perancangan boardgame ini memfokuskan pada pengenalan kata-kata kiasan Minangkabau untuk usia 9-15 tahun. Pemilihan kata dan gaya penyampaian informasi informal mengingat target audiens dari perancangan ini. Untuk komponen permainan disusun dalam bahasa Indonesia untuk memudahkan pemain memahami aturan dan cara bermainnya, sementara unsur-unsur budaya Minangkabau, termasuk kata kiasan, tetap dipertahankan dalam bahasa aslinya, yaitu bahasa Minangkabau. Hal ini bertujuan untuk memberikan pengalaman bermain yang autentik dan mendalam, sambil tetap memperhatikan kemudahan pemahaman bagi pemain dalam rentang usia yang dituju.

Untuk strategi visual sesuai dengan judul perancangan ini yang mengangkat Kebudayaan *kato nan ampek* khususnya *kato malereang* di Minangkabau. Maka dalam perancangan visual tidak jauh dari unsur-unsur kebudayaan Minangkabau itu sendiri. Kemudian untuk konsep visual dari perancangan ini nantinya akan lebih banyak menggunakan elemen-elemen khas kebudayaan Minangkabau. Ilustrasi yang digunakan dalam perancangan ini mengadopsi gaya kartun. Pilihan ini didasarkan pada keinginan untuk menciptakan suasana yang menarik bagi audiens. Keberadaan ilustrasi kartun juga memberikan sentuhan kreatif yang dapat meningkatkan daya tarik visual dari media yang dirancang, sehingga memperkuat efektivitasnya sebagai alat edukasi. Tone warna yang digunakan dalam perancangan ini adalah colorfull dengan satu warna dominan. Warna-warna yang dipilih memiliki karakteristik lembut dan tingkat kecerahan yang tidak terlalu tinggi. Pendekatan ini dipilih untuk menciptakan suasana yang hangat dan ramah bagi pengguna, serta memberikan kesan visual yang menyenangkan namun tidak terlalu mencolok. Font yang digunakan sebagai *headline* akan mengadopsi gaya dekoratif untuk memperkuat kesan kebudayaan Minangkabau, sementara font sans serif akan dipilih untuk body text agar terkesan lebih sederhana dan mudah dibaca, terutama untuk audiens anak-anak. Dengan kombinasi antara font serif dan font sans serif, diharapkan dapat menciptakan kesan visual yang menarik dan mudah dicerna oleh target audiens, sambil tetap mempertahankan elemen kebudayaan yang ingin disampaikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Boardgame ini menggunakan mekanisme gabungan antara *roll and move* dan *take that* dengan pion ganda. Setiap pemain memiliki 2 pion, yaitu pion karakter (cucu) dan pion pendamping (kakek/nenek). Kedua pion bergerak berlawanan arah pada papan permainan dan pion pendamping dapat memberikan efek (kartu kiasan) kepada pion karakter sendiri maupun pion karakter lawan. Komponen dan mekanisme yang digunakan dalam permainan secara lengkap adalah sebagai berikut:

Komponen Permainan

- Papan permainan, representasi visual dari perkampungan Minangkabau. Dengan jalur yang berjumlah 60 langkah dari titik awal sampai ke garis *finish*.
- Pion, masing-masing pemain memiliki 2 pion yaitu pion karakter dan pion pendamping.
- Kartu kata kiasan, kartu-kartu ini berisikan kata-kata kiasan yang memiliki efek tertentu yang dapat mempengaruhi jalannya permainan.
- Kartu karakter pemain, kartu yang berisikan informasi mengenai karakter pemain yang digunakan sebagai tempat untuk menggunakan kartu karakter dan indikasi skill khusus karakter.
- Dadu, komponen untuk menggerakkan pion. Disini terdapat dua jenis dadu yang digunakan yaitu dadu d6 dan d12.

Set Up

- Posisikan papan permainan dan kartu kiasan di tengah para pemain.
- Tentukan urutan untuk memilih karakter yang akan dimainkan. Pemain bergantian sesuai urutan untuk memilih papan pemain yang terdapat informasi tentang karakter yang akan dimainkannya.
- Jika setiap pemain sudah menentukan karakter yang akan dimainkan, ambil set pion sesuai karakter masing-masing dan 2 dadu (d6 dan d12) untuk setiap pemain.
- Setiap pemain meletakkan pion pendamping mereka didalam save point (bebas dimana saja) sesuai urutan yang sudah ditentukan sebelumnya.
- Untuk pion karakter dapat di posisikan di diluar papan dekat masing masing pemain dan permainan dapat dimulai.
- Bagikan kartu kiasan masing-masing 2 kartu untuk setiap pemain, 1 kartu serangan dan 1 kartu pendukung.

Permainan Dan Struktur Giliran

- Permainan dimulai dari pemain pertama pada urutan yang sudah ditentukan sebelumnya dan berlanjut searah dengan jarum jam.
- Dalam setiap putaran masing-masing pemain pada giliran mereka dapat memilih gulir dadu untuk pion karakter (dadu d6) atau pion pendamping (dadu d12). Setiap pemain hanya boleh memilih untuk menggerakkan salah satu pion saja.
- Pion karakter bergerak dari titik awal menuju titik akhir, sedangkan pion pendamping bergerak berlawanan arah dan terus memutar papan permainan sampai permainan selesai (jika mencapai titik awal lanjut jalan dari titik akhir dan begitu seterusnya).
- papan permainan terdapat beberapa tempat yang dapat dimasuki oleh pemain yang berfungsi sebagai save point jika angka pada dadu dapat mencapai ataupun melebihi titik tersebut.
- Setiap kali pemain memasukkan pion karakter ataupun pion pendamping ke dalam save point, pemain dapat mengambil satu kartu pada tumpukan.
- Ketika pion karakter masuk ke save point, pion keluar pada giliran berikutnya melalui titik yang sama saat masuk. Sedangkan untuk pion pendamping, dapat keluar melalui titik lain save point pada giliran berikutnya.

- g. Pada giliran masing-masing pemain dapat menggunakan kartu kiasan pada pion karakter lawan ataupun pion karakter sendiri dengan cara berhenti di tempat pion karakter tersebut berada. (Jika angka pada dadu pion pendamping dapat mencapai atau melebihi titik tersebut, pemain dapat berhenti di titik tempat pion karakter berada).
- h. Jika pemain ingin menggunakan kartu kiasan, pemain harus menempatkan kartu tersebut di papan pemain dan membacakan kata kiasan beserta arti dan efek yang tertera pada kartu untuk mengaktifkannya.
- i. Pemain juga dapat menggunakan *skill* karakter sesuai dengan yang tertera pada papan pemain menggunakan kartu dengan efek pengaktifan *skill* tersebut (*skill* hanya berlaku untuk pion karakter).
- j. Pion karakter bertujuan mencapai titik akhir secepatnya sedangkan pion pendamping bertujuan menghambat pion karakter 65 pemain lain ataupun untuk membantu pion karakter sendiri menggunakan kartu kiasan.

Akhir Permainan

- a. Untuk memasuki titik akhir, angka yang keluar pada dadu harus tepat berhenti pada titik tersebut.
- b. Jika angka berlebih maka pemain mundur sesuai kelebihan angka sama seperti permainan ular tangga.
- c. Pemain yang berhasil masuk ke titik akhir dapat terus bermain dengan menggerakkan pion pendampingnya untuk mengganggu pemain yang masih tersisa menggunakan kartu kiasan. Permainan berakhir ketika hanya tinggal satu pemain yang belum mencapai titik akhir.

Permainan terdiri dari media utama *board game* “Malala” dan bauran media yang digunakan sebagai alat promosi dari media utama dalam perancangan ini.

a. Media Utama

Board game dengan judul “Malala” menjadi media utama yang berisikan muatan edukasi tentang kato malereang yang berfokus pada pengenalan kata kata kiasan Minangkabau untuk usia 9 tahun ke-atas.



Gambar 1. Board Game “Malala”

1. Packaging (*telescoping box*)

Kemasan berfungsi untuk melindungi komponen sekaligus memberikan daya tarik visual pada papan permainan. Adapun elemen visual pada *cover box* seperti ilustrasi yang menggambarkan sekumpulan anak-anak yang sedang berlari dengan latar sekumpulan tokoh adat yang sedang berkumpul di lapau. Ilustrasi ini menjadi gambaran premis dari permainannya, yang menceritakan sekumpulan anak-anak palala yang sedang berlomba menuju surau ditengah-tengah perkampungan Minangkabau. Selain itu ada juga elemen dekoratif untuk memperkuat kesan kebudayaan Minangkabau. Pada *telescoping box* juga terdapat berbagai informasi tentang *board game* mulai dari premis, rentang usia, durasi permainan, jumlah pemain serta komponen-komponen yang ada di dalamnya.



Gambar 2. Telescoping Box

2. Papan Permainan

Papan permainan menampilkan jalur permainan dengan ilustrasi yang terinspirasi dari lanskap perkampungan Minangkabau yang masih asri dengan warna yang hangat, sehingga memberikan kesan nyaman bagi pemain. Terdapat berbagai bangunan khas kebudayaan Minangkabau seperti *Rumah Gadang*, *Lapau*, *Balairung*, Pondok Kayu dengan *gonjong* khas Minangkabau, selain itu juga ada lapangan tempat anak-anak biasa bermain di perkampungan. Penggambaran perkampungan Minangkabau seperti ini selain untuk membangun suasana pada permainan, juga menjadi media untuk memperkenalkan bangunan-bangunan khas kebudayaan Minangkabau kepada target audiens dari perancangan ini.



Gambar 3. Papan permainan

3. Kartu Kiasan

Kartu kiasan dengan jumlah 60 kartu yang berisikan kata-kata kiasan khas kebudayaan Minangkabau lengkap dengan terjemahan dan maknanya yang menjadi muatan edukasi utama dalam board game ini. Adapun jenis kata kiasan yang digunakan yaitu berupa peribahasa khas Minangkabau. Selain itu kata kiasan berupa peribahasa biasanya sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari oleh masyarakat Minangkabau. Hal inilah yang menjadi konsep dasar dari penggunaan kartu kiasan dalam permainan ini. Sehingga dengan adanya kartu kiasan dalam *board game* ini ditujukan agar secara tidak langsung target audiensnya dapat mengetahui arti dari kata kiasan yang mungkin pernah didengar sebelumnya ataupun yang belum pernah mereka dengar.



Gambar 4. Kartu Kiasan

4. Pion Karakter

Pion berbentuk karakter anak-anak dan orang tua sekaligus tokoh adat masing-masing memiliki penampilan dan ciri khas yang unik dengan atribut kebudayaan Minangkabau. Selain itu setiap karakter juga memiliki nama-nama dan gelar adat yang menjadi ciri khas masyarakat Minangkabau. Setiap karakter juga memiliki latar belakang masing-masing, contohnya seperti karakter Mak Itam yang merupakan pendekar silat, kemudian Buya Ali yang merupakan guru mengaji para anak-anak di Surau. Latar belakang setiap karakter ini menyesuaikan dengan unsur-unsur kebudayaan yang ada pada masyarakat Minangkabau. Hal ini bertujuan untuk membangun suasana permainan dan memberikan pengetahuan kepada pemain bagaimana gambaran sosial masyarakat Minangkabau.



Gambar 4. Kartu Kiasan

5. Papan Pemain

Papan pemain ini berfungsi sebagai indikator penggunaan kartu kiasan yang dipakai oleh pemain dan sekaligus memuat informasi mengenai *skill* karakternya. Mekanismenya adalah pemain meletakkan kartu kiasan yang ingin digunakan pada papan pemain kemudian membacakan kata kiasan dan efeknya. Pemain juga dapat melihat informasi mengenai *skill* karakternya pada papan pemain. Secara visual papan pemain dirancang secara tematik menggambarkan lapangan tanah tempat anak-anak biasanya bermain. *Slot* penggunaan kartu juga digambarkan seperti garis yang dibuat menggunakan ranting. Ilustrasi ini dibuat untuk membangun suasana “bermain” dan memberikan kesan “*fun*”.



Gambar 5. Papan Pemain

6. Petunjuk Permainan

Petunjuk permainan adalah panduan yang berisi semua informasi yang dibutuhkan pemain untuk memahami dan memainkan sebuah *board game*. Di dalamnya terdapat cerita singkat atau premis yang menjelaskan latar belakang permainan serta tujuan yang harus dicapai oleh para pemain. Selain itu, petunjuk permainan juga mencantumkan daftar komponen yang digunakan beserta fungsi masing-masing komponen. Sebelum permainan dimulai, terdapat bagian persiapan yang memberikan instruksi mengenai cara menyusun permainan, membagikan kartu, dan menentukan giliran awal. Aturan permainan dijelaskan secara rinci, mencakup cara bergerak, struktur giliran, cara menggunakan kartu kiasan, serta kondisi kemenangan atau kekalahan. Selain itu, juga terdapat informasi mengenai latar belakang karakter, kemampuan, dan perannya dalam mekanisme permainan.



Gambar 6. Petunjuk Permainan

b. Bauran Media

1. Media Pajang

Media pajang merupakan sarana informasi yang berisi petunjuk permainan, konsep, serta berbagai media yang digunakan dalam perancangan board game sebagai bagian dari kebutuhan *launching*. Media ini berfungsi untuk memperkenalkan permainan kepada khalayak luas dengan menyajikan informasi yang jelas dan menarik mengenai mekanisme permainan, serta elemen-elemen dalam desainnya.



Gambar 7. Media Pajang

2. Poster

Poster berfungsi sebagai media promosi untuk menarik perhatian khalayak pada tahap *launching* mengenai keberadaan *board game* edukasi kata kiasan Minangkabau. Sebagai alat komunikasi visual, poster menampilkan informasi penting mengenai permainan, seperti konsep, muatan edukatif, dan keunikan yang ditawarkan, sehingga dapat membangun ketertarikan dan rasa ingin tahu target audiens.



Gambar 8. Poster

3. X-Banner

Banner berfungsi sebagai media pendukung dalam promosi *board game* yang dirancang, terutama pada tahap *launching*. Sebagai alat komunikasi visual, *Banner* menampilkan informasi penting mengenai permainan, manfaat edukatif, serta elemen lain dari permainan lain. Dengan desain yang menarik, *Banner* mampu menarik perhatian audiens dan meningkatkan kesadaran mereka terhadap board game yang dipromosikan.



Gambar 9. X-Banner

4. Sosial Media

Media sosial berperan penting dalam mendukung promosi dan penyebaran informasi mengenai board game yang dirancang. Selain menjadi sarana untuk mengenalkan konsep, mekanisme, dan manfaat edukatif dari permainan, media sosial juga memungkinkan audiens untuk mendapatkan informasi lebih lanjut mengenai *Board Game Malala*. Media sosial juga digunakan untuk membangun komunitas, dimana para pemain dapat berdiskusi, dan berbagi pengalaman. Selain itu, media sosial menjadi *platform* yang efektif untuk mendapatkan umpan balik dari pengguna, baik dalam bentuk komentar, ulasan, maupun saran dan perbaikan.



Gambar 10. Postingan sosial media

5. Merchandise

Merchandise dalam perancangan karya ini membantu memperkenalkan *board game* kepada lebih banyak orang sekaligus memperkuat hubungan emosional dengan pemain. Merchandise yang digunakan seperti kaos, *tote bag*, *bucket hat*, tas resleting kecil, sarung *tumbler* dan stiker bertema *board game* tidak hanya berfungsi sebagai alat promosi, tetapi juga dapat meningkatkan visibilitas dari *board game* yang dirancang.



Gambar 11. Merchandise

KESIMPULAN

Dalam proses perancangan *board game* ini, berbagai tahapan telah dilalui, dimulai dari riset dan analisis data untuk mengidentifikasi kebutuhan dan tujuan permainan. Tahap ini diikuti dengan perancangan konsep, pengembangan mekanisme permainan, hingga perancangan visual dan penyempurnaan pada tahap akhir. Setiap langkah dirancang untuk memastikan permainan ini tidak hanya menyenangkan tetapi juga edukatif, sesuai dengan tujuan utamanya.

"*Malala*" tidak hanya menekankan pada aspek kompetitif tetapi juga dapat menumbuhkan pemahaman budaya secara tidak langsung. Dengan menggabungkan elemen permainan yang menghibur, serta komponen edukatif berupa kata kiasan Minangkabau, *Malala* diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan bagi target audiensnya. "*Malala*" dapat menjadi media edukasi alternatif untuk memperkenalkan warisan budaya Minangkabau kepada generasi muda dan masyarakat luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Attubani, Riwayat. (2014). *Pepatah Petitih Dan Adat Minangkabau*. Padang: Createspace.
- Khobir, A. (2009). Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif. *Forum Tarbiyah*, 7(2), 196.
- Listia, WN. (2015). Anak Sebagai Makhluk Sosial. *Bunga Rampai Usia Emas*, 1(1), 19.
- Nafis, Anas. (1996). *Peribahasa Minangkabau*. Jakarta: PT Intermedia
- Navis, A.A. (2015). *Alam takambang jadi guru: Adat dan Kebudayaan Minangkabau*. Padang: PT Grafika Jaya Sumbar.
- Rahmat, Wahyudi dan Marliwati. (2018). *Minangkabau (Adat, Bahasa, Sastra dan Bentuk Penerapan)*. Padang : STKIP PGRI Sumbar Press.
- Saydam, Gozali. (2010). *Keajaiban Pepatah Minangkabau*. Bandung: Pustaka Setia.
- Taher, R & Darmansyah. (2023). Building Character-Based Education Through Kato Nan Ampek In 21st Century Learning Skills. *Jurnal CERDAS Proklamator*, 11(1), 103.
- Treher, Elizabeth N. (2011). *Learning with Board Games: Tools for Learning and Retention*. The learning key, inc.