

Perancangan *Board Game* Sebagai Media Edukasi Pengenalan Kuliner Khas Riau Untuk Anak-anak

Muhammad Fadli^{1*}, Roza Muliati², Muhammad Syukri Erwin³

¹²³ Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Padangpanjang

¹ muhfad.246@gmail.com, ² rozamuliati@isi-padangpanjang.ac.id, ³ msyukrierwin@isi-padangpanjang.ac.id

Abstrak

Kuliner khas Riau saat ini semakin terpinggirkan akibat popularitas kuliner kekinian yang lebih menarik perhatian generasi muda. Kurangnya kesadaran generasi muda dalam melestarikan kuliner khas Riau dapat menghilangkan citra kuliner tersebut dari budaya masyarakat. Oleh karena itu, diperlukan media alternatif yang mampu menjaga eksistensi kuliner khas Riau. Perancangan ini bertujuan untuk menciptakan *board game* sebagai media edukasi yang menyenangkan dan interaktif dalam mengenalkan ragam kuliner khas Riau kepada anak-anak, serta meningkatkan pengetahuan dan kesadaran mereka terhadap kuliner khas daerah sebagai bagian dari warisan dan identitas budaya Melayu Riau. Metode perancangan dilakukan melalui pengumpulan data yang melibatkan observasi, wawancara, studi pustaka, dokumentasi, dan kuesioner, yang selanjutnya dianalisis dengan menggunakan metode SWOT. Perancangan ini menghasilkan karya berupa media utama, yaitu *board game* berjudul *Kumkuri* (Kumpulan Kuliner Riau) dengan komponen berupa papan permainan, kartu, dan kotak kemasan. Selain itu, terdapat juga karya berupa bauran media, yang meliputi media sosial, media cetak, dan *merchandise*

Kata Kunci: *Board game*, Kuliner Khas Riau, Media Edukasi

PENDAHULUAN

Provinsi Riau yang berada di Pulau Sumatera, Indonesia merupakan Provinsi yang memiliki 12 Kabupaten/Kota dan sangat identik dengan budaya Melayu. Tidak hanya bermayoritaskan suku Melayu, Provinsi Riau juga merupakan daerah yang memiliki keberagaman suku dan budaya, karena menjadi tempat menetap bagi pendatang yang berasal dari luar Provinsi Riau. Terdapat penduduk yang berasal dari luar suku Melayu yaitu Minangkabau, Batak, Jawa, Tionghoa, dan suku lainnya yang memilih untuk menetap, terutama di Kota Pekanbaru yang merupakan pusat kegiatan pemerintahan, administrasi dan perekonomian Provinsi Riau. Dengan beragamanya budaya di Provinsi Riau, akulturasi dan asimilasi dapat terjadi di antara budaya Melayu Riau dengan budaya lainnya.

Budaya Melayu Riau merupakan sebuah identitas yang secara turun-temurun diwariskan oleh masyarakat suku Melayu di Provinsi Riau, sehingga Budaya Melayu Riau dianggap sebagai ciri khas budaya dari Provinsi Riau. Budaya Melayu Riau dapat mencakup hal-hal seperti bahasa daerah, adat istiadat, seni, nilai-nilai, dan sebagainya yang berkembang di Provinsi Riau. Martin dan Nakayama mengatakan bahwa identitas budaya dapat dipandang sebagai seperangkat gagasan tentang keanggotaan dalam kelompok etnik yang melibatkan beberapa dimensi yaitu, identifikasi diri, pengetahuan tentang tradisi, kebiasaan, nilai dan perilaku etnik, dan rasa memiliki (Salam, 2012)

Orang Melayu mengatur segala aspek kehidupannya dengan budaya, makanan bagi orang Melayu Riau menciptakan identitas atau jati diri budaya Melayu Riau (Lembaga Adat Melayu Riau, 2018). Kuliner khas Riau merujuk pada hidangan-hidangan yang secara khusus menjadi representasi yang mencerminkan karakteristik unik seperti gaya masak dan penggunaan bahan lokal. Bahan lokal yang sering di daerah provinsi Riau ditemui seperti ikan sungai (patin, baung, selais), durian, sagu, nenas, dan lainnya kerap menjadi karakteristik pada kuliner khas Riau. Umumnya masakan khas Riau menjadi makanan suguhan harian di rumah tangga, kedai, restoran, rumah makan, dan hotel. Serta ada makanan yang disuguhkan hanya pada waktu dan acara tertentu (Adnan, 2017)

Berdasarkan informasi dari situs Jemari Dinas Pariwisata provinsi Riau, kuliner khas Riau memiliki berbagai makanan lezat seperti roti jala, bolu kemojo, mie sagu, wajik, sempolet, kue asidah, kue bangkit, lopek bugih, dan lainnya. Selain itu, minuman khas seperti laksamana mengamuk, air mata bejanda, es putri tujuh, air raja bejangga, air enau, es telaga seroja, dan lainnya, juga menjadi daya tarik. Semua hidangan ini dapat dinikmati di berbagai tempat yang menyediakan kuliner khas Riau tersebut.

Pemerintah daerah selalu aktif dalam memperkenalkan ragam kuliner, salah satunya melalui pembelajaran di sekolah. Siswa dapat mengenali kuliner khas riau melalui teks pada buku serta melakukan praktik pembuatan kuliner khas Riau. Pembelajaran di sekolah memiliki kekurangan seperti metode pengajaran yang konvensional yaitu membaca teks pada buku dan hanya mendengar penjelasan dari guru. Praktik pembuatan kuliner khas Riau secara langsung juga memiliki kekurangan dalam segi waktu dan biaya apabila ingin mengenal lebih banyak kuliner khas Riau.

Berdasarkan hasil kuesioner terhadap anak-anak usia 10-12 tahun di kota Pekanbaru dengan total responden sebanyak 86 orang, menunjukkan bahwa dari 12 pilihan foto kuliner khas Riau, rata-rata responden hanya mengenal 5 jenis kuliner khas Riau saja. Hal tersebut mengindikasikan bahwa masih perlunya alternatif media yang dapat memperkenalkan ragam kuliner khas Riau.

Perkembangan zaman yang tak terelakkan memiliki pengaruh terhadap kebiasaan generasi muda. Semakin berkurangnya minat generasi muda untuk melestarikan kuliner khas Riau, akan berdampak negatif seperti hilangnya identitas kuliner khas dari Provinsi Riau. Kadir menyatakan kuliner adalah identitas bangsa yang memungkinkan untuk mengalami perubahan nilai dan peristiwa, sehingga menjadi kekhawatiran karena dapat menyebabkan identitas suatu bangsa menghilang. Fenomena pada generasi muda yang lebih menyukai makanan barat dapat menjadi faktor pergeseran kedudukan makanan tradisional (Kadir, 2022)

Upaya untuk memperkenalkan ragam kuliner khas Riau untuk anak pada perancangan ini adalah dengan merancang media edukasi berupa *board game*. Pemanfaatan *board game* untuk mengedukasi anak-anak dikenal efektif dalam belajar. Menurut Lely Tobing, *board game* memiliki kemampuan untuk memberikan banyak pengajaran. Salah satunya adalah meningkatkan kemampuan konsentrasi dan daya ingat pada anak. Selain itu, *board game* juga dapat membantu anak-anak di usia sekolah untuk mengembangkan kemampuan dalam memecahkan masalah, berpikir secara kreatif dan kritis, serta melatih kemampuan strategi (Nurfaizah et al., 2024)

Anak-anak dapat mengeksplorasi dan memperoleh informasi dengan melakukan interaksi aktif antara dirinya dengan konten permainan. Informasi atau pesan yang disampaikan akan efektif dengan mempertimbangkan aspek visual yang menarik serta sesuai bagi anak. Pemanfaatan *board game* juga memiliki dampak positif, yaitu dapat mengurangi penggunaan gawai oleh anak, terutama bagi anak yang tidak dalam kontrol orang tuanya serta dapat meningkatkan interaksi sosial anak bersama teman maupun keluarganya (Mahyuddin, 2023)

Perancangan media edukasi ini bertujuan untuk menciptakan *board game* yang menyenangkan dan interaktif dalam mengenalkan ragam kuliner khas Riau kepada anak-anak, serta meningkatkan pengetahuan dan kesadaran mereka terhadap kuliner khas daerah sebagai bagian dari warisan dan identitas budaya Melayu Riau.

METODE

Persiapan

Tahapan persiapan dilakukan dengan mengumpulkan data dari berbagai sumber sebagai langkah awal dalam proses penciptaan. Pengumpulan data ini bertujuan untuk memperoleh informasi yang relevan dan valid guna mendukung dasar konseptual serta memastikan keakuratan dalam tahap perancangan. Data dalam tahapan ini diperoleh melalui berbagai sumber di antaranya, observasi kuliner di kota Pekanbaru, wawancara bersama ahli kuliner Riau dan *target audience* perancangan, kuesioner yang ditujukan kepada siswa sekolah dasar, dan dokumentasi dalam bentuk foto kuliner khas Riau. Temuan data akan dianalisis dengan metode analisis SWOT yang merujuk pada empat aspek utama, yaitu *strengths* (kekuatan), *weaknesses* (kelemahan), *opportunities* (peluang), dan *threats* (ancaman). Metode ini digunakan untuk menilai dan mengevaluasi faktor internal serta eksternal yang dapat memengaruhi suatu keputusan strategis produk.

Tabel 1. Analisis SWOT

<i>Strenght</i>	<i>Weakness</i>	<i>Opportunities</i>	<i>Threats</i>
<i>Board game</i> berfungsi sebagai media edukasi bagi anak-anak untuk mengenal kuliner khas Riau secara interaktif, meningkatkan interaksi sosial, serta melatih keterampilan motorik. Informasi disajikan secara sederhana tanpa menghilangkan esensi, sementara ilustrasi kartun membantu anak memahami bentuk kuliner secara visual.	Informasi dalam <i>board game</i> tidak selengkap buku pembelajaran. Jumlah pemain terbatas, dan komponen yang terlalu banyak dapat membingungkan serta berisiko hilang.	<i>Board game</i> dapat mengurangi ketergantungan anak terhadap permainan digital dan menjadi alternatif dalam mengenalkan kuliner khas Riau tanpa perlu menyajikan makanan secara langsung.	Anak-anak cenderung lebih menyukai permainan digital, dan pengenalan kuliner secara langsung dianggap lebih efektif dibandingkan melalui <i>board game</i> .

Perancangan

Tahapan perancangan dilakukan untuk menentukan konsep verbal dan visual yang akan diterapkan pada perancangan. Perancangan *board game* ini secara verbal menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan mudah dipahami anak-anak. Bahasa daerah juga diterapkan untuk mengenalkan istilah kebudayaan Melayu Riau. Permainan melibatkan aktivitas membaca, seperti tebak-tebakan dan deskripsi kuliner, sehingga kosakata dan struktur kalimat disesuaikan agar sesuai dengan pemahaman anak. Kosakata yang digunakan bersifat jelas dan konkret, serta dilengkapi sinonim, seperti asam (kecut) dan pedas (terasa panas), guna memperkaya pemahaman bahasa.

Visual permainan dirancang sesuai preferensi anak-anak dengan penggunaan warna cerah, ilustrasi menggemaskan, dan desain sederhana namun jelas. Ilustrasi kuliner khas Riau menggunakan gaya kartun, sementara elemen budaya Melayu Riau, seperti motif, ragam hias, pakaian, dan bangunan, diaplikasikan untuk memperkuat identitas budaya. Karakter permainan

berfungsi sebagai pemandu dan teman bermain, diilustrasikan dalam gaya kartun dengan pakaian tradisional Melayu Riau, seperti baju kurung, songket, dan tanjak. Warna utama permainan memadukan coklat dan kuning untuk nuansa tradisional, dengan aksen biru, merah, dan hijau guna menciptakan kesan ceria. Tipografi yang digunakan berbentuk bulat, menyenangkan, dan tetap jelas agar mudah dibaca anak-anak

Perwujudan

Perwujudan pada perancangan ini terdiri dari media utama dan bauran media. *Board game* merupakan media utama dari perancangan, memiliki komponen permainan yang terdiri dari kartu permainan, papan permainan, dan kemasan. Pemanfaatan bauran media bertujuan untuk meningkatkan daya tarik, memperkuat pesan yang disampaikan, serta memastikan bahwa *target audience* dapat menerima dan memahami informasi dengan lebih optimal. Perancangan bauran media terdiri dari karya berupa media sosial, media cetak, dan *merchandise*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media Utama

Perancangan ini menghasilkan media utama berupa *board game* berjudul *Kumkuri* (Kumpulkan Kuliner Riau), yang dirancang untuk mengenalkan ragam kuliner khas Riau melalui permainan interaktif. Desain permainan didominasi warna coklat dan kuning, dengan aksen hijau, merah, dan biru untuk menciptakan kontras yang menarik. Elemen desain mencakup logo, karakter permainan, ilustrasi kuliner khas Riau, serta elemen kebudayaan Melayu Riau.



Gambar 1. Hasil perancangan *board game*

Aspek edukatif diwujudkan melalui komponen permainan yang memuat informasi mengenai nama, rasa, dan visual kuliner khas Riau. Pemilihan warna dan ilustrasi disesuaikan agar menarik dan sesuai dengan anak-anak. Format permainan dirancang untuk 2–4 pemain dengan durasi pendek guna mempertahankan perhatian anak, meningkatkan interaksi sosial, serta mendukung perkembangan kognitif, motorik, dan sosial-emosional mereka.

a. Komponen kartu permainan

Permainan ini terdiri dari tiga jenis kartu utama yaitu 15 kartu pertanyaan dengan ukuran 23 x 7,5 cm dan dilipat menjadi dua, 15 kartu kuliner khas Riau berukuran 5,5 x 8,5 cm, dan 4 kartu rasa dengan ukuran 4 x 2 cm, dicetak menggunakan bahan *art paper* 310 gsm. Komponen ini berperan penting dalam menyelesaikan tantangan permainan.

Setiap kartu menyajikan informasi edukatif mengenai nama kuliner, tampilan visual, deskripsi, dan rasa dari kuliner khas Riau. Desain visual yang menarik dipadukan dengan warna-warna variatif untuk memperjelas pengkategorian kuliner, seperti makanan berat, makanan ringan, minuman, dan rasa. Pendekatan ini bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan bagi anak-anak.

b. Komponen papan permainan

Papan permainan merupakan komponen utama yang berfungsi sebagai area bermain. Desainnya dilipat menjadi empat bagian, sehingga memiliki total delapan sisi yang terbagi menjadi bagian dalam dan luar. Papan ini dirancang dengan ukuran 56 x 50 cm dicetak menggunakan bahan *greyboard* dan dilapisi *art paper* 120 gsm.

Papan bermain ini dirancang menjadi empat bagian yang terdiri dari area dalam dan luar, serta dapat dilipat, menciptakan sistem permainan yang beralur dan mendukung proses edukasi selama permainan berlangsung. Pengaturan bagian-bagian papan, dimulai dari membuka *cover* hingga mencapai area bermain di bagian dalam, mengajarkan anak-anak untuk memproses informasi secara berurutan. Elemen-elemen desain yang diterapkan pada papan bermain ini juga memperkuat identitas budaya Melayu Riau.

c. Komponen kemasan

Kotak kemasan berfungsi sebagai wadah penyimpanan seluruh komponen permainan. Kotak kemasan ini memiliki ukuran 30 x 28 x 7 cm dan dicetak menggunakan bahan *greyboard* yang dilapisi *art paper* 120 gsm. Pada bagian

depan kemasan menampilkan visualisasi keseluruhan permainan, sedangkan pada bagian belakang kemasan mencantumkan deskripsi permainan, usia pemain yang disarankan, jumlah pemain, durasi permainan, daftar komponen, serta informasi tambahan yang dapat diakses melalui *QR Code*.

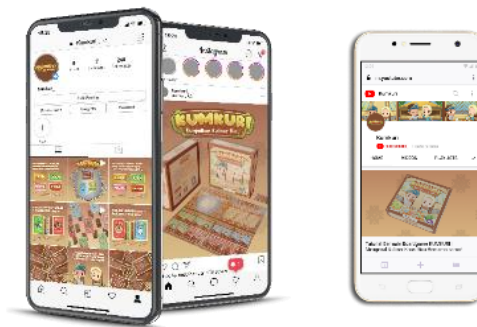
Desain kemasan tidak hanya berperan sebagai tempat penyimpanan, tetapi juga merepresentasikan konsep permainan kepada calon pembeli. Elemen visual yang menarik dan deskripsi informatif pada kemasan membantu meningkatkan daya tarik serta memberikan gambaran jelas mengenai mekanisme permainan.

Bauran Media

Perancangan ini menghasilkan bauran media yang menggunakan elemen desain yang sama dengan media utama. Hal ini bertujuan untuk menciptakan kesan yang serasi dan memperkuat identitas visual produk. Elemen-elemen seperti warna, logo, ilustrasi, dan tipografi disusun secara konsisten untuk menjaga keselarasan antara karya desain.

a. Media sosial

Media sosial menjadi bauran media dalam promosi dan penyebaran informasi tentang *board game*, yang memungkinkan produk menjangkau audiens lebih luas secara *online*. Platform media sosial yang digunakan adalah *Instagram* dan *YouTube*.



Gambar 2. Akun media sosial *Kumkuri*

b. Media cetak

1. Poster

Poster berfungsi sebagai media informasi yang menyajikan detail *board game* di lokasi pemasangan, baik di ruang terbuka maupun tertutup. Poster ini menampilkan komponen permainan, termasuk kotak kemasan, papan permainan, dan kartu, serta memuat logo sebagai identitas.



Gambar 3. Rancangan poster

2. *X-banner*

X-banner berfungsi sebagai media informasi yang menyampaikan detail *board game* di lokasi penempatannya. *X-banner* ini dirancang dengan mengintegrasikan elemen desain yang terdapat pada permainan.



Gambar 4. Rancangan *x-banner*

c. *Merchandise*

1. Gantungan kunci dan pin akrilik

Pin dan gantungan kunci berfungsi sebagai cendera mata dari produk yang dapat dikoleksi oleh penggemar. Desain yang digunakan mencakup ilustrasi kuliner khas Riau, karakter, dan logo permainan,



Gambar 5. Rancangan gantungan kunci dan pin

2. *Sticker sheet*

Sticker sheet berfungsi sebagai cendera mata yang dapat dikoleksi oleh penggemar. Aksesori ini menggunakan bahan stiker *vinyl* dengan ukuran A6. Setiap *sticker sheet* terdiri dari 5 lembar, dengan desain yang menampilkan karakter permainan serta ilustrasi kuliner khas Riau.

Gambar 6. Rancangan *sticker sheet*3. *Tote bag*

Tote bag merupakan cendera mata yang berfungsi sebagai wadah serbaguna bagi penggemar. Selain dapat digunakan untuk membawa *board game*, *tote bag* ini juga cocok untuk menyimpan produk *merchandise* lainnya.

Gambar 7. Rancangan *tote bag*4. *T-shirt*

T-shirt adalah cendera mata yang tidak hanya berguna untuk dikenakan sehari-hari oleh penggemar, tetapi juga berfungsi sebagai media promosi yang efektif untuk memperkenalkan *board game* kepada orang lain. *T-shirt* ini dirancang mengikuti ukuran tubuh anak-anak berusia 6-12 tahun.

Gambar 8. Rancangan *t-shirt*

5. Topi

Topi adalah cendera mata yang tidak hanya berguna untuk dikenakan sehari-hari oleh penggemar, tetapi juga berfungsi sebagai media promosi yang efektif untuk memperkenalkan *board game* kepada orang lain. Topi ini juga dapat menjadi satu setelan dengan rancangan *t-shirt*.



Gambar 9. Rancangan topi

6. Botol minum

Botol minum adalah cendera mata yang tidak hanya berguna sebagai wadah air untuk kegiatan sehari-hari anak-anak, tetapi juga memiliki nilai edukasi dengan mengingatkan pentingnya menjaga hidrasi. Botol ini dirancang dengan dengan ilustrasi, maskot, dan logo dari permainan.



Gambar 10. Rancangan botol minum

KESIMPULAN

Permasalahan kuliner khas Riau yang semakin terpinggirkan akibat kuliner kekinian yang lebih diminati generasi muda merupakan hal serius. Jika tidak ditangani, eksistensi kuliner khas Riau akan semakin berkurang, sehingga generasi muda berisiko kehilangan akses terhadap pengetahuan tentang kuliner khas daerah tempat mereka tinggal.

Board game berjudul *Kumkuri* (Kumpulkan Kuliner Khas Riau) berhasil menjadi sarana edukasi yang efektif dalam mengenalkan kuliner khas Riau. Melalui komponen permainan seperti kartu dan papan bermain, *board game* ini tidak hanya memperkenalkan ragam kuliner khas Riau, tetapi juga meningkatkan kemampuan kognitif, motorik, dan sosial anak-anak.

Umpan balik yang diperoleh dari uji coba permainan menunjukkan bahwa anak-anak mendapatkan tambahan pengetahuan tentang kuliner khas Riau, baik yang sebelumnya sudah mereka ketahui maupun yang baru mereka pelajari. Melalui pendekatan yang menyenangkan dan interaktif, *board game Kumkuri* diharapkan dapat berkontribusi dalam melestarikan kuliner khas Riau serta meningkatkan kesadaran generasi muda akan warisan budaya daerahnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan penuh rasa syukur, saya mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses perancangan karya ini. Saya mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing yang dengan sabar memberikan arahan, masukan, serta dukungan selama proses penulisan Terima kasih sebesar-besarnya kepada para narasumber wawancara yang telah meluangkan waktu dan berbagi wawasan berharga, yang sangat membantu dalam perancangan karya. Tak lupa, apresiasi saya sampaikan kepada rekan-rekan, keluarga, dan semua pihak yang telah memberikan dukungan, baik secara langsung maupun tidak langsung. Semoga segala bantuan dan dukungan yang diberikan mendapatkan balasan yang setimpal

DAFTAR PUSTAKA

- Adnan, F. (2017). *Menjelajah Kuliner Tradisional Riau*. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian, Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kadir, S. (2022). *KULINER BERGIZI BERBASIS BUDAYA*. Absolute Media.
- Lembaga Adat Melayu Riau. (2018). *PENDIDIKAN BUDAYA MELAYU RIAU BUKU SUMBER PEGANGAN GURU*. Lembaga Adat Melayu Riau.

- Mahyuddin, N. (2023). *PERMAINAN BOARD GAME BERBASIS NEUROSAINS DALAM PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI*. Deepublish.
- Nurfaizah, N., Maksun, A., & Wardhani, P. A. (2024). Pengembangan *Board game* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SD. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(2), 122–132.
<https://doi.org/https://doi.org/10.33369/pgsd.14.2.122-132>
- Salam, N. E. (2012). Simbol dan Identitas: Kajian Tentang Negosiasi dan Konsolidasi Terhadap Simbol Budaya Dalam Mempertahankan Identitas Masyarakat Riau. In *Kom dan Realitas Sosial* (Vol. 4, Issue 4).