

Perancangan *Board Game* “Tambo Alam Minangkabau” Sebagai Media Informasi Bagi Remaja

Fari'idah Siregar^{1*}, Harissman², Olvyanda Ariesta³

¹Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Padangpanjang

²Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Padangpanjang

³Animasi, Institut Seni Indonesia Padangpanjang

*fariidahsiregar12@gmail.com, ²harismanomar@gmail.com, ³olvyandaariesta@isi-padangpanjang.ac.id

Abstrak

Tambo Alam Minangkabau merupakan salah satu warisan kebudayaan Minangkabau dalam bentuk karya sastra yang menceritakan tentang asal-usul nenek moyang Minangkabau. Sebagai sebuah warisan kebudayaan, Tambo Alam Minangkabau harus dijaga kelestariannya, terutama oleh generasi muda. Namun sangat disayangkan, pada saat ini Tambo Alam Minangkabau sudah jarang diketahui oleh khalayak ramai, terutama oleh kalangan generasi muda dan remaja. Berdasarkan hal tersebut maka dirancanglah sebuah media informatif dengan tujuan memperkenalkan kembali Tambo Alam Minangkabau kepada khalayak ramai dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan. Media informasi tersebut disajikan dalam bentuk *board game* yang menggunakan mekanisme *match up* dengan kartu interaktif dan papan permainan sebagai sarana utama untuk menjalankan permainan. Konsep perancangan yang digunakan terdiri dari konsep verbal dan visual. Proses perancangan karya diawali dengan proses pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan studi Pustaka. Setelah itu dilanjutkan dengan proses *brainstorming*, pembuatan *moodboard*, proses sketsa, dan proses digitalisasi menggunakan beberapa *software*, yaitu *Paint Tool SAI*, *Adobe Illustrator*, dan *Procreate*. Analisis yang dilakukan menggunakan metode perancangan 5W+1H agar terciptanya sebuah kebaruan media. Hasil perancangan karya ini ialah *board game* “Jelajah Tambo” yang terdiri dari papan permainan, kartu interaktif, serta pion permainan sebagai media utama. Media pendukung yang digunakan ialah audio visual, poster, *vertical banner*, media sosial, dan *merchandise*

Kata Kunci: Perancangan, *Board Game*, Tambo Alam Minangkabau

PENDAHULUAN

Minangkabau merupakan nama bagi sebuah etnis yang mendiami wilayah Sumatera Barat. Selain itu, Minangkabau juga merupakan sebutan bagi daerah itu sendiri. Dalam menjalani kehidupan, masyarakat Minangkabau memiliki sebuah karya sastra yang dapat dijadikan sebagai acuan pada adat istiadat, tata krama, dan sistem pemerintahan yang disebut Tambo. Tambo ialah sebuah karya sastra yang menceritakan asal-usul sebuah suku bangsa dan negeri, serta menceritakan tentang adat istiadat Minangkabau (Suryami, 2014: 204). Tambo terbagi menjadi dua, yaitu Tambo Alam dan Tambo Adat. Tambo Alam berisi kisah asal usul nenek moyang Minangkabau, sedangkan Tambo Adat berisi adat atau sistem pemerintahan Minangkabau. Namun, pada kebanyakan tambo dalam bentuk tertulis menggabungkan kedua hal tersebut dalam satu buku.

Tambo merupakan salah satu warisan kebudayaan Minangkabau yang sangat penting (A.A Navis, 2015). Hal tersebut dikarenakan tambo alam Minangkabau mengandung banyak nilai moral yang bermanfaat bagi masyarakat. Berdasarkan hal tersebut, maka sudah semestinya Tambo diketahui, diingat, dijaga, dan dilestarikan agar tidak terlupakan oleh zaman. Remaja sebagai generasi muda memiliki peranan penting dalam menjaga kelestarian Tambo Alam Minangkabau. Masa remaja merupakan masa dimana pertumbuhan otak manusia mencapai kesempurnaan secara fungsional, sehingga kemampuan berpikirnya akan lebih baik (Desmita, 2016). Hal tersebut menjelaskan bahwa usia remaja merupakan usia yang tepat untuk diberikan pengetahuan baru karena lebih mudah menangkap informasi, dan kelak mampu menurunkan informasi tersebut kepada generasi yang akan datang. Namun, sangat disayangkan bahwa pada saat ini banyak remaja yang tidak mengetahui atau berminat untuk mempelajari Tambo Alam Minangkabau. Berdasarkan wawancara Bapak H. Eriswan., MA, Dt. Rajo Mangkuto, beliau mengatakan bahwa “Remaja pada umumnya tidak tertarik untuk mempelajari tambo lagi dikarenakan tambo dianggap sebagai ‘mitos’, saat ini generasi muda juga sudah mulai berfikir rasional serta dipengaruhi ilmu pengetahuan dan teknologi yang mendunia”. Wawancara lainnya dilakukan bersama ibu Ratnawati, seorang guru SMP Negeri 6 Padang Panjang yang mengatakan bahwa pada saat ini banyak sekali remaja yang tidak mengetahui tentang Tambo Alam Minangkabau, bahkan tidak pernah mendengar istilah Tambo Alam Minangkabau.

Pengetahuan terkait legenda, adat, dan budaya dalam Tambo Alam Minangkabau perlu ditingkatkan dan diperkenalkan lagi kepada khalayak ramai, khususnya kepada target audiens dalam rangka menjaga kelestarian Tambo Alam Minangkabau itu sendiri. Agar dapat mencapai tujuan tersebut diperlukan sebuah alat atau media yang dapat memotivasi, dan meningkatkan

minat serta ketertarikan remaja dalam mempelajari Tambo Alam Minangkabau. Media yang digunakan tidak hanya menarik namun juga harus efektif dan efisien dalam penyampaian informasi. Berdasarkan hal tersebut, salah satu media yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi tentang Tambo Alam Minangkabau namun tetap menyenangkan bagi target audiens ialah *board game* atau permainan papan. Permainan papan dapat dijadikan sebagai media informasi dan edukasi sekaligus menjadi sarana hiburan bagi siswa (Istianto, 2013).

Tambo Alam Minangkabau memiliki berbagai versi yang berbeda-beda. Maka dari itu, agar tidak terjadi kekeliruan dan kesalahan informasi pada media informatif *board game* ini, maka digunakanlah sebuah Tambo Alam Minangkabau sebagai acuan utama, yaitu Tambo Alam Minangkabau karya Ibrahim Dt. Sanggoeno Diradjo. Pada proses perancangan *board game* ini menggunakan beberapa teori penunjang, yaitu teori media informasi, komunikasi, semiotika, remaja, psikologi remaja, *board game*, teori permainan, ilustrasi, warna, tipografi, tata letak (*layout*), dan teori Tambo Alam Minangkabau.

METODE

Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data pada perancangan ini menggunakan metode observasi, wawancara, dan studi kepustakaan. Observasi merupakan langkah awal pada proses pengumpulan data. Observasi atau pengamatan merupakan teknik pengumpulan data dengan menggunakan panca indera manusia (Morissan, 2017). Observasi yang dilakukan ialah pengamatan kepada target audiens, yaitu remaja usia 12 hingga 16 tahun yang berada di sekitar perancang, dan di beberapa sekolah menengah Pertama. Berdasarkan observasi yang dilakukan didapatkan kesimpulan bahwa kebanyakan remaja tidak mengetahui Tambo Alam Minangkabau bahkan beberapa diantaranya tidak pernah mendengar kata Tambo Alam Minangkabau. Selain observasi kepada target audiens, observasi juga dilakukan ke beberapa tempat untuk mengumpulkan data yang diperlukan untuk aset visual pada perancangan *board game* "Jelajah Tambo". Adapun tempat-tempat yang diobservasi diantaranya ialah, Istana Baso Pagaruyung, dan Pusat Dokumentasi dan Informasi Kebudayaan Minangkabau (PDIKM) Padang Panjang.

Setelah observasi dilakukan, tahap berikutnya ialah proses wawancara. Wawancara merupakan suatu proses interaksi antara pewawancara dengan sumber informasi atau orang yang diwawancarai melalui komunikasi langsung (Yusuf, 2014). Wawancara dilakukan bersama dua orang narasumber, yaitu Bapak H. Eriswan., MA, Dt. Rajo Mangkuto dan ibu Ratnawati. Menurut Bapak Eriswan, Tambo Alam Minangkabau memiliki peran yang sangat penting bagi masyarakat Minangkabau, namun sangat disayangkan pada saat ini banyak masyarakat terutama remaja tidak lagi tertarik dengan Tambo Alam Minangkabau akibat perkembangan zaman, teknologi, serta pemikiran manusia itu sendiri. Sedangkan menurut ibu Ratnawati Salah satu penyebab ketidaktahuan remaja terhadap tambo alam Minangkabau adalah karena tidak adanya Pelajaran Budaya Alam Minangkabau di SMP ataupun SD. Selain itu, tambo yang berbentuk buku dengan tulisan dan bahasa yang sulit dipahami juga menjadi alasan mengapa remaja kurang tertarik untuk mempelajari dan membacanya.

Tahap terakhir pengumpulan data pada perancangan ini ialah studi kepustakaan. Studi pustaka merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan pencarian data dan informasi melalui dokumen tertulis, foto, gambar, atau dokumen elektronik (Sugiyono, 2015). Studi kepustakaan dilakukan dengan mengumpulkan data dan menelaah buku, literatur, catatan, jurnal, dan tulisan lainnya yang berkaitan dengan objek perancangan, khususnya Tambo Alam Minangkabau: Tatanan Adat Warisan Nenek Moyang Orang Minang karya Ibrahim dt. Sanggoeno Diradjo yang dijadikan sebagai acuan utama pada perancangan ini. Buku lain yang digunakan sebagai studi kepustakaan ialah buku Alam Terkembang Jadi Guru karya A.A. Navis, Menyingkap Wajah Minangkabau: Paparan adat dan Budaya karya Yus. Dt. Parpatiah, Seputar Sejarah dan Falsafah Nilai-Nilai Adat Minangkabau karya H. Eriswan, MA. DT. Rajo Mangkuto, dan buku *The Kobold Guide to Board Game Design* karya Mike Selinker. Selain itu, studi kepustakaan juga dilakukan terhadap semua karya literatur yang berkaitan dengan konteks permainan papan atau *board game*, Minangkabau, remaja, dan desain komunikasi visual.

Metode Analisis Data

Setelah dilakukan pengumpulan data, tahapan berikutnya adalah analisis data menggunakan metode 5W+1H. Metode 5W+1H adalah untuk menentukan jawaban yang telah diketahui mengenai suatu objek, agar penulis dapat mengembangkan pertanyaan-pertanyaan yang lebih tajam dan bermakna (Yin, 2013). Selain itu, metode analisis yang juga digunakan ialah analisis segmentasi target audiens yang terdiri dari segmentasi demografis, segmentasi geografis, segmentasi psikografis, dan segmentasi perilaku. Pada segmentasi demografis dan geografis, target audiens perancangan ini ialah Remaja usia 12 – 16 tahun, laki-laki dan Perempuan, pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Sekolah Menengah Atas (SMA) dan sederajat, dengan berbagai latar belakang suku, terkhusus suku Minangkabau yang tinggal di daerah Sumatera Barat. Segmentasi psikografis pada perancangan ini ialah Remaja yang tertarik pada sejarah, cerita rakyat, legenda, remaja yang menyukai permainan papan (*board game*), remaja yang senang bermain secara berkelompok. Sedangkan segmentasi perilaku pada perancangan ini ialah Remaja dengan rutinitas bermain, remaja yang kurang berminat dengan materi Tambo Alam Minangkabau, remaja yang memiliki ketertarikan belajar Tambo Alam Minangkabau, remaja yang kurang suka atau mudah bosan belajar dengan cara konvensional, remaja yang menyukai metode pembelajaran kreatif.

Strategi Perancangan

Strategi perancangan pada perancangan *board game* Tambo Alam Minangkabau ini terdiri dari strategi verbal dan strategi visual. Strategi verbal merupakan cara penyajian konsep melalui bahasa, seperti kata, kalimat, *tagline*, *body text*, atau narasi yang telah dipersiapkan secara khusus (Darmawanto, 2019). Perancangan *board game* ini sebagian besar menggunakan bahasa Indonesia dengan sedikit penggunaan bahasa Minangkabau pada istilah-istilah, sapaan, syair, dan lain sebagainya untuk menjaga keaslian cerita dan isi Tambo Alam Minangkabau itu sendiri.

Selain itu, perancangan *board game* ini menggunakan narasi yang diletakkan pada kartu interaktif, yaitu kartu jawaban. Strategi visual yang digunakan pada perancangan ini terdiri dari tema atau konsep visual, ilustrasi, warna, dan tipografi. Konsep atau tema visual yang dipilih ialah tema *vintage* atau zaman dulu (jadul). Tema *vintage* ini dipilih agar mampu mendukung suasana dari *board game* yang memuat tentang cerita-cerita yang ada pada tambo alam Minangkabau yang terjadi pada masa lalu. Tema *vintage* diterapkan pada warna dan tipografi. Warna-warna yang digunakan juga adalah warna dengan kesan *vintage* namun tetap vibrant agar dapat menarik perhatian khalayak ramai. Tipografi yang digunakan juga ialah tipografi dengan kesan *vintage* dengan jenis sans-serif sebagai headline dan tipografi dengan jenis serif sebagai body text agar dapat mempermudah keterbacaan sehingga mempermudah penyampaian informasi. Selain itu, ilustrasi yang digunakan pada perancangan *board game* ini ialah ilustrasi dengan gaya buku anak atau kartun tanpa menggunakan *line art* dan goresan garis yang terlihat berantakan dan sederhana, serta dengan ciri khas pipi berwarna merah pada setiap karakter yang ditampilkan. Desain ilustrasi ditampilkan pada setiap komponen *board game*, seperti pada papan permainan, kartu, dan pion pemain

HASIL DAN PEMBAHASAN

Board game atau permainan papan ini bernama Jelajah Tambo dengan tagline berupa “Temukan cerita di setiap langkah”. Nama dan tagline tersebut dipilih karena setiap langkah yang dibuat oleh pemain pada permainan ini, pemain akan menemukan sebuah kisah atau cerita Tambo Alam Minangkabau yang terdapat pada kartu interaktif, yaitu kartu jawaban. Hal tersebut dianalogikan sebagai menjelajahi isi tambo, dan pemain akan menemukan berbagai cerita setiap kali pemain membuat sebuah langkah. Secara umum, permainan ini menggunakan mekanisme *match up*. Namun, secara keseluruhan mekanisme pada permainan ini ialah sebagai berikut:

- 1) Permainan terdiri dari beberapa komponen, yaitu papan permainan, tiga set kartu interaktif (kartu petunjuk, kartu jawaban, dan kartu kesempatan), dan pion permainan
- 2) Pemain berjumlah 3 – 5 orang yang terdiri dari 1 orang juri, dengan 2 atau 4 orang pemain
- 3) Setiap pemain diberikan satu set kartu petunjuk dan kartu jawaban
- 4) Kartu kesempatan dipegang oleh juri permainan
- 5) Juri bertugas sebagai orang yang menentukan jawaban benar atau salah dari para pemain
- 6) Pemain menyusun kartu petunjuk pada slot kartu yang tersedia di papan permainan. kartu diurutkan dari nomor 1 hingga 30 (angka 1 berada pada bagian paling atas kartu)
- 7) Satu set kartu jawaban dipegang oleh masing-masing pemain
- 8) Pemain melakukan “hompimpah” atau “suit” untuk menentukan urutan pemain
- 9) Pada permainan ini, pemain mengambil kartu petunjuk sesuai urutan dan mencocokkan potongan gambar yang ada pada kartu petunjuk dengan kartu jawaban yang dipegang oleh masing-masing pemain. Pemain diberi waktu 15 detik untuk mencari kartu jawaban yang memiliki gambar yang cocok dengan kartu petunjuk
- 10) Kartu yang telah dipilih oleh pemain diserahkan kepada juri permainan, kemudian juri permainan menentukan apakah kartu yang telah dipilih memiliki gambar yang cocok atau tidak
- 11) Apabila menurut juri permainan, kartu yang dipilih sudah cocok dan sesuai, dan jawaban pemain dinyatakan benar, maka kartu dikembalikan kepada pemain agar pemain membaca narasi yang ada pada kartu tersebut. Kartu yang dikembalikan oleh juri permainan disimpan oleh pemain
- 12) Apabila jawaban pemain benar maka pemain maju 1 langkah, namun apabila jawaban pemain salah, pemain mundur 1 langkah
- 13) Pemain yang salah mencocokkan kartu diberi kesempatan untuk meminta bantuan kepada pemain lain. Apabila jawaban pemain yang memberikan bantuan dinyatakan benar, maka pemain yang meminta bantuan dan memberikan bantuan maju 1 langkah
- 14) Terdapat kartu dengan instruksi khusus pada kartu petunjuk yang terdiri dari kartu plus berupa kartu yang memberikan tambahan langkah, kartu minus memberikan pengurangan langkah, kartu mode baik yang dapat menyelamatkan teman yang terjatuh ke dalam lubang, kartu mode jahat yang dapat mendorong teman yang jatuh ke dalam lubang, serta kartu masuk ke dalam lubang yang berisi instruksi bahwa pemain harus masuk ke dalam lubang terdekat
- 15) Pemain yang mendapatkan kartu petunjuk dengan instruksi khusus harus menjalankan mekanisme utama permainan, lalu dilanjutkan dengan instruksi khusus tersebut.
- 16) Pada setiap kartu jawaban terdapat narasi tentang kisah dalam Tambo Alam Minangkabau yang harus dibaca oleh pemain
- 17) Pada papan permainan terdapat 4 buah lubang yang dapat menjebak pemain. Apabila pemain masuk ke dalam lubang, maka pemain tidak dapat ikut bermain sebanyak dua putaran. Apabila semua pemain masuk ke dalam lubang, maka permainan dilanjutkan secara normal sesuai urutan bermain.
- 18) Setiap pemain yang masuk ke dalam lubang diberikan kesempatan untuk bisa keluar dari lubang dengan cara menjawab pertanyaan yang ada pada kartu kesempatan. Setiap pemain yang masuk ke dalam lubang hanya diberikan satu kali

kesempatan untuk menjawab pertanyaan dari kartu kesempatan. Ketika pemain masuk ke dalam lubang, juri langsung mengambil kartu kesempatan dan membacakan pertanyaan kepada pemain yang masuk ke dalam lubang, apabila jawaban pemain benar, pemain bisa langsung keluar dari lubang. Namun, apabila jawaban pemain salah, pemain tetap menunggu dua putaran untuk bisa bermain kembali. Pemain diperbolehkan mencari jawaban di kartu jawaban. Waktu pemain untuk mencari jawaban ialah 30 detik sejak pertanyaan dibacakan

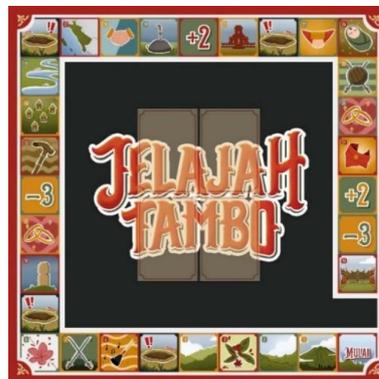
- 19) Pemenang permainan ialah orang yang pertama kali mencapai garis *finish* atau orang yang kartu petunjuk dan kartu jawabannya pertama kali habis
- 20) Permainan dinyatakan selesai apabila semua kartu petunjuk milik pemain telah habis.

Permainan ini terdiri dari media utama yaitu *board game*, dan media pendukung sebagai komponen-komponen yang mendukung *board game* ini baik dari segi informasi dan promosi

a. Media Utama

1. Papan Permainan

Papan permainan pada *board game* “Jelajah Tambo” ini dicetak pada ukuran 45x45 cm dengan bentuk *Quad Fold Board Game* sehingga papan permainan ini dapat dilipat menjadi 2 bagian agar mempermudah penyimpanan dan ringkas saat akan dibawa kemana-mana. Papan permainan ini terdiri dari 31 kotak, yaitu 1 kotak untuk memulai permainan, serta 30 kotak yang merepresentasikan 30 kisah dalam Tambo Alam Minangkabau yang diceritakan pada *board game* ini. Pada tengah papan permainan terdapat 4 buah slot kartu yang berfungsi sebagai tempat untuk meletakkan masing-masing kartu petunjuk milik pemain.



Gambar 1. Papan permainan

2. Kartu Interaktif

Kartu interaktif pada *board game* ini terdiri dari tiga jenis, yaitu kartu petunjuk, kartu jawaban, dan kartu kesempatan. Pada *board game* ini terdapat 4 set kartu petunjuk, 4 set kartu jawaban, dan 1 set kartu kesempatan. Kartu interaktif berjumlah 30 buah di setiap set. Kartu interaktif ini berukuran 10 x 7 cm dengan menggunakan bahan *art paper* 310 gsm.

Kartu dibuat lebih besar dari ukuran biasa agar bisa memuat narasi tambo alam Minangkabau di dalamnya. Kartu petunjuk berisikan potongan gambar yang terdapat pada kartu jawaban dengan beberapa kartu yang disertai dengan beberapa *skill* khusus. Kartu jawaban berisikan gambar utuh dari potongan gambar yang terdapat pada kartu petunjuk. Pada kartu jawaban terdapat narasi tambo alam Minangkabau. narasi dibuat dengan menggunakan font *quicksand regular*. Kartu kesempatan merupakan kartu yang dapat digunakan untuk menolong pemain yang masuk ke dalam lubang.



Gambar 2. Mockup kartu interaktif

3. Pion Permainan

Pion pada permainan ini merupakan pion yang digerakkan pemain untuk melangkah dan menyelesaikan permainan. Pion pada permainan ini terdiri dari empat karakter yaitu dua karakter remaja laki-laki dan dua karakter

remaja Perempuan. Pion ini dirancang dengan ukuran 6x3 cm, dan alas berukuran 3,2x1 cm. ukuran alas dibuat menyesuaikan ukuran pion agar dapat berdiri kokoh. Pion ini dibuat dengan bahan akrilik.



Gambar 3. Pion Permainan

4. Buku Saku

Buku saku merupakan sebuah buku yang berisi petunjuk tata cara bermain *board game* "Jelajah Tambo". Buku saku ini berukuran 15x15 cm dan dicetak menggunakan bahan *art paper*



Gambar 4. Mockup Buku Saku

5. Kemasan

Kemasan ini digunakan sebagai wadah tempat menyimpan seluruh komponen permainan yang terdiri dari papan, pion, kartu, dan buku saku. Kemasan ini dibuat dengan ukuran 24x24 cm dengan tinggi 10 cm yang terdiri dari dua tingkat. Tingkat pertama merupakan tempat menyimpan papan permainan dan buku saku, serta tingkat kedua terdiri dari tempat untuk menyimpan pion, dan kartu interaktif. Kartu interaktif pada permainan ini juga memiliki kotak penyimpanannya tersendiri yang berukuran 12x9 cm



Gambar 5. Mockup Kemasan

b. Media Pendukung

1. Audio Visual

Audio visual ini disajikan dalam bentuk *motion graphic* yang menyajikan informasi singkat mengenai kisah asal mula Alam Minangkabau berdasarkan Tambo Alam Minangkabau.



Gambar 6. Mockup Audio Visual

2. Poster

Poster digunakan sebagai media informasi dan juga media promosi. Poster yang dirancang terdiri dari poster informasi, dan poster pengenalan maskot. Poster informasi terdiri dari 3 buah poster berukuran A2 (42x59,4 cm) dan poster pengenalan maskot Jelajah Tambo dibuat dengan ukuran A3 (29,7x42 cm). Poster ini dibuat sebagai salah satu media promosi *board game* “Jelajah Tambo”. Keseluruhan poster dicetak menggunakan bahan albatross



Gambar 7. Poster

3. Vertical Banner

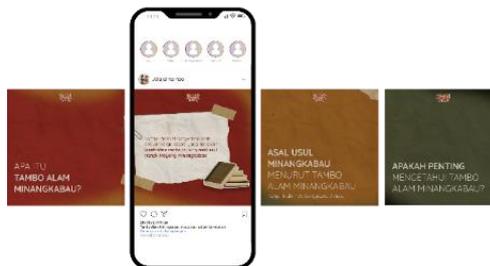
Vertical banner ini difungsikan sebagai salah satu alat promosi *board game* “Jelajah Tambo” ini. Informasi yang terkandung dalam *vertical banner* ini ialah peluncuran *board game* “Jelajah Tambo”. *Vertical banner* ini dibuat dalam ukuran 160x60 cm dan diletakkan pada area yang mudah terlihat banyak orang sehingga bisa menarik perhatian khalayak ramai untuk mencoba dan memainkan *board game* “Jelajah Tambo” ini.



Gambar 8. Vertical Banner

4. Social Media Design

Sama halnya dengan *vertical banner*, *social media design* juga digunakan sebagai salah satu alat promosi *board game* “Jelajah Tambo”. Platform *social media* yang digunakan ialah Instagram.



Gambar 9. Feed Instagram

5. Merchandise

Secara keseluruhan merchandise dipergunakan sebagai salah satu bentuk apresiasi dan promosi *board game* “Jelajah Tambo”. Merchandise terdiri dari *T-shirt*, *Totebag*, *Keychain Acrylic*, *Button Pin*, dan *Stiker*

a) *T-shirt*



Gambar 10. *T-shirt*

b) *Totebag*



Gambar 11. *Totebag*

c) *Keychain Acrylic*Gambar 12. *Keychain Acrylic*d) *Button Pin*Gambar 13. *Button Pin*e) *Stiker*Gambar 14. *Stiker***KESIMPULAN**

Berdasarkan skripsi karya dengan judul “Perancangan *Board Game* Tambo Alam Minangkabau Sebagai Media Informasi Bagi Remaja” dapat disimpulkan bahwa pada saat ini Tambo Alam Minangkabau sebagai salah satu warisan sastra kebudayaan Minangkabau sudah jarang diketahui dan dikenali oleh generasi muda, termasuk remaja. Berbagai alasan menjadi penyebab minimnya pengetahuan remaja terhadap Tambo Alam Minangkabau, salah satunya ialah karena medianya yang berbentuk buku yang disajikan dengan tulisan dan bahasa yang agak sulit dipahami sehingga membuat khalayak umum, terutama remaja enggan untuk mengetahui dan membacanya. Dikarenakan hal tersebut, maka Tambo Alam Minangkabau perlu diperkenalkan lagi kepada masyarakat umum terutama remaja melalui media yang lebih menyenangkan untuk digunakan. Adapun media yang dipilih untuk menginformasikan Tambo Alam Minangkabau kepada remaja ialah *board game* atau permainan papan

Tidak hanya sebuah permainan, *board game* juga dapat menjadi sarana penyebaran informasi yang menarik dan menyenangkan. Visual pada *board game* ini juga dirancang sedemikian rupa agar mampu menarik minat khalayak ramai terutama target audiens. Selain perancangan visual yang menarik, perancangan *board game* ini juga memperhatikan aspek

penyampaian informasi agar informasi dapat tersampaikan secara efektif dan efisien. Sistem permainan yang tidak terlalu mudah dan juga tidak terlalu sulit dinilai cocok dimainkan oleh target audiens, yaitu remaja usia 12 hingga 16 tahun.

Board game ini terdiri dari beberapa komponen, yaitu papan permainan, kartu interaktif, dan pion karakter. Kartu interaktif terdiri dari tiga jenis, yaitu kartu petunjuk, kartu jawaban, dan kartu kesempatan. Kartu jawaban memiliki narasi tentang kisah yang ada dalam Tambo Alam Minangkabau. Selain media utama berupa *board game*, terdapat pula beberapa media pendukung, seperti poster, *vertical banner*, *social media design*, *motion graphic*, dan beberapa *merchandise*. Media pendukung tersebut berfungsi untuk mendukung informasi terkait *board game* “Jelajah Tambo”

DAFTAR PUSTAKA

- A.A. Navis (2015). *Alam Terkembang Jadi Guru*. Padang: PT. Grafika Jaya Sumbar
- A.Muri Yusuf. 2014. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*. Jakarta: Prenamedia Group
- A., Morissan M. dkk.2017. *Metode Penelitian Survei*. Jakarta: Kencana.
- Diradjo, Ibrahim Dt. Sanggoeno (2009). *Tambo Alam Minangkabau: Tatanan Adat Warisan Nenek Moyang Orang Minang*. Bukittinggi: Kristal Multimedia
- Darmawanto, E. (2019). *Desain Komunikasi Visual II Perancangan Identitas Visual*. UNISNU PRESS.
- Desmita. (2010). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik; Panduan Bagi Orang Tua dan Guru dalam Memahami Psikologi Anak, Usia SD, SMP, dan SMA*. Bandung: Resmaja Rosdakarya
- Parpatiah, Yus Dt. (2021). *Menyingkap Wajah Minangkabau Paparan Adat dan Budaya*. Jakarta: Citra Harta Prima
- Selinker, Mike. (2011). *The Kobold guide to Board Game Design*. Kirkland: Open Design LLC
- Istianto, dkk (2013). “Perancangan *Board Game* Tentang Bercocok Tanam di Rumah”. *Desain Komunikasi dan Visual*, Universitas Kristen Petra, Surabaya
- Sugiyono. (2015). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: CV. Alfabeta
- Suryami. (2014). “Konsep Kepemimpinan dalam Tambo Alam Minangkabau”. *Jurnal Kandai*, Vol. 10, No. 2, (203-215)
- Yin, Robert K. (2013). *Studi Kasus Desain & Metode*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada