

Perancangan Board Game Ragam Pengetahuan Tradisional Minangkabau Di Kota Padangpanjang

Salsabila^{1*}, Roza Muliati²

Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Padang Panjang

^{1*}Salsa8284@gmail.com · ²Rozamuliati@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk merancang media pembelajaran berbentuk board game berjudul JEMARI: Jelajah Makanan dan Ramuan Minangkabau sebagai sarana pengenalan pengetahuan tradisional khas Padangpanjang kepada anak usia 10-11 tahun. Perancangan dilakukan melalui tahapan studi literatur, observasi, wawancara, analisis kebutuhan, hingga visualisasi desain elemen permainan seperti papan, kartu, pion, dan puzzle. Board game ini dirancang untuk mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sesuai dengan teori Taksonomi Bloom, serta dikemas dengan pendekatan visual yang menarik, bahasa yang komunikatif, dan narasi berbasis budaya. Hasil perancangan menunjukkan bahwa JEMARI dapat menjadi media pembelajaran alternatif yang menyenangkan dan efektif dalam menanamkan nilai-nilai budaya lokal kepada anak-anak sekolah dasar, sekaligus mendorong pelestarian warisan pengetahuan tradisional Minangkabau.

Kata Kunci : Board game, pengetahuan tradisional, Budaya Media Pembelajaran

PENDAHULUAN

Kebudayaan merupakan sistem kompleks hasil interaksi dinamis antar manusia yang mencakup pengetahuan, kepercayaan, seni, moral, hukum, adat istiadat, dan kebiasaan yang diperoleh individu sebagai anggota masyarakat. Menurut Koentjaraningrat (1990), kebudayaan adalah keseluruhan sistem gagasan, tindakan, dan karya manusia dalam kehidupan masyarakat yang diperoleh melalui proses belajar. Salah satu daerah penting dalam perkembangan budaya Minangkabau adalah Kota Padangpanjang. Di kota ini, berbagai bentuk pengetahuan tradisional seperti makanan, ramuan herbal, dan praktik pengobatan masih dilestarikan oleh sebagian masyarakat, namun mulai mengalami degradasi karena tergerus modernisasi.

Di era globalisasi dan digitalisasi saat ini, tantangan utama dalam pelestarian budaya lokal adalah alienasi generasi muda dari nilai-nilai budaya leluhur. Pengetahuan tradisional seperti *tapuang pisang*, *pargedde jaguang*, *cangkuak*, atau *aia daun jarak* dll yang selama ini diwariskan secara lisan, mulai ditinggalkan karena dianggap tidak relevan dengan zaman (Hawin, 2023). Oleh karena itu, diperlukan sebuah inovasi media pembelajaran yang tidak hanya informatif tetapi juga menyenangkan dan interaktif, agar nilai-nilai budaya tetap lestari dan dapat dipahami anak-anak secara kontekstual dan menyeluruh.

Board game menjadi salah satu media alternatif yang efektif dalam konteks pembelajaran budaya karena menggabungkan elemen bermain, visual, dan edukasi secara integratif. Studi empiris menyatakan bahwa pendekatan *learning by playing* dapat meningkatkan retensi pengetahuan budaya hingga 60% dibandingkan dengan metode ceramah (Yanto, 2019). Board game juga dapat mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik secara bersamaan sebagaimana tercantum dalam Taksonomi Bloom (Rachmawati, 2021). Board game sebagai media pembelajaran budaya telah banyak dikembangkan, namun belum ada yang secara khusus mengangkat ragam pengetahuan tradisional khas Padangpanjang.

Beberapa karya yang relevan dan menjadi acuan dalam proses perancangan ini antara lain: (1) Board game *Cindua Mato* karya Namira (2021), yang memperkenalkan legenda Minangkabau kepada anak-anak melalui pendekatan permainan strategis; (2) Permainan kartu *Bhinneka* (2015) dari Manikmaya Games yang menyajikan keragaman budaya nusantara melalui warna dan visual menarik; (3) Board game *Pancanusa* oleh Alfalaq (2022) yang memuat konten budaya Nusantara dengan pendekatan edukatif; (4) Media puzzle edukatif karya Istiana (2020) yang menstimulasi motorik anak usia dini melalui permainan fisik; dan (5) Board game *Sikola Rasa* yang memperkenalkan makanan tradisional Indonesia kepada siswa SD dengan strategi permainan berbasis zona budaya (Dewi, 2020).

Namun, dari berbagai karya tersebut, belum ditemukan board game yang secara spesifik mengangkat konten pengetahuan tradisional khas Padangpanjang, seperti pengenalan bahan-bahan tradisional lokal, nama-nama makanan dan ramuan, serta nilai-nilai yang terkandung dalam pengolahan dan penggunaannya. Inilah *gap* yang menjadi alasan penting dalam perancangan ini belum tersedianya media edukatif interaktif yang secara menyeluruh mengkomunikasikan pengetahuan tradisional Minangkabau Kota Padang panjang kepada anak-anak dengan pendekatan budaya visual dan edukatif.

Berdasarkan permasalahan tersebut, tujuan dari penelitian ini adalah merancang board game edukatif berjudul *JEMARI: Jelajah Makanan dan Ramuan Minangkabau* sebagai media pembelajaran pengetahuan tradisional Minangkabau kepada anak-anak usia 10-11 tahun di Padangpanjang. Diharapkan, media ini tidak hanya mampu meningkatkan pemahaman budaya secara konseptual, tetapi juga membangkitkan rasa memiliki, apresiasi, dan kebanggaan terhadap warisan budaya lokal Minangkabau.

Lebih jauh, perancangan ini bertujuan untuk memberikan kontribusi dalam dunia pendidikan dan pelestarian budaya melalui pendekatan visual yang menarik, menyenangkan, dan mudah diakses oleh generasi muda.

METODE

Metode Penciptaan

Metode penciptaan dalam penelitian ini mengacu pada pendekatan praktik penciptaan karya desain, yang terbagi menjadi empat tahapan utama: persiapan, perancangan, perwujudan, dan penyajian karya. Setiap tahapan dilakukan secara sistematis untuk menghasilkan media pembelajaran berupa board game interaktif yang berfungsi sebagai sarana edukatif dan pelestarian budaya Minangkabau.

1. Tahap Persiapan

Tahap awal ini dilakukan dengan mengidentifikasi masalah melalui proses pengumpulan data lapangan dan literatur yang relevan. Teknik pengumpulan data yang digunakan mencakup studi pustaka, observasi, wawancara mendalam, serta penyebaran angket (kuisioner). Studi pustaka dilakukan dengan menelaah sumber-sumber tentang budaya Minangkabau, teori desain edukatif, serta studi desain board game sebelumnya. Observasi dilakukan pada siswa sekolah dasar usia 10–11 tahun di beberapa sekolah di Kota Padangpanjang, untuk memahami perilaku belajar dan preferensi visual mereka. Wawancara dilakukan dengan pihak-pihak terkait, seperti pengurus dinas kebudayaan, guru budaya, psikolog anak, dan orang tua siswa, guna memperoleh perspektif multisegi. Penyebaran kuisioner dilakukan kepada 195 siswa di empat sekolah dasar, untuk mengetahui tingkat pengetahuan mereka terhadap budaya lokal dan minat terhadap media pembelajaran berbasis permainan. Temuan menunjukkan rendahnya pemahaman siswa terhadap warisan budaya lokal, namun antusiasme tinggi terhadap permainan edukatif, menjadi dasar kuat bagi pengembangan media pembelajaran yang interaktif.

2. Tahap Perancangan

Perancangan dimulai dengan menyusun konsep permainan berdasarkan analisis data yang diperoleh pada tahap persiapan. Perancangan mencakup dua pendekatan utama: verbal dan visual. Pendekatan verbal diterapkan melalui penggunaan bahasa yang komunikatif dan naratif, dengan menyisipkan pepatah Minangkabau dalam konten permainan untuk memperkuat nilai lokal. Sementara pendekatan visual melibatkan pemilihan warna cerah, ilustrasi karakter anak, dan simbol-simbol budaya Minangkabau yang disesuaikan dengan psikologi visual anak usia 10–11 tahun. Penyusunan konsep desain juga mempertimbangkan prinsip desain edukatif berbasis taksonomi Bloom, yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Tahapan ini menghasilkan rancangan awal komponen board game seperti papan permainan, kartu pengetahuan, pion, dan buku panduan permainan (rulebook).

3. Tahap Perwujudan

Tahap ini merupakan implementasi nyata dari konsep yang telah dirancang. Prototipe board game diwujudkan dalam bentuk fisik dengan ukuran dan material yang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna anak-anak, seperti penggunaan board paper laminated untuk daya tahan. Konten visual dicetak dalam resolusi tinggi dan ramah anak, sementara komponen seperti kartu, pion, dan rulebook disesuaikan dengan kemampuan dan kebiasaan bermain anak usia sekolah dasar. Tahap ini juga mencakup validasi isi budaya yang diperoleh dari wawancara dan dokumentasi resmi Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Padangpanjang.

4. Tahap Penyajian Karya

Tahap akhir adalah penyajian karya secara utuh dalam bentuk board game beserta media pendukungnya. Media utama berupa board game disajikan dengan komponen lengkap: papan permainan, kartu pengetahuan, pion, dan buku panduan. Sementara media pendukung meliputi desain kemasan (telescoping box), poster edukatif, stiker, kaos, totebag, tumbler, dan gantungan kunci, yang keseluruhannya dirancang secara harmonis untuk mendukung branding serta memperluas jangkauan pesan edukatif permainan. Penyajian karya juga dilakukan dalam bentuk uji coba (playtest) terbatas kepada target audiens untuk melihat respons, pemahaman, dan efektivitas media sebagai sarana pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari perancangan media edukatif ini berupa board game berjudul JEMARI (Jelajah Makanan dan Ramuan Minangkabau), yang dirancang sebagai media pembelajaran interaktif untuk anak usia 10–11 tahun. Media ini mengangkat pengetahuan tradisional Minangkabau dari Kota Padangpanjang dengan pendekatan visual yang menyenangkan, edukatif, dan komunikatif.

Media Utama: Board Game

Gambar 1. Hasil akhir *Board game Jemari*
(Sumber : Salsabila, 2025)

Board game berjudul JEMARI (Jelajah Makanan dan Ramuan Minangkabau) merupakan media utama dalam perancangan edukatif ini. Karya ini bertujuan memperkenalkan pengetahuan tradisional Minangkabau kepada anak-anak usia 10–11 tahun melalui pendekatan yang menyenangkan dan komunikatif. Dalam pendekatan edukatif, perancangan ini didasarkan pada teori Taksonomi Bloom. Pada ranah kognitif, anak dilatih untuk mengingat dan memahami jenis makanan dan ramuan khas Minangkabau. Ranah afektif tercermin dari pengalaman bermain yang membangun empati dan rasa cinta budaya. Sementara pada ranah psikomotorik, anak-anak terlibat aktif secara fisik dalam interaksi permainan: melempar dadu, menyusun puzzle, dan memindahkan pion.

Secara prinsip desain, JEMARI menampilkan keseimbangan tata letak melalui jalur permainan yang terdistribusi proporsional. Penekanan (emphasis) muncul pada zona strategis seperti “Spin Keberuntungan” yang diberi visual mencolok. Irama (rhythm) terlihat dari pola langkah dan pengulangan ikon di papan. Kesatuan (unity) dibentuk dari konsistensi ilustrasi budaya dan palet warna. Harmoni muncul melalui perpaduan elemen visual yang mendukung kesan menyatu. Dari unsur desain, elemen titik, garis, dan bidang digunakan untuk memandu arah permainan dan membagi zona secara visual. Bentuk geometris mempermudah pemahaman, sedangkan warna cerah seperti merah, hijau, dan kuning meningkatkan keterlibatan visual. Tekstur dan ruang ditata seimbang agar tidak membingungkan pengguna usia dini.

Logo JEMARI

Gambar 2. Logo Jemari
(Sumber : Salsabila, 2025)

Logo *JEMARI* mengusung pendekatan *logotype* dengan struktur visual yang kuat dan ramah anak-anak. Dari segi pendekatan edukatif, logo ini menjadi identitas visual yang membangun pengenalan terhadap karakter permainan. Logo ini juga mendukung ranah afektif dengan memperkuat citra permainan yang menggemblirakan dan bersifat eksploratif. Bentuk huruf yang playful dan warna-warna cerah mendukung prinsip inklusivitas dalam komunikasi visual kepada anak-anak usia sekolah dasar.

Secara prinsip desain, logo menerapkan keseimbangan dinamis dalam komposisi horizontal huruf, penekanan pada ilustrasi topi petualang dan daun, serta irama dari keterkaitan huruf seperti potongan puzzle. Kesatuan dan harmoni terlihat dari perpaduan warna yang menyatu dan tipografi yang terintegrasi. Unsur desain seperti titik digunakan sebagai aksentuasi ilustratif, garis membentuk batas huruf dan simbol, dan bidang menyusun blok warna per huruf. Bentuk huruf dibuat organik untuk menyesuaikan karakter anak-anak, sedangkan warna-warna cerah seperti hijau, kuning, dan merah menyampaikan nuansa edukatif dan ceria. Ruang dan tekstur visual menciptakan kesan ringan dan menyenangkan.

Kartu Resep



Gambar 3. Kartu Resep
(Sumber : Salsabila, 2025)

Kartu resep merupakan komponen penting dalam menyampaikan informasi pengetahuan tradisional. Fungsi edukatifnya didukung dengan visual yang informatif dan mudah dipahami, sesuai ranah kognitif dan afektif dalam Taksonomi Bloom. Anak-anak belajar mengenali jenis makanan dan ramuan serta nilai tradisional yang menyertainya. Keterlibatan anak terjadi saat mereka mencocokkan kartu ini dengan tantangan pada papan permainan.

Prinsip desain kartu resep menampilkan keseimbangan tata letak antara gambar, nama resep, dan penjelasan. Penekanan ditampilkan melalui visual utama resep dan warna mencolok pada nama. Kesatuan visual diperoleh melalui gaya ilustrasi yang seragam, dan harmoni dijaga melalui pemilihan warna-warna cerah yang tidak saling berbenturan. Unsur desain visual seperti titik (ikon kecil), garis pemisah antarbagian, bidang latar teks, bentuk ilustrasi, warna cerah seperti merah dan hijau, tekstur visual pada gambar makanan, dan ruang antar elemen menjaga keterbacaan dan menarik perhatian anak-anak.

Kartu Pertanyaan



Gambar 4. Kartu Pertanyaan
(Sumber : Salsabila, 2025)

Kartu pertanyaan dalam permainan JEMARI berfungsi sebagai sarana pengujian pemahaman anak terhadap materi budaya Minangkabau, terutama yang berkaitan dengan makanan dan ramuan tradisional. Setiap kartu memuat satu pertanyaan yang dikemas dalam bentuk sederhana dan menarik, disesuaikan dengan kemampuan berpikir anak usia 9–10 tahun. Desain visualnya dibuat seragam namun tetap variatif melalui warna dan simbol untuk membedakan tingkat kesulitan atau kategori soal.

Secara teoritis, kartu ini berfungsi dalam ranah kognitif dari Taksonomi Bloom. Anak-anak ditantang untuk mengingat (*remember*), memahami (*understand*), dan menerapkan (*apply*) pengetahuan yang telah mereka pelajari dari permainan. Proses ini membantu penguatan memori dan menstimulasi proses berpikir analitis secara menyenangkan. Dengan desain yang komunikatif dan ilustratif, anak-anak tidak hanya membaca, tetapi juga memvisualisasikan konteks pertanyaan.

Dalam prinsip desain, keseimbangan visual dijaga melalui penataan antara teks dan ilustrasi pendukung. Penekanan difokuskan pada isi pertanyaan melalui ukuran huruf yang lebih besar atau bingkai kontras. Kesatuan tercipta lewat

penggunaan tipografi dan layout yang seragam di setiap kartu. Proporsi antara elemen teks, simbol, dan ruang dijaga agar tidak terlihat padat. Kontras warna juga digunakan untuk mempertegas perbedaan antara elemen utama dan pendukung. Harmoni visual muncul dari pemilihan warna, bentuk simbol, dan gaya tipografi yang senada, sehingga keseluruhan kartu terasa menyatu dan tidak membingungkan.

Dari sisi unsur desain, titik digunakan untuk ikon atau penanda poin. Garis dipakai sebagai pembatas antara pertanyaan dan elemen lain. Bidang tampak dalam latar belakang atau blok informasi untuk memisahkan bagian penting. Bentuk simbol dan ilustrasi didesain sederhana dan menarik untuk anak. Warna kuning dominan memberikan semangat dan perhatian tinggi. Tekstur divisualisasikan secara halus untuk memperkaya tampilan ilustratif. Ruang antar elemen cukup longgar untuk memastikan keterbacaan tinggi dalam suasana bermain yang dinamis.

Kartu Game Flip



Gambar 5. *Game Flip Jemari*
(Sumber : Salsabila, 2025)

Kartu Game Flip berfungsi sebagai elemen kejutan dalam permainan JEMARI. Kartu ini memberi instruksi tindakan tak terduga yang menambah tantangan dan dinamika permainan. Dirancang dengan ilustrasi dominan dan sedikit teks, kartu ini menitikberatkan pada komunikasi visual yang langsung dan mudah dipahami oleh anak-anak.

Dalam konteks Taksonomi Bloom, Game Flip menysasar pada ranah psikomotorik dan afektif. Anak-anak melakukan tindakan fisik sesuai instruksi dalam kartu, yang melibatkan reaksi cepat, koordinasi motorik, serta pengambilan keputusan secara spontan. Nilai afektif muncul dari sensasi ketegangan dan kegembiraan saat kartu dibuka, yang dapat membangun pengalaman emosional positif terhadap proses pembelajaran budaya.

Secara prinsip desain, keseimbangan visual tercipta melalui peletakan ikon utama di tengah dengan proporsi yang simetris. Penekanan diberikan pada ilustrasi atau simbol utama. Kesatuan dijaga lewat gaya gambar, bentuk kartu, dan warna yang konsisten dengan elemen permainan lainnya. Irama hadir dari pengulangan ikon khas Minangkabau. Proporsi dan kontras dirancang agar visual mudah dicerna dengan cepat. Harmoni diperoleh dari keselarasan antara warna-warna cerah, bentuk ikon, dan gaya ilustrasi yang konsisten, menciptakan tampilan yang menyatu dan menyenangkan secara estetis.

Dalam unsur desain, titik dimanfaatkan sebagai aksan atau detail kecil. Garis menegaskan batas ilustrasi atau membingkai instruksi. Bidang digunakan sebagai latar yang memisahkan elemen utama dari kartu. Bentuk ikon dibuat kartunis agar langsung dikenali anak. Warna seperti merah, kuning, dan hijau digunakan untuk menarik perhatian dan memberikan kesan seru. Tekstur divisualisasikan melalui pola khas budaya Minangkabau. Ruang antar elemen dijaga agar tidak membuat kartu tampak padat, sehingga tetap komunikatif dan mudah dibaca dalam suasana bermain cepat.

Pion Karakter



Gambar 6. Pion Karakter
(Sumber : Salsabila, 2025)

Pion karakter dalam board game JEMARI terdiri dari empat tokoh: Saka, Lala, Ucup, dan Sisil. Setiap karakter memiliki desain yang unik, mengenakan pakaian yang menggabungkan unsur budaya Minangkabau dengan gaya kekinian, serta dilengkapi warna khas masing-masing. Pion tidak hanya berfungsi sebagai penanda gerak pemain, tetapi juga sebagai media representasi anak-anak Minangkabau yang aktif, inklusif, dan penuh semangat.

Secara teoritis, pion karakter menyorot tiga ranah Taksonomi Bloom. Pada ranah psikomotorik, anak-anak menggerakkan pion secara aktif, melatih koordinasi tangan dan pengenalan spasial. Dalam ranah afektif, anak belajar menghargai identitas budaya melalui karakter yang merepresentasikan keberagaman dan nilai lokal. Di sisi kognitif, pion membantu dalam memahami narasi dan misi permainan, yang memperkuat penyerapan informasi budaya melalui pendekatan visual dan naratif.

Dalam prinsip desain, keseimbangan visual ditampilkan melalui proporsi tubuh dan atribut yang simetris antar karakter. Penekanan terlihat dari warna dominan dan atribut khas seperti sarung, baju kurung, atau gaya rambut. Kesatuan dicapai melalui konsistensi gaya ilustrasi dan proporsi tubuh antar karakter. Irama muncul dari pose tubuh yang dinamis dan berulang, memperkuat narasi petualangan. Proporsi dan kontras warna digunakan untuk membedakan identitas tiap karakter. Harmoni terlihat dari kombinasi warna dan elemen budaya yang tidak saling bertabrakan, sehingga seluruh karakter tampak menyatu dalam satu dunia permainan.

Unsur desain visualnya meliputi titik pada elemen kecil seperti mata dan ornamen. Garis membentuk kontur karakter dan pakaian. Bidang tampak pada blok warna untuk pakaian dan aksesoris. Bentuk tubuh dan wajah bergaya kartunis dengan proporsi ramah anak. Warna dominan cerah seperti merah, hijau, kuning, dan biru menunjukkan karakteristik yang berbeda dan menarik minat. Tekstur dihadirkan secara ilustratif dalam detail pakaian dan aksesoris. Ruang antara elemen visual dikelola dengan seimbang untuk memastikan tampilan tidak padat dan tetap enak dipandang.

Puzzle



Gambar 7. *Puzzle Jemari*
(Sumber : Salsabila, 2025)

Puzzle dalam board game JEMARI terdiri dari potongan ilustrasi makanan atau minuman Minangkabau. Saat anak berhasil mengumpulkan semua bagian, mereka membentuk satu gambar utuh yang menggambarkan makanan atau minuman tradisional secara utuh. Puzzle ini berperan sebagai penanda pencapaian misi dan sarana penguatan visual terhadap materi budaya yang dipelajari.

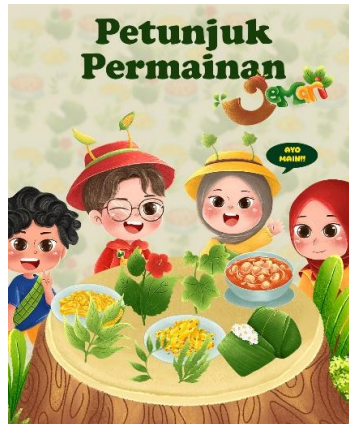
Puzzle ini terutama menyorot ranah kognitif dan psikomotorik. Anak dituntut untuk mengingat bentuk dan warna gambar untuk menyusun puzzle dengan benar, melatih kemampuan observasi dan pemecahan masalah. Dari segi psikomotorik, aktivitas menyusun potongan melatih keterampilan motorik halus, koordinasi tangan-mata, dan persepsi spasial yang sangat penting untuk anak usia 9–10 tahun.

Dalam prinsip desain, keseimbangan dijaga melalui komposisi ilustrasi di setiap potongan. Penekanan diberikan pada objek utama seperti makanan dan karakter pendukung. Kesatuan dicapai lewat gaya ilustrasi yang seragam, baik dari warna, bentuk, hingga ornamen budaya. Irama terbentuk dari elemen dedaunan dan pose karakter yang muncul berulang. Proporsi gambar disusun proporsional agar tetap terbaca utuh saat tersusun, dan kontras digunakan antara latar krem dengan ilustrasi agar objek utama tampil menonjol. Harmoni hadir dari keselarasan warna, posisi karakter, dan ilustrasi ornamen yang saling mendukung tanpa kesan padat atau tumpang tindih.

Untuk unsur desain, titik digunakan sebagai ornamen kecil (seperti bumbu atau detail wajah karakter). Garis membentuk batas tiap potongan dan elemen visual. Bidang digunakan sebagai latar yang membingkai elemen visual utama. Bentuk potongan puzzle dirancang ergonomis agar mudah digunakan anak. Warna latar yang netral seperti krem dipilih

untuk menonjolkan objek utama. Tekstur divisualisasikan melalui ilustrasi makanan dan elemen dedaunan untuk memperkaya pengalaman visual. Ruang antar objek dijaga agar gambar tidak terlalu padat dan tetap nyaman untuk disusun secara visual.

Buku Panduan



Gambar 8. Petunjuk Permainan
(Sumber : Salsabila, 2025)

Buku panduan dalam board game JEMARI dirancang sebagai pendamping permainan yang berfungsi menjelaskan aturan, cara bermain, narasi permainan, dan deskripsi elemen-elemen dalam board game. Disusun dengan layout visual yang ramah anak, buku panduan ini membantu pemain memahami tujuan dan tahapan permainan secara runtut, disertai ilustrasi karakter dan ikon-ikon pendukung.

Dari sudut pandang Taksonomi Bloom, buku panduan mendukung ranah kognitif dengan menyajikan informasi yang harus diingat dan dipahami anak selama proses bermain. Panduan ini juga mendukung ranah afektif dengan penyampaian visual yang menarik dan familiar secara budaya, sehingga membangun rasa suka terhadap permainan dan nilai budaya di dalamnya. Secara tidak langsung, buku panduan ini mengarahkan anak dalam mengambil keputusan dan menyelesaikan tantangan melalui instruksi yang jelas.

Dalam prinsip desain, keseimbangan diperoleh dari pembagian layout antara teks dan ilustrasi secara proporsional. Penekanan diarahkan pada bagian judul dan subjudul yang dicetak lebih besar atau dibingkai secara visual. Kesatuan dijaga dengan menggunakan elemen grafis, ikon, dan warna yang konsisten dengan gaya permainan. Irama hadir dari pengulangan ilustrasi karakter, ikon, dan layout yang berulang di beberapa halaman. Proporsi antara informasi dan ruang kosong dijaga untuk menghindari kepadatan visual. Kontras digunakan untuk membedakan antara informasi utama dan pelengkap. Harmoni tampak dari perpaduan warna, ilustrasi, dan tipografi yang senada, memberikan kesan menyatu dan mudah dipahami anak.

Unsur desain visual yang diterapkan mencakup titik pada bullet dan simbol. Garis digunakan sebagai pembatas antar informasi dan bingkai ilustrasi. Bidang terlihat pada area latar berwarna untuk memisahkan informasi penting. Bentuk kartunis digunakan pada ilustrasi dan ikon untuk menciptakan kesan ramah anak. Warna seperti hijau, krem, dan oranye muda dipilih untuk mendukung suasana pembelajaran yang tenang dan hangat. Tekstur divisualkan melalui pola ornamen budaya dan pakaian karakter. Ruang diatur longgar agar tidak membuat halaman terlihat padat, mendukung kenyamanan membaca.

Packaging (Telescoping Box)



Gambar 9. Packaging (Telescoping Box)
(Sumber : Salsabila, 2025)

Kemasan berperan penting dalam membentuk kesan pertama terhadap media edukatif ini. Dalam konteks Taksonomi Bloom, kemasan mendukung ranah afektif dengan menciptakan ketertarikan awal melalui visual yang menarik dan representatif terhadap budaya lokal. Desainnya mendorong anak untuk memilih permainan ini secara emosional sebelum mempelajarinya lebih lanjut, sekaligus menumbuhkan minat terhadap isi yang edukatif.

Prinsip desain yang digunakan mencakup keseimbangan antara teks dan gambar pada permukaan box. Penekanan diarahkan pada judul permainan dan ilustrasi karakter utama, yang ditampilkan lebih besar dan berwarna cerah. Kesatuan terlihat dari konsistensi visual antara desain kemasan dengan isi permainan. Irama terbentuk dari pengulangan elemen seperti bentuk puzzle dan ornamen tradisional. Proporsi teks dan ilustrasi disusun dengan memperhatikan ukuran dan ruang agar tetap terbaca dengan jelas. Kontras digunakan untuk membedakan informasi penting, seperti usia pengguna dan manfaat permainan. Harmoni hadir dari penggunaan warna dan ilustrasi yang saling mendukung dan menyatu dalam identitas visual permainan.

Dalam unsur desain, titik digunakan sebagai aksent pada ornamen atau motif latar. Garis digunakan sebagai pembatas informasi dan elemen visual. Bidang tampak pada latar berwarna dan area informasi seperti deskripsi atau daftar isi. Bentuk mencakup bentuk kotak itu sendiri dan elemen kartun dalam ilustrasi. Warna seperti kuning keoranyean, hijau, merah, dan coklat dipilih untuk membangun suasana hangat dan menarik bagi anak-anak. Tekstur divisualisasikan dalam bentuk ukiran rumah gadang dan motif songket, memperkuat kesan lokalitas. Ruang antar elemen dirancang proporsional agar informasi mudah terbaca dan tampilannya tidak padat.

Bauran Media Promosi



Gambar 10 . Bauran Media
(Sumber : Salsabila, 2025)

Bauran media promosi board game JEMARI mencakup berbagai bentuk media cetak dan merchandise, seperti poster, X-banner, kaos, tumbler, totebag, stiker, hingga gantungan kunci. Setiap media dirancang untuk memperkuat identitas visual permainan serta memperluas jangkauan pesan edukatif permainan ini kepada audiens yang lebih luas, khususnya anak-anak dan orang tua. Visualisasi media menggunakan gaya grafis yang sama dengan elemen permainan utama agar tercipta kesinambungan antar media.



Gambar 11. Media Pajang
(Sumber : Salsabila, 2025)



Gambar 12. Desain Poster Jemari
(Sumber : Salsabila, 2025)



Gambar 13. X Banner
(Sumber : Salsabila, 2025)

Dalam konteks Taksonomi Bloom, bauran media berkontribusi pada ranah afektif, yaitu dengan membangun hubungan emosional dan ketertarikan anak-anak terhadap permainan. Melalui media promosi yang cerah, lucu, dan akrab, anak-anak akan merasa terhubung secara emosional dengan karakter dan identitas visual permainan, sehingga mendorong rasa kepemilikan dan kebanggaan terhadap produk budaya lokal. Selain itu, penggunaan media sehari-hari seperti kaos atau totebag secara tidak langsung memperkenalkan dan menyebarkan nilai budaya Minangkabau dalam konteks modern.

Secara prinsip desain, semua media promosi dirancang dengan kesatuan visual yang konsisten. Keseimbangan antara ruang kosong, ilustrasi, dan teks menciptakan tampilan yang nyaman dilihat. Penekanan diarahkan pada elemen penting seperti logo dan karakter utama agar mudah dikenali. Kesatuan dan harmoni terlihat dalam penggunaan ilustrasi, tipografi, dan palet warna yang seragam. Misalnya, desain kaos, tumbler, dan totebag tetap mengusung gaya minimalis namun kuat secara identitas, dengan dominasi warna krem dan aksent budaya khas Minangkabau. Proporsi visual dijaga agar elemen tidak saling mendominasi, dan kontras digunakan untuk memperkuat hierarki visual pada media cetak seperti poster dan banner.

Dari unsur-unsur desain, titik digunakan dalam pola stiker atau latar dekoratif. Garis berfungsi sebagai pemisah area pada poster dan banner, memandu alur baca mata. Bidang hadir pada elemen latar warna atau area teks utama, menekankan struktur informasi. Bentuk yang digunakan, seperti ikon karakter atau logo, bersifat sederhana dan aplikatif pada berbagai ukuran media. Warna menggunakan kombinasi krem sebagai dasar yang netral dan aksent merah, kuning, hijau, dan coklat untuk menciptakan kesan ramah dan lokal. Tekstur dihadirkan secara visual melalui pola ukiran, makanan, dan kain tradisional Minangkabau yang memperkaya tampilan visual, terutama pada media totebag dan kaos. Ruang antar elemen juga dikelola secara proporsional agar tidak menimbulkan kesan padat, menjaga keterbacaan dan daya tarik.

KESIMPULAN

Hasil perancangan media pembelajaran *board game* berjudul *JEMARI: Jelajah Makanan dan Rautan Minangkabau* bertujuan sebagai sarana pengenalan dan pelestarian pengetahuan tradisional Minangkabau, khususnya yang berasal dari

Kota Padangpanjang, kepada anak-anak usia 10-11 tahun. Media ini tidak hanya dirancang untuk menyampaikan nilai edukatif tentang makanan dan ramuan tradisional, tetapi juga menyuguhkan pengalaman bermain yang menyenangkan dan interaktif. Elemen-elemen visual seperti karakter, papan permainan, kartu resep, kartu pertanyaan, puzzle, buku panduan, hingga kemasan dan media promosi, dirancang secara harmonis dengan pendekatan estetika yang sesuai dunia anak, serta tetap mencerminkan kekayaan budaya lokal.

Hasil perancangan menunjukkan bahwa *board game* dapat menjadi media alternatif pembelajaran yang efektif, komunikatif, dan mendorong keterlibatan anak dalam memahami warisan budaya. Capaian dari karya ini menunjukkan bahwa board game JEMARI berhasil menjadi media alternatif pembelajaran yang tidak hanya komunikatif dan edukatif, tetapi juga efektif dalam membangun keterlibatan aktif anak dalam memahami warisan budaya Minangkabau. Penggunaan pendekatan visual yang konsisten dan narasi lokal yang kontekstual berhasil menarik minat anak serta memperkuat nilai pembelajaran tematik budaya. Board game ini tidak hanya memiliki potensi untuk digunakan dalam lingkungan sekolah dasar sebagai media belajar tambahan, tetapi juga sebagai media wisata edukatif berbasis budaya yang aplikatif di ranah keluarga maupun komunitas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur perancang atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan Rahmat dan karunia-Nya sehingga perancang dapat menyelesaikan penelitian perancangan karya yang berjudul Perancangan Board Game Ragam Pengetahuan Tradisional Minangkabau Di Kota Padangpanjang.

Rasa hormat dan terima kasih perancang sampaikan kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan moral dan membantu dalam proses penulisan dan pembuatan karya sehingga karya ini dapat selesai. Ucapan terima kasih ini perancang tujukan kepada :

1. Dr. Febri Yulika, S.Ag., M. Hum selaku Rektor Institut Seni Indonesia Padangpanjang.
2. Dr. Riswel Zam, S.Sn., M.Sn., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
3. Aryoni Ananta, S.Ds, M.S., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual
4. Izan Qomarats, S.Sn., selaku Sekretaris Program Studi Desain Komunikasi Visual
5. Dr. Roza Muliati, S.S., M.Si selaku Dosen Pembimbing yang telah memberi kritik dan saran dalam proses perancangan sampai tahapan ujian komprehensif.
6. Rajudin S.Pd., M.Sn., selaku Ketua Penguji, terima kasih banyak atas segala masukan yang telah diberikan kepada perancang dalam skripsi karya.
7. Kendall Malik., S.Sn., M.Ds., selaku Dosen Penguji II, terima kasih banyak atas segala masukan yang telah diberikan kepada perancang dalam skripsi karya.
8. Aryoni Ananta, S.Ds, M.S., selaku Dosen Pembimbing Akademik, terima kasih telah membantu memberi saran terkait pelaksanaan perkuliahan perancang.
9. Segenap Dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Padangpanjang yang telah memberikan ilmunya kepada saya.
10. Seluruh pihak yang telah membantu dalam pelaksanaan kegiatan penulisan sehingga laporan ini bisa selesai dengan baik.

Semoga Allah SWT membalas semua kebaikan yang telah diberikan oleh pihak-pihak yang membantu dalam perancangan ini. Akhir kata dengan segala kerendahan hati, penulis menyadari bahwa perancangan tugas akhir ini masih perlu disempurnakan, segala kritik dan saran sangat diharapkan guna menyempurnakan perancangan karya ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Fadli, M., Muliati, R., & Erwin, M. S. (2025). Perancangan board game sebagai media edukasi pengenalan kuliner khas Riau untuk anak-anak. *Menulis: Jurnal Penelitian Desain Komunikasi Visual*, 5(1). <https://padangjurnal.web.id/index.php/menulis/article/view/45>
- Koentjaraningrat. (1990). *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Maryanti, E., Egok, A. S., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan media board games berbasis permainan tradisional egrang batok untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1540–1551. <https://www.neliti.com/publications/452064>
- Meidaluna, G., & Anggapuspa, M. L. (2020). Perancangan board game pengenalan tari tradisional Indonesia sebagai media pembelajaran sekolah dasar kelas 5. *BARIK: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 7(1). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/35989>
- Nugrahani, R. (2021). Desain board game "Dolanan Yuk" sebagai media pengenalan permainan tradisional. *Deskomvis: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 3(2). <https://jurnal.asprodikv.org/index.php/deskomvis/article/view/23>

- Prasetyo, M. E., & Roderico, B. (2024). Perancangan desain board game pengenalan budaya wayang Punakawan Yogyakarta untuk anak. *Gestalt: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 6(1). <https://gestalt.upnjatim.ac.id/index.php/gestalt/article/view/192>
- Purwandari, A. P. B. (2024). Perancangan ilustrasi board game "Oemah Batik" sebagai media pengenalan motif batik Pekalongan kepada anak-anak. Universitas Sebelas Maret. <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/detail/124149/>
- Rachmawati, L. (2021). Integrasi Taksonomi Bloom dalam media pembelajaran inovatif untuk anak usia sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(1), 15–28. <https://doi.org/10.1234/jpd.v12i1.1234>
- Sari, R. M. (2023). Efektivitas board game Ranah Minang sebagai media edukasi melalui Focus Group Discussion (FGD). *Urban: Jurnal Seni Urban dan Industri Budaya*. <https://jurnalurban.pascasarjanaikj.ac.id/index.php/jurnalurban/article/download/99/96>
- Sesspani, A. (2025). Perancangan board game edukatif tentang budaya Melayu Riau untuk anak usia 10–12 tahun. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 2(1). <https://journal.pubmedia.id/index.php/dkv/article/view/4466>
- Wulandari, M., Sari, S. A., & Saputra, R. D. (2023). Gerakan peningkatan pengetahuan budaya berbasis permainan board game bagi anak sekolah dasar di Rumah Belajar Bintang Kecil Kota Samarinda. *BERNAS: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 4(2). <https://www.ejournal.unma.ac.id/index.php/bernas/article/view/6740>
- Yanto, A. (2019). Efektivitas metode learning by playing terhadap retensi pengetahuan budaya pada anak. *Jurnal Pendidikan dan Budaya*, 23(2), 101–112. <https://doi.org/10.5678/jpb.v23i2.567>