

Perancangan Model Pembelajaran Aksara Surat *Tulak-Tulak* Sebagai Upaya Pelestarian Budaya Lokal Untuk Anak-Anak Di Kota Padangsidempuan

Yeni Marlina^{1*}, Yandri²

Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Padang Panjang

^{1*}yenimj16@gmail.com, ²smyandri@email.com

Abstrak

Aksara Surat *Tulak-Tulak* merupakan aksara daerah yang mulai jarang dikenal oleh anak-anak Sekolah Dasar akibat kurangnya model pembelajaran yang menarik. Perancangan ini bertujuan untuk mengevaluasi model pembelajaran berupa *board game* sebagai sarana pengenalan dan pembelajaran aksara Surat *Tulak-Tulak* di Sekolah Dasar. Metode yang digunakan adalah dengan pengumpulan data melalui kuesioner. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa siswa memahami bentuk aksara Surat *Tulak-Tulak* setelah bermain *board game*. Sebagian besar siswa menilai pembelajaran mudah dipahami, menyenangkan, dan memiliki visual yang menarik. Aturan serta komponen permainan dinilai mudah digunakan, dan seluruh siswa menyatakan tertarik untuk bermain kembali serta mempelajari aksara daerah. Berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran berbasis *boardgame* dinilai efektif sebagai sarana pengenalan dan pengajaran aksara Surat *Tulak-Tulak* bagi siswa Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Board Game*, Aksara Surat *Tulak-Tulak*, Sekolah Dasar

PENDAHULUAN

Kebudayaan merupakan keseluruhan sistem nilai, norma, pengetahuan, kepercayaan, seni, hukum, adat istiadat, serta kebiasaan yang dimiliki dan diwariskan oleh suatu kelompok masyarakat dari generasi ke generasi. Andreas Eppink dalam buku Kebudayaan Indonesia menyatakan bahwa kebudayaan mencakup nilai sosial, norma sosial, ilmu pengetahuan, struktur sosial dan religius, serta ekspresi intelektual dan artistik yang menjadi ciri khas suatu masyarakat (Desi Karolina & Randy, 2021). Dengan demikian, kebudayaan berperan penting dalam membentuk identitas dan keberlanjutan suatu komunitas.

Indonesia dikenal sebagai negara dengan keberagaman budaya yang tinggi, meliputi perbedaan suku, agama, etnis, bahasa, dan adat istiadat. Provinsi Sumatera Utara merupakan salah satu wilayah dengan keragaman etnis yang signifikan, di mana etnis Batak terbagi ke dalam enam sub-etnis, yaitu Batak Toba, Karo, Simalungun, Mandailing, Angkola, dan Pakpak (Aulia Fachri Almahyudza Batubara, 2021). Setiap sub-etnis tersebut memiliki kekhasan budaya, termasuk bahasa dan sistem aksara tradisional.

Masyarakat Mandailing, bersama sub-etnis Batak lainnya, memiliki tradisi literasi yang berkembang di wilayah masing-masing, yang kemudian melahirkan bentuk aksara lokal sebagai turunan dari aksara Sumatera Kuno (Paleo-Sumatera) (Nasoichah, 2021). Salah satu aksara lokal tersebut adalah aksara Batak Mandailing yang dikenal dengan sebutan surat *tulak-tulak*. Dalam konteks budaya Mandailing, istilah surat merujuk pada huruf atau tulisan, bukan surat dalam pengertian pesan tertulis sebagaimana dipahami secara umum.

Aksara surat *tulak-tulak* telah digunakan oleh masyarakat Mandailing sejak masa kepercayaan *sipelebegu* (kepercayaan kepada roh) hingga masuknya pengaruh Islam, dan bahkan masih digunakan hingga akhir abad ke-20 (Nasoichah, 2021). Namun, seiring berkembangnya aksara Latin, penggunaan aksara surat *tulak-tulak* mengalami masa vakum. Upaya pengenalan kembali aksara ini mulai dilakukan sejak awal tahun 2000-an melalui pembelajaran muatan lokal di Sekolah Dasar di wilayah Tapanuli Bagian Selatan, termasuk Kota Padangsidempuan. Meskipun demikian, implementasi pembelajaran tersebut belum mampu menciptakan pemahaman yang mendalam pada peserta didik.

Hasil observasi di beberapa sekolah dasar di Kota Padangsidempuan menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih memiliki pemahaman yang terbatas terhadap bentuk dan penggunaan aksara surat *tulak-tulak*. Kondisi ini diperkuat oleh hasil penyebaran angket yang menunjukkan bahwa hanya sebagian kecil siswa yang mampu menghafal, dan lebih sedikit lagi yang mampu menuliskan aksara tersebut. Rendahnya tingkat pemahaman ini berdampak pada semakin berkurangnya pengetahuan aksara surat *tulak-tulak* di kalangan generasi muda.

Di sisi lain, arus globalisasi turut mempercepat terpinggirkannya budaya lokal. Masuknya budaya asing yang tidak sejalan dengan nilai budaya bangsa berkontribusi terhadap menurunnya minat anak-anak dalam mempelajari budaya daerah, termasuk bahasa dan aksara lokal (Nurul Hafizah, 2023). Jika kondisi ini terus berlanjut tanpa adanya upaya pelestarian yang sistematis, aksara surat *tulak-tulak* berpotensi mengalami kepunahan budaya.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan upaya strategis untuk melestarikan aksara surat *tulak-tulak*, khususnya melalui pengembangan model pembelajaran yang inovatif, relevan, dan sesuai dengan karakteristik anak. Model pembelajaran

yang mengintegrasikan unsur bermain dan belajar dinilai mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan (*learning is fun*), sehingga meningkatkan minat dan pemahaman siswa tanpa tekanan psikologis (Safitri, 2020). Oleh karena itu, perancangan ini bertujuan untuk menghadirkan solusi model pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan pemahaman anak-anak sekolah dasar terhadap aksara surat *tulak-tulak*, sekaligus mendukung upaya pelestarian budaya lokal Mandailing di Kota Padangsidimpuan.

METODE

Metode Penciptaan

Metode penciptaan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan praktik desain yang sistematis, dibagi menjadi empat tahapan utama: persiapan, perancangan, perwujudan, dan penyajian karya. Setiap tahapan dilakukan secara berurutan untuk menghasilkan *board game* edukatif yang berfungsi sebagai sarana pembelajaran sekaligus pelestarian aksara surat *tulak-tulak* bagi siswa Sekolah Dasar di Kota Padangsidimpuan.

Tahap Persiapan

Tahap persiapan berfokus pada pengumpulan dan analisis data yang relevan. Tahap awal dilakukan telaah literatur yang mencakup buku, jurnal, dan sumber daring yang membahas aksara *surat tulak-tulak*, budaya Mandailing, serta teori desain edukatif dan *board game*. Selanjutnya, data lapangan dikumpulkan melalui observasi, wawancara mendalam, dan penyebaran kuisioner kepada siswa. Observasi dilakukan untuk memahami pola belajar, kebiasaan bermain, dan tingkat pemahaman anak-anak terhadap aksara, sedangkan wawancara dengan budayawan, guru, dan siswa memberi wawasan lebih mendalam terkait kebutuhan edukatif dan pelestarian budaya. Kuisioner yang diisi oleh 115 siswa mengungkapkan bahwa pemahaman mereka terhadap aksara masih rendah, namun minat terhadap media pembelajaran berbasis permainan tergolong tinggi. Temuan ini menjadi landasan kuat untuk merancang media yang interaktif dan menarik.

Tahap Perancangan

Tahap perancangan menitikberatkan pada pengembangan konsep permainan berdasarkan hasil analisis data persiapan. Desain *board game* memadukan pendekatan verbal dan visual. Pendekatan verbal diwujudkan melalui narasi dan instruksi yang sederhana, komunikatif, dan edukatif sehingga anak-anak terdorong untuk membaca, menulis, serta mengenal huruf aksara melalui tantangan interaktif. Sementara itu, pendekatan visual menekankan penggunaan ilustrasi karakter anak-anak, warna cerah, dan simbol budaya Mandailing, seperti *sortali* dan rumah adat Bolon, dengan tata letak yang memudahkan pemahaman. Hasil dari tahap ini berupa rancangan awal papan permainan, kartu aksara dan pustaha, pion, dadu, puzzle, token, papan tulis mini, dan buku panduan.

Tahap Perwujudan

Tahap perwujudan merupakan tahap implementasi konsep yang telah dirancang. Prototipe *board game* diwujudkan dengan memperhatikan bahan dan ukuran yang sesuai dengan kebutuhan anak, seperti papan permainan, kartu aksara, pion berbentuk karakter anak-anak, dan buku panduan yang interaktif. Konten visual dicetak dengan resolusi tinggi agar menarik bagi anak, sekaligus tetap menjaga nilai edukatif dan budaya Mandailing.

Tahap Penyajian

Tahap terakhir, penyajian karya, dilaksanakan melalui pameran dan praktik terbatas kepada target audiens. *Board game* ditampilkan lengkap dengan semua komponen, termasuk papan permainan, kartu aksara dan pustaha, pion, puzzle, token, papan tulis mini, dan buku panduan. Media pendukung lainnya, seperti poster edukatif, banner, kemasan permainan, dan *motion launching* aksara *surat tulak-tulak*, digunakan untuk menarik perhatian dan memperluas jangkauan edukatif. Uji coba bertujuan menilai efektivitas media dalam meningkatkan pemahaman, minat, dan keterlibatan anak-anak sehingga *board game* tidak hanya menjadi sarana belajar, tetapi juga sarana pelestarian aksara *surat tulak-tulak* secara menyenangkan dan interaktif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari perancangan ini berupa sebuah *board game* edukatif yang dikembangkan untuk memperkenalkan aksara surat *tulak-tulak* sebagai bagian dari pembelajaran bahasa daerah di Sekolah Dasar. *Board game* ini dirancang dengan mempertimbangkan karakteristik anak-anak usia 10-12 tahun, sehingga proses belajar disampaikan melalui aktivitas bermain yang menyenangkan, interaktif, dan tidak membosankan. Setiap komponen permainan, mulai dari papan permainan, kartu aksara dan pustaha, pion, dadu, hingga papan tulis mini, dikemas secara visual menarik dan disesuaikan dengan psikologi visual anak, sehingga mampu meningkatkan perhatian dan keterlibatan mereka dalam belajar. Dalam permainan ini, anak-anak diperkenalkan pada bentuk-bentuk aksara melalui tantangan membaca, menulis, dan mengenal simbol-simbol yang diterapkan dalam konteks permainan. Aktivitas ini tidak hanya melatih kemampuan kognitif dan motorik halus, tetapi juga menstimulasi kemampuan berpikir kritis dan kolaboratif, karena beberapa tantangan membutuhkan interaksi antar pemain. Pendekatan pembelajaran sambil bermain ini diharapkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan (*learning is fun*), sehingga anak-anak tidak merasa terbebani atau bosan saat mempelajari aksara yang relatif jarang digunakan.

Media Utama: Boardgame

Gambar 1
Hasil akhir *Board game* Petualangan Belajar
Aksara Surat *Tulak-Tulak*
(Sumber: Yeni Marlina, 2025)

Board game berjudul Petualangan Belajar Aksara Surat *Tulak-Tulak* dikembangkan sebagai media utama untuk membantu anak-anak SD mengenal budaya lokal, khususnya aksara tradisional Mandailing yang berasal dari wilayah Tapanuli Selatan termasuk Padangsidimpuan. Permainan ini mengangkat konsep petualangan sebagai cara untuk memperkenalkan aksara surat *tulak-tulak* secara bertahap dan menyenangkan, sehingga anak-anak dapat belajar tanpa merasa terbebani. Sebagai model pembelajaran, *board game* ini dirancang agar aksara tersebut dapat disampaikan dengan cara yang sederhana dan komunikatif. Informasi mengenai aksara surat *tulak-tulak* ditampilkan melalui ilustrasi visual, alur permainan, serta tantangan-tantangan ringan yang mendorong anak untuk aktif terlibat dan terbiasa mengenal aksara dengan membaca dan menulis. Pendekatan ini membuat proses belajar terasa lebih dekat dengan dunia bermain anak-anak, bukan sekadar menerima informasi secara pasif. Selama bermain, anak-anak diajak untuk saling menyusun strategi agar dapat menyelesaikan misi yang ada.

Sasaran utama dari media ini adalah anak-anak usia Sekolah Dasar (10-12 tahun), dengan mempertimbangkan karakteristik mereka yang lebih mudah memahami materi melalui aktivitas bermain dan visual yang menarik. Sementara itu, orang tua dan pendidik berperan sebagai target pendukung yang membantu proses pendampingan selama permainan berlangsung. Melalui mekanisme permainan yang interaktif, narasi petualangan, serta visual yang ramah untuk anak, *board game* ini diharapkan mampu menjadi alternatif model pembelajaran yang efektif, sekaligus membantu menumbuhkan ketertarikan dan apresiasi anak-anak terhadap aksara surat *tulak-tulak* sebagai bagian dari warisan budaya lokal.

Logo

Gambar 2
Logo
(Sumber: Yeni Marlina, 2025)

Logo Petualangan Belajar Aksara Surat *Tulak-Tulak* dirancang dengan pendekatan visual yang ceria, komunikatif, dan sesuai dengan karakter anak-anak usia Sekolah Dasar. Ilustrasi pada logo menampilkan papan kayu yang dilengkapi elemen daun, sehingga menghadirkan nuansa petualangan, eksplorasi, sekaligus kesan alami dan tradisional yang merefleksikan budaya Mandailing. Pemilihan palet warna juga disesuaikan untuk menarik perhatian anak-anak; warna coklat dan oranye pada elemen papan dan teks utama memberikan kesan hangat dan ramah, sementara aksan kuning pada teks “Belajar Aksara” berfungsi sebagai penarik perhatian sekaligus meningkatkan keterbacaan. Warna hijau pada elemen daun memperkuat nuansa alam dan petualangan serta menambah kesan segar pada tampilan logo.

Tipografi yang digunakan pada logo juga mempertimbangkan keterbacaan sekaligus mendukung suasana petualangan. Huruf Jungle Adventure diterapkan pada judul dan elemen utama karena bentuknya tebal dan menyerupai tekstur kayu, sehingga memperkuat tema eksplorasi dan perjalanan. Sedangkan huruf Grobold digunakan pada teks instruksi dan informasi penting karena memiliki bentuk tebal dan jelas, memudahkan anak-anak yang baru belajar membaca untuk memahami aturan permainan.

Secara keseluruhan, logo ini tidak hanya berfungsi sebagai identitas visual *board game*, tetapi juga merepresentasikan konsep permainan secara keseluruhan. Perpaduan ilustrasi, warna, dan tipografi menciptakan kesan yang edukatif, menyenangkan, dan ramah anak, sekaligus mendukung pesan pembelajaran aksara surat *tulak-tulak*. Logo ini diharapkan mampu menarik perhatian target audiens, memotivasi minat belajar, serta membangun pengalaman visual yang menghubungkan anak-anak dengan budaya Mandailing melalui media permainan.

Kartu Aksara dan Pustaka



Gambar 3

Kartu Aksara dan Kartu Pustaka
(Sumber: Yeni Marlina, 2025)

Kartu Aksara dan Kartu *Pustaka* merupakan komponen inti dalam permainan Petualangan Belajar Aksara Surat *Tulak-Tulak*, berfungsi sebagai media penyampaian materi sekaligus elemen interaktif. Kedua jenis kartu dirancang dengan ilustrasi sederhana, warna cerah, dan bentuk yang mudah dikenali agar sesuai dengan karakter anak-anak SD, sehingga proses pembelajaran tidak terasa kaku seperti media konvensional. Kartu Aksara menampilkan ilustrasi objek sehari-hari, seperti kendaraan atau benda umum, yang dikaitkan dengan pengenalan aksara, sehingga anak dapat memahami huruf melalui asosiasi visual. Sementara Kartu *Pustaka* berisi tantangan interaktif, seperti permainan sederhana atau penebakan kata dalam aksara, untuk meningkatkan motivasi dan fokus belajar. Perbedaan warna dasar antara kedua kartu memudahkan identifikasi jenis kartu, namun keduanya tetap mempertahankan kesatuan visual melalui gaya ilustrasi, bentuk, dan tipografi yang konsisten. Sistem poin atau token pada Kartu *Pustaka* menambah unsur permainan, mendorong partisipasi aktif, dan memperkuat pengalaman belajar yang menyenangkan.

Puzzle



Gambar 4

Puzzle
(Sumber: Yeni Marlina, 2025)

Puzzle dalam *board game* Petualangan Belajar Aksara Surat *Tulak-Tulak* berfungsi sebagai media pendukung yang memperkuat pembelajaran aksara melalui aktivitas visual dan motorik. Ilustrasi menampilkan empat karakter anak dengan ekspresi ceria, mencerminkan semangat belajar dan kebersamaan, serta menarik perhatian anak usia Sekolah Dasar. Palet warna cerah dan kontras, seperti biru, hijau, dan cokelat, dipadukan dengan latar unsur alam dan bangunan tradisional, memperkuat nuansa budaya lokal dan tema petualangan.

Ukuran kepingan puzzle disesuaikan dengan kemampuan motorik anak sehingga mudah disusun dan aman digunakan. Aktivitas menyusun puzzle melatih koordinasi mata-tangan, konsentrasi, pemecahan masalah, serta strategi dalam mengumpulkan kepingan. Mekanisme permainan menukar dua token bintang dengan satu keping puzzle menambah tantangan dan motivasi bagi pemain.

Dengan pendekatan visual, motorik, dan mekanisme permainan, puzzle tidak hanya menjadi elemen hiburan, tetapi juga media edukatif yang interaktif. Puzzle membantu anak mengenal dan mengingat aksara surat *tulak-tulak* secara menyenangkan sekaligus mendukung pelestarian budaya lokal.

Pion Karakter



Gambar 5

Pion

(Sumber: Yeni Marlina, 2025)

Karakter pion dalam *board game* Petualangan Belajar Aksara Surat *Tulak-Tulak* dirancang berupa empat anak dengan gaya kartunis yang ekspresif, ramah, dan ceria. Proporsi tubuh disesuaikan dengan anak usia Sekolah Dasar agar terlihat realistis, sehingga pemain dapat dengan mudah mengidentifikasi diri dengan karakter tersebut. Ekspresi wajah yang riang dan pose tubuh yang aktif mencerminkan semangat anak-anak yang enerjik, ingin tahu, serta gemar bereksplorasi.

Pemilihan warna pion menggunakan palet cerah dan kontras untuk menarik perhatian, sekaligus memudahkan pemain membedakan setiap pion saat permainan berlangsung. Atribut pakaian dan aksesori karakter mengadopsi elemen budaya Mandailing, seperti ikat kepala, motif kain tradisional, dan hiasan sederhana, namun tetap dikemas secara modern agar relevan dengan selera anak masa kini. Pendekatan ini memungkinkan pengenalan budaya lokal secara halus, interaktif, dan menyenangkan, tanpa kesan kaku atau formal.

Desain pion juga mempertimbangkan aspek ergonomis agar nyaman digenggam anak-anak, ringan, dan aman digunakan. Bentuk karakter yang kartunis memudahkan pemain untuk mengekspresikan diri selama permainan dan meningkatkan rasa keterlibatan. Karakter pion dirancang tidak hanya sebagai penanda posisi pemain, tetapi juga sebagai sarana visual yang memperkuat identitas permainan dan memperdalam pengalaman belajar aksara surat *tulak-tulak* melalui keterikatan emosional anak terhadap karakter yang mereka pilih. Pendekatan ini mendukung pembelajaran yang bersifat multisensori, menggabungkan pengenalan visual, pengalaman bermain interaktif, dan apresiasi budaya.

Papan Tulis Mini



Gambar 6

Papan Tulis Mini

(Sumber: Yeni Marlina, 2025)

Papan tulis mini dirancang sebagai media pendukung untuk praktik menulis aksara surat *tulak-tulak* secara langsung. Bidang papan berwarna putih dengan bingkai hijau, menciptakan suasana belajar yang nyaman dan ramah bagi anak-anak. Ukurannya disesuaikan dengan tangan siswa sekolah dasar agar mudah digunakan dan aman.

Papan tulis mini memungkinkan anak belajar secara aktif melalui menulis, bukan sekadar membaca atau menghafal. Aktivitas ini melatih koordinasi mata dan tangan, memperkuat daya ingat visual terhadap bentuk aksara, dan membantu

pemahaman struktur aksara secara bertahap. Dengan demikian, media ini tidak hanya melengkapi permainan, tetapi juga memperkuat proses pembelajaran aksara secara menyeluruh.

Buku Panduan



Gambar 7
Buku Panduan
(Sumber: Yeni Marlina, 2025)

Buku panduan berfungsi sebagai media utama untuk menjelaskan aturan, alur permainan, dan tujuan pembelajaran aksara surat *tulak-tulak*. Buku ini dirancang agar mudah dipahami oleh anak-anak maupun pendamping seperti guru dan orang tua, sehingga proses bermain dapat berlangsung tertib dan menyenangkan.

Tata letak buku sederhana, dilengkapi ilustrasi, ikon, dan warna cerah untuk membantu pemahaman visual. Bahasa yang digunakan ringan dan kalimat singkat, sementara tipografi dipilih agar nyaman dibaca oleh anak usia sekolah dasar. Selain menjelaskan cara bermain, buku panduan mengarahkan pemain pada tujuan pembelajaran, menjelaskan sistem token, misi, dan keterkaitan antara aktivitas bermain dengan proses belajar.

Token Bintang



Gambar 8
Token Bintang
(Sumber: Yeni Marlina, 2025)

Token bintang dalam *board game* Petualangan Belajar Aksara Surat *Tulak-Tulak* berfungsi sebagai alat tukar utama dalam mekanisme permainan. Anak-anak dapat menggunakan token ini untuk memperoleh kepingan puzzle, di mana dua token bintang dapat ditukarkan dengan satu kepingan puzzle. Mekanisme ini dirancang untuk memperkenalkan konsep dasar usaha, penghargaan, dan pertukaran secara bertahap, sekaligus melatih kemampuan perencanaan dan pengambilan keputusan pada anak.

Secara visual, token bintang dibuat dengan bentuk yang lembut dan sudut melengkung, sehingga memberikan kesan ramah, menyenangkan, dan aman bagi anak usia sekolah dasar. Warna kuning yang digunakan tidak hanya berfungsi sebagai simbol pencapaian dan motivasi, tetapi juga memudahkan anak mengenali token sebagai tanda poin atau hadiah dalam permainan. Kombinasi bentuk dan warna yang cerah membantu meningkatkan daya tarik visual serta keterlibatan pemain selama bermain.

Sistem penukaran token ini mendorong anak untuk berpikir strategis, mengatur jumlah token yang dimiliki, dan menentukan waktu yang tepat untuk melakukan pertukaran demi mencapai tujuan permainan. Dengan demikian, token bintang tidak sekadar menjadi elemen permainan, tetapi juga berperan sebagai media pembelajaran yang mengintegrasikan aspek kognitif, motivasi, dan pemahaman mekanisme permainan secara interaktif. Pendekatan ini menjadikan proses belajar lebih menyenangkan, edukatif, serta mendukung pengenalan aksara surat *tulak-tulak* melalui aktivitas bermain yang menarik.

Packaging Box



Gambar 9
Packaging Box
(Sumber: Yeni Marlina, 2025)

Packaging box pada *board game* *Petualangan Belajar Aksara Surat Tulak-Tulak* berperan ganda sebagai wadah utama dan media komunikasi visual pertama yang dilihat oleh pengguna. Kemasan ini dirancang untuk menarik perhatian anak-anak melalui ilustrasi yang ceria, penggunaan warna-warna cerah, serta tampilan karakter yang merepresentasikan konsep petualangan dan pembelajaran budaya lokal. Elemen visual pada kemasan sengaja dikaitkan dengan konten permainan, sehingga baik anak maupun orang tua dapat langsung menangkap tema dan tujuan edukatif dari *board game* ini.

Dari sisi desain, *packaging box* memanfaatkan komposisi visual yang seimbang antara ilustrasi, judul permainan, dan informasi pendukung. Tipografi dipilih dengan karakter ramah anak, ukuran huruf yang jelas, serta keterbacaan tinggi agar mudah dipahami oleh target audiens. Pemilihan warna menyesuaikan palet warna yang digunakan di seluruh komponen permainan, sehingga tercipta kesatuan identitas visual yang harmonis antara kemasan dan isi permainan.

Selain aspek visual, kemasan juga dirancang secara fungsional untuk melindungi seluruh komponen permainan, seperti papan permainan, kartu, pion, token bintang, puzzle, dan buku panduan. Ukuran dan bentuk kemasan disesuaikan dengan dimensi komponen sehingga mudah dibuka, ditutup, dan disimpan kembali oleh anak-anak. Dengan begitu, *packaging box* tidak hanya berfungsi sebagai pelindung fisik, tetapi juga menjadi media pendukung yang memperkuat nilai estetika, edukatif, dan keakuratan *board game*. Pendekatan ini memastikan anak-anak dapat memperoleh pengalaman bermain yang aman, menarik, dan menyenangkan, sekaligus mendukung proses pembelajaran aksara surat *tulak-tulak* secara optimal.

Bauran Media Promosi



Gambar 10
Bauran Media Promosi
(Sumber: Yeni Marlina, 2025)

Poster berperan sebagai media pendukung dalam strategi bauran media *board game* Petualangan Belajar Aksara Surat *Tulak-Tulak*, yang ditujukan untuk memperkenalkan permainan kepada khalayak luas. Sebagai sarana komunikasi visual awal, poster menyampaikan informasi inti secara singkat, seperti tema, judul permainan, 21 huruf aksara, ajakan bermain, dan nilai edukatif yang ingin ditanamkan. Desain poster menampilkan ilustrasi karakter utama, elemen aksara surat *tulak-tulak*, dan nuansa petualangan yang konsisten dengan konsep permainan. Penggunaan warna cerah dan komposisi dinamis bertujuan menarik perhatian anak-anak sekaligus tetap informatif bagi pendamping, seperti orang tua dan guru. Tipografi disesuaikan dengan identitas visual *board game*, sehingga tercipta keselarasan dan konsistensi antara media utama dan pendukung. Poster tidak hanya berfungsi sebagai alat promosi, tetapi juga menjadi media persuasif dan edukatif yang memperkuat pengenalan *board game* secara efektif.

X-banner menjadi salah satu media visual pendukung yang digunakan dalam kegiatan *launching board game*. Media ini ditempatkan di lokasi strategis untuk menjangkau pengunjung secara maksimal dan berperan sebagai sarana pengenalan awal. Desain X-banner menampilkan judul permainan, ilustrasi karakter utama, serta elemen komponen *board game* agar identitas permainan lebih mudah dikenali. Layout vertikal dan warna cerah disesuaikan dengan jarak pandang audiens, sehingga informasi utama tetap terbaca dengan jelas. Selain fungsi informatif, X-banner memperkuat citra *board game* sebagai media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan relevan bagi anak-anak usia sekolah dasar, sekaligus mendukung suasana pameran atau *launching*.

Motion launching board game digunakan sebagai media audiovisual untuk memperkenalkan permainan kepada audiens secara dinamis. Media ini berfungsi sebagai pembuka dalam kegiatan *launching*, memberikan gambaran singkat mengenai konsep permainan, alur bermain, dan nilai edukatif yang dikemas secara menarik. Animasi menampilkan karakter anak, elemen aksara surat *tulak-tulak*, serta ilustrasi pendukung yang disusun secara komunikatif. Gerak, transisi, dan warna cerah dirancang agar mudah dipahami anak-anak, namun tetap menarik bagi pendamping seperti orang tua dan guru. Durasi *motion* dibuat singkat dan padat agar pesan utama tersampaikan secara efektif tanpa membebani audiens. *Motion launching* berperan sebagai media informatif sekaligus persuasif yang meningkatkan daya tarik *board game* sebelum dimainkan secara langsung, sekaligus memperkuat pemahaman dan ketertarikan audiens terhadap permainan edukatif ini.



Gambar 11
Media Pajang/Promosi
(Sumber: Yeni Marlina, 2025)

Media pajang pameran digunakan sebagai sarana utama untuk menampilkan dan memperkenalkan *board game* Petualangan Belajar Aksara Surat *Tulak-Tulak* secara langsung kepada pengunjung. Media ini berfungsi sebagai display visual yang menyajikan informasi inti mengenai konsep permainan, tujuan pembelajaran, serta komponen *board game* secara ringkas dan menarik. Dengan penempatan yang strategis dan tata letak yang informatif, media pajang memungkinkan pengunjung untuk memperoleh gambaran menyeluruh tentang karya, meskipun mereka belum sempat memainkan permainan secara langsung.

Desain media pajang mempertimbangkan aspek visual dan edukatif, dengan menampilkan ilustrasi karakter utama, elemen aksara surat *tulak-tulak*, serta komponen pendukung permainan seperti kartu, pion, token, dan puzzle. Penggunaan warna-warna cerah dan kontras bertujuan untuk menarik perhatian anak-anak sebagai target utama, sekaligus mempertahankan kesan ramah dan menyenangkan bagi audiens pendamping seperti orang tua dan guru. Selain itu, informasi yang disajikan

dirancang secara ringkas, jelas, dan mudah dipahami, sehingga pengunjung dapat segera mengenali tema *board game*, memahami mekanisme permainan, serta menyadari nilai edukatif yang ditawarkan.

Media pajang juga berfungsi sebagai sarana interaktif tidak langsung. Beberapa elemen display dapat menampilkan visualisasi aktivitas permainan atau memberikan contoh miniatur komponen *board game*, sehingga pengunjung dapat merasakan konsep permainan secara lebih nyata. Pendekatan ini memperkuat pengalaman belajar visual dan meningkatkan ketertarikan pengunjung terhadap *board game*. Dengan demikian, media pajang pameran tidak hanya menjadi alat presentasi, tetapi juga menjadi sarana edukatif yang efektif, membantu menyampaikan pesan pembelajaran aksara surat *tulak-tulak*, sekaligus memperluas jangkauan promosi dan pemahaman audiens terhadap karya yang dikembangkan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil perancangan dan evaluasi, media pembelajaran berupa *board game* aksara Surat *Tulak-Tulak* terbukti mampu mencapai tujuan perancangan sebagai sarana pengenalan aksara daerah bagi siswa Sekolah Dasar. *Board game* ini tidak hanya menyampaikan materi pengenalan aksara secara langsung, tetapi juga mengemas proses pembelajaran dalam bentuk permainan yang interaktif dan menyenangkan, sehingga anak-anak dapat belajar sambil bermain tanpa merasa tertekan atau bosan.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa mayoritas siswa dapat memahami materi yang disajikan melalui aktivitas permainan. Anak-anak merasa senang saat memainkan *board game* dan menunjukkan minat untuk bermain kembali, menandakan tingkat keterlibatan yang tinggi. Komponen visual, aturan permainan, serta media pendukung yang dirancang seperti kartu aksara, puzzle, pion, dan token dinilai sesuai dengan karakteristik dan kemampuan siswa Sekolah Dasar, sehingga memudahkan mereka dalam memahami mekanisme permainan sekaligus materi edukatif yang disampaikan. Temuan ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) efektif dalam meningkatkan motivasi, ketertarikan, serta keterlibatan anak-anak dalam mempelajari aksara daerah.

Dengan demikian, *board game* aksara Surat *Tulak-Tulak* memiliki potensi untuk dijadikan alternatif media pembelajaran edukatif yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga mendukung pelestarian aksara daerah sejak usia dini. Meskipun demikian, media ini masih memiliki ruang pengembangan, baik dari segi variasi materi yang lebih luas, pengayaan mekanisme permainan, maupun penerapan uji coba pada kelompok audiens yang lebih besar untuk memastikan efektivitasnya secara lebih menyeluruh.

UCAPAN TERIMA KASIH

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian dan perancangan karya yang berjudul Perancangan Board Game Ragam Pengetahuan Tradisional Minangkabau di Kota Padangpanjang.

Penulis juga ingin menyampaikan penghargaan dan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, baik secara moral maupun praktis, selama proses penulisan dan pembuatan karya ini. Ucapan terima kasih ini khususnya ditujukan 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. Yandri, S.Sn, M.Sn, selaku Dosen Pembimbing yang telah memberi kritik dan saran dalam proses perancangan sampai tahapan ujian komprehensif.
6. Yoni Sudiani S.Pd, M.Sn., selaku Ketua Penguji, terima kasih banyak atas segala masukan yang telah diberikan kepada perancang dalam skripsi karya.
7. Olvyanda Ariesnta S.Pd, M.Sn., selaku Dosen Penguji II, terima kasih banyak atas segala masukan yang telah diberikan kepada perancang dalam skripsi karya.
8. Anin Ditto S.pd, M.Sn., 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 dapat selesai dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Batubara, A.F.A., & Anggapuspa, M.L. (2021). Perancangan pop-up book ilustrasi etnis Batak sebagai media interaktif untuk anak usia 9–10 tahun. *Jurnal Barik*, 2(2), 108–120.
- Handayani, A.S., Ghifari, M., & Putri, A.S. (2024). Perancangan *board game* sebagai media edukasi pembelajaran bahasa aksara Simalungun untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal e-Journal*, 6(2), 140–145.
- Karolina, D., & Randy, (2021). *Kebudayaan Indonesia*. Purbalingga: Eureka Media Aksara.
- Nasoichah, C. (2015). Faktor yang mempengaruhi perbedaan bentuk aksara Batak pada Pustaka Laklak dan naskah bambu di Mandailing Natal. Naskah diterima: 4 Agustus 2015; direvisi: 22 September 2015; disetujui: 19 Oktober 2015.
- Nasoichah, C., Susilowati, N., & Restiyadi, A. (2021). Pertanggalan Pustaka Laklak dan naskah bambu di Bagas Godang Huta Godang, Mandailing Natal. *Berkala Arkeologi Sangkhakala*, 24(2), 75–86.
- Nasron, N., Nurhasanah, N., Suranda, N., & Khadafi, M. (2024). Macam-macam perkembangan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar di Indonesia. *INNOVATIVE: Journal of Social Science Research*, 4(4), 14043–14057.
- Ningtyas, S.I. (2023). Penggunaan board game sebagai media pembelajaran untuk melatih berpikir kreatif siswa. *Research and Development Journal of Education*, 9(2), 871–880.
- Safitri, W.C.D. (2020). Pengembangan media *board game* untuk pembelajaran tematik di sekolah dasar (hal. 182).