

**PERANCANGAN BOARD GAME ‘CINDUA MATO, SEBAGAI MEDIA ALTERNATIF
PEMBELAJARAN BUDAYA ALAM MINANGKABAU UNTUK ANAK-ANAK DI
KOTA BUKITTINGGI**

***DESIGNING ‘CINDUA MATO’ BOARD GAME AS AN ALTERNATIVE MEDIA FOR
LEARNING MINANGKABAU NATURAL CULTURE FOR CHILDREN IN KOTA
BUKITTINGGI***

Cici Namira¹, Riky Azharyandi Siswanto²

^{1,2} Universitas Telkom, Bandung

¹cicinamira@student.telkomuniversity.ac.id, ²rikysiswanto@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Budaya Minangkabau merupakan salah satu budaya daerah yang ada di Indonesia. Untuk tetap mempertahankan nilai-nilai budaya pada generasi muda Minangkabau, maka dibuatlah sebuah mata pelajaran muatan lokal Budaya Alam Minangkabau pada tingkat SD dan SMP. Hanya saja, karena ada pergantian kurikulum, mata pelajaran tersebut tidak lagi diberlakukan hingga sekarang. Penelitian ini bertujuan untuk merancang Board Game Edukasi pengganti mata pelajaran muatan lokal Budaya Alam Minangkabau sebagai strategi untuk mempertahankan nilai budaya di kalangan generasi muda Sumatera Barat terkhususnya anak-anak yang berasal dari Kota Bukittinggi. Metode yang digunakan dalam mengumpulkan data adalah metode wawancara, kuesioner dan studi pustaka. Data yang didapatkan kemudian dianalisis menggunakan matriks perbandingan sehingga didapatkan bahasan mengenai game design, board game, muatan lokal dan desain komunikasi visual. Bahasan-bahasan inilah yang kemudian dijadikan sebagai acuan perancangan board game edukasi bertemakan budaya yang baik dan dapat menjadi solusi bagi permasalahan yang ada.

Kata kunci: *Board game*, muatan lokal, Budaya Alam Minangkabau dan Desain Komunikasi Visual

Abstract

Minangkabau culture is one of the regional cultures in Indonesia. In order to maintain the cultural values of the Minangkabau young generation, a local content subject of Minangkabau Natural Culture was created at the elementary and junior high school levels. It's just that, because there was a change in curriculum, these subjects are no longer enforced until now. This study aims to design an educational board game to replace local content subjects of Minangkabau Natural Culture as a strategy to maintain cultural values among the young generation of West Sumatra, especially children from the city of Bukittinggi. The methods used in collecting data are interviews, questionnaires and literature study. The data obtained were then analyzed using a comparison

matrix so that a discussion of game design, board games, local content and visual communication design was obtained. These discussions are then used as a reference for designing an educational board game with a good cultural theme and can be a solution to existing problems.

Keywords: *Board game, local content, Minangkabau Natural Culture and Visual Communication Design*

1. Pendahuluan

Budaya Minangkabau merupakan salah satu budaya daerah yang ada di Indonesia. Apabila seseorang mendengar kata 'Minangkabau', maka yang pertama kali terlintas di pikiran orang-orang adalah Sumatera Barat. Padahal, Sumatera Barat merupakan daerah administratif pemerintahan Republik Indonesia, sementara itu Minangkabau adalah kebudayaan yang teritorialnya melebihi Sumatera Barat (Dt. Rajo Penghulu, 1994:18)

Untuk tetap mempertahankan nilai-nilai budaya pada generasi muda Minangkabau, maka dibuatlah sebuah mata pelajaran muatan lokal yang berguna sebagai wadah untuk mempelajari budaya Minangkabau bagi anak-anak agar lebih memahami budaya mereka sendiri. Oleh karena itu, Pemerintah Sumatera Barat membuat strategi dengan memberlakukan sebuah mata pelajaran muatan lokal yaitu Budaya Alam Minangkabau. Sesuai dengan Undang-undang Nomor 2 Tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan dan Peraturan Pemerintah Nomor 28 Tahun 1990 tentang Pendidikan Dasar, yang mendukung pemerintahan daerah untuk memberlakukan Kurikulum Muatan Lokal Pendidikan Dasar. Muatan Lokal Budaya Alam Minangkabau yang diikutsertakan dalam kurikulum untuk mengenalkan para siswa-siswa mengenai budaya dan kehidupan masyarakat Minangkabau secara detail dan menyeluruh. Tetapi, muatan lokal BAM hanya dilaksanakan hingga tahun 2013, karena adanya pergantian kurikulum dari KTSP menjadi Kurikulum 2013, mata pelajaran BAM pun dihapuskan dan digantikan oleh mata pelajaran Prakarya.

Berdasarkan pemaparan diatas, dapat disimpulkan bahwa budaya Minangkabau harus tetap dilestarikan meskipun mata pelajaran muatan lokal BAM sudah dihapuskan dari kurikulum, agar nilai budaya yang ada di masyarakat dan generasi muda tidak memudar seiring berjalannya waktu. Untuk itu, penulis merancang sebuah media edukasi kreatif berbentuk permainan yang berisikan konten mengenai pengenalan terhadap budaya Minangkabau serta implementasinya dalam kehidupan sehari-hari.

Cara pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini adalah metode wawancara, kuesioner dan studi pustaka. Menurut Rianto (2010:82) interview atau wawancara merupakan metode pengumpulan data yang menghendaki komunikasi langsung antara penyelidik dengan subyek atau responden. Wawancara yang dilakukan terkait mengenai pandangan para narasumber tentang Budaya Minangkabau dan juga kiat-kiat yang harus dilakukan dalam merancang media edukasi yang efektif untuk target audience dengan pendekatan desain grafis. Pada penelitian ini kuesioner disebar kepada sejumlah responden yang dijadikan sampel dari penelitian yang berisikan seperangkat pertanyaan yang berkaitan dengan topik penelitian. Responden yang dituju adalah anak-anak dengan usia 9-12 tahun yang berasal dari Kota Bukittinggi untuk mengetahui informasi mengenai topik penelitian yang diangkat. Metode studi pustaka adalah teknik pengumpulan data dengan melakukan penelaahan terhadap buku, literatur, catatan, serta berbagai laporan yang berkaitan dengan masalah yang ingin dipecahkan (Nazir:1988). Pada penelitian ini, data-data dikumpulkan dari buku-buku, literatur, catatan dan media lainnya yang berkaitan dengan topik

penelitian yaitu budaya Minangkabau beserta kiat-kiat dalam perancangan media edukasi dengan pendekatan desain grafis yang baik dan sesuai dengan target audiens.

2. Dasar Pemikiran

2.1 Teori Board Game

Menurut Mike Scoviano (dalam Jamal dkk, 2015:2), board game adalah jenis permainan di mana alat-alat atau bagian-bagian permainan ditempatkan, dipindahkan, atau digerakan pada permukaan yang telah ditandai atau dibagi-bagi menurut seperangkat aturan. Permainan mungkin didasarkan pada strategi murni, kesempatan, atau campuran dari keduanya dan biasanya memiliki tujuan yang harus dicapai.

2.2 Teori Media Edukasi Kreatif

Oemar Hamalik (1994:12) menyatakan sebagai alat komunikasi, media pembelajaran memiliki fungsi yang luas di antaranya:

1. Fungsi edukatif media komunikasi, yang berarti bahwa setiap kegiatan media komunikasi mengandung sifat mendidik karena di dalamnya memberikan pengaruh pendidikan.
2. Fungsi sosial media komunikasi, maksudnya adalah media komunikasi memberikan informasi aktual dan pengalaman dalam berbagai bidang kehidupan sosial orang.
3. Fungsi ekonomis media komunikasi, media komunikasi dapat digunakan secara intensif pada bidang-bidang pedagang dan industri.
4. Fungsi politis media komunikasi, dalam bidang politik media komunikasi dapat berfungsi terutama politik pembangunan baik material maupun spiritual.
5. Fungsi seni dan budaya media komunikasi, perkembangan ke bidang seni dan budaya dapat tersebar lewat media komunikasi.

2.3 Teori Desain Komunikasi Visual

Yuliastanti (2008:10) bahwa desain komunikasi visual adalah sebuah bidang keilmuan yang mengembangkan bahasa visual berupa pengolahan pesan yang ditujukan kepada kepentingan umum atau komersil. Pesan yang dimaksud dapat berupa informasi suatu produk, jasa ataupun gagasan yang disampaikan kepada audiens guna meningkatkan usaha penjualan, citra suatu produk dan publikasi suatu program. Prinsipnya, desain komunikasi visual merupakan perancangan dengan tujuan menyampaikan pola pikir dari seorang penyampai pesan kepada penerima pesan yang berbentuk bahasa visual yang efektif, komunikatif, efisien dan tepat sasaran.

3. Konsep dan Hasil Perancangan

3.1 Konsep Pesan

Konsep pesan yang ingin disampaikan pada perancangan media edukasi ini adalah memperkenalkan budaya Minangkabau. Pesan ini kemudian dikemas dalam sebuah media belajar kreatif yang dapat digunakan oleh anak-anak. Media yang dirancang untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi adalah board game yang dapat memudahkan anak-anak dalam memahami budaya Minangkabau. Data-data yang telah dikumpulkan dan dianalisis dijadikan sebagai bahan acuan perancangan. Informasi mengenai sejarah Minangkabau, alam Minangkabau dan rantaunya, sistem kekerabatan yang ada di Minangkabau serta kesenian daerah Minangkabau dijadikan sebagai basis perancangan dan analisis data sejenis dijadikan sebagai referensi perancangan.

Kata Kunci: Active, Learning, Culture

3.2 Konsep Kreatif

Konsep kreatif yang ingin diangkat dalam perancangan board game ini adalah menggunakan game play dengan visi *collecting point* dan *cooperative*. Visi ini dimaksudkan untuk merangsang keaktifan anak-anak untuk melalui semua rintangan yang ada dalam board game hingga sesi akhir permainan, apabila anak-anak tidak dapat memenuhi poin dalam jumlah tertentu, maka misi yang diberikan tidak akan dapat diselesaikan. Disamping itu, pemain juga harus bekerjasama dengan pemain lainnya agar dapat memenangkan rintangan yang datang dari board game itu sendiri atau dapat disebut dengan istilah *zero-sum game*. Sehingga, apabila pemain tidak bekerja sama dengan baik, maka permainan akan berakhir dengan kekalahan pada seluruh pemain.

3.3 Konsep Media

3.3.1 Media Utama

Media utama yang dipilih adalah board game. Penggunaan board game sebagai media utama dikarenakan board game dapat dikemas menjadi media belajar kebudayaan untuk anak-anak. Pemilihan media ini juga dimaksudkan untuk merangsang keaktifan dan mendorong interaksi positif antara anak dengan lingkungan sekolah atau keluarga. Adapun board game yang akan dirancang memiliki komponen-komponen dan spesifikasi sebagai berikut:

1. *Board*, papan permainan yang digunakan oleh para pemain sebagai tempat dan pusat permainan oleh para pemain. Board ini dirancang berbentuk segitiga sama sisi dan disusun melingkar sehingga membentuk segi enam. Ukuran board pada tiap sisinya adalah 20cm. Dibuat menggunakan material board paper dengan ketebalan 4,5mm dan ditemplei stiker berlaminasi doff.
2. Kartu Karakter, merupakan kartu yang diberikan kepada pemain, dan mewakili figure petinggi adat yang ada Minangkabau. Pada kartu ini terdapat ikon dan angka yang menunjukkan token yang harus dibayarkan untuk dapat mengaktifkan kartu tersebut. Kartu karakter ini dibuat dengan ukuran 6cm x 9cm dengan material kertas Art paper 310gsm.
3. Kartu Pertanyaan, merupakan kartu yang berisi pertanyaan yang harus dijawab untuk membuka kartu karakter. Pada kartu ini terdapat angka yang merupakan poin, apabila berhasil menjawab pertanyaan pada kartu. Kartu pertanyaan berjumlah 156 buah yang masing-masing memuat pertanyaan yang berbeda. Kartu karakter ini dibuat dengan ukuran 6cm x 9cm dengan material kertas Art paper 150gsm.
4. *Tile*, merupakan elemen yang disusun pada papan permainan dengan urutan hitam, merah dan kuning. Pada masing-masing tile terdapat beberapa instruksi yang berbeda, namun sebagian besar tile ini memuat misi yang harus diselesaikan oleh pemain. Tile ini dibuat menggunakan material board paper dengan ketebalan 4,5mm dan diberi stiker berlaminasi doff.
5. Pion, merupakan penanda yang mewakili pemain dan menunjukkan posisi pemain. Pion ini dibuat menggunakan material board paper dengan ketebalan 1,5 mm dan diberi stiker berlaminasi doff.
6. Rulebook, menjelaskan mengenai komponen-komponen yang ada pada board game dan menerangkan alur serta game play permainan. Rulesbook ini berukuran 20cm x 20cm dan dicetak dengan material book paper.

3.3.2 Media Pendukung

Media pendukung merupakan media yang membantu media utama dalam menyampaikan pesan mengenai budaya Minangkabau. Media pendukung juga berguna sebagai cara untuk mempromosikan produk yang telah dibuat kepada khalayak sasaran.

1. Poster, digunakan sebagai media promosi board game. Poster akan disebarakan melalui media sosial dalam bentuk digital atau ditempel pada dinding-dinding sekolah atau tempat yang sering dilalui oleh target audience.
2. Sticker pack yang didesain menggunakan tulisan yang mengandung pepatah Minangkabau dan falsafah Minangkabau agar orang yang menggunakannya dapat lebih dekat dengan budaya Minangkabau. Sticker ini juga dapat digunakan sebagai cara untuk memberitahu khalayak mengenai eksistensi dari board game.
3. Media sosial berupa facebook dan instagram. Konten promosi didesain dengan memuat informasi dan deskripsi mengenai penjualan board game ini disertakan dengan foto produk dan engagement post. Konten promosi tersebut kemudian disebarakan dalam bentuk Instastory, Instagram Ads, Instagram Feeds, Facebook Story, Facebook Ads serta Facebook Post.
4. Totebag dengan material kanvas yang diberikan kepada beberapa pembeli pertama dan digunakan sebagai packaging sekunder dari produk ini.
5. Alat-alat tulis seperti pulpen, pensil dan penghapus yang dilengkapi dengan label board game.

3.4 Konsep Visual

Ilustrasi yang digunakan pada perancangan board game ini adalah ilustrasi bergaya kartun dan dekoratif karena board game ini ditargetkan untuk anak-anak dengan usia 10 hingga 12 tahun. Ilustrasi pada kartu karakter dibuat lebih mendekati aslinya agar anak-anak mengenali figur petinggi adat di Minangkabau dengan jelas. Penggambaran pakaian daerah pada figur-figur ini juga dibuat detail dengan tujuan agar pengguna board game mengetahui pakaian daerah yang biasa digunakan oleh masyarakat Minangkabau. Sedangkan ilustrasi maskot board game dan elemen board game lainnya dibuat lebih lucu untuk menarik perhatian anak-anak yang memainkannya. Sebagian besar tipografi yang digunakan pada keperluan board game ini adalah font berjenis San Serif yang tidak memiliki kait untuk mempermudah anak-anak dalam memahami informasi yang terdapat pada elemen-elemen board game. Warna yang digunakan pada board game ini diambil dari warna Marawa yaitu umbul-umbul berwarna kuning merah hitam dan warna relief Rumah Gadang yang identik dengan suku Minangkabau untuk membuat board game ini memperlihatkan nuansa Minangkabau yang sebenarnya.

Dalam penataan elemen desain di tiap-tiap keperluan board game, tata letak yang akan digunakan akan lebih dinamis dan tidak menampilkan terlalu banyak informasi didalamnya. Desain pada tiap aset board game akan didominasi oleh ilustrasi dan tulisan yang lebih sedikit untuk mengurangi kebosanan pada anak-anak saat memainkannya.

3.5 Hasil Perancangan

3.5.1 Game Play

Board Game ini bercerita mengenai para pemain yang bertugas untuk menjaga ketentraman Kerajaan Pagaruyung. Masing-masing pemain memegang beberapa karakter yang dapat memecahkan permasalahan yang mengganggu ketentraman Kerajaan Pagaruyung. Untuk dapat

memenangkan permainan, salah seorang pemain harus mendapatkan 1 tile Marawa dibalik tile berwarna kuning.

Komponen Permainan:

1 Papan Permainan (terdiri dari 6 papan individu)

6 Pion

10 Tanda Bahaya

1 Kartu Niniak Mamak, 1 Kartu Alim Ulama, 1 Kartu Cadiak Pandai, 1 Kartu Bundo Kandung,

1 Kartu Pandeka, 1 Kartu Rang Mudo

45 Tile Hitam, 32 Tile Merah, 20 Tile Kuning

120 Kartu Pertanyaan

1 Lembar Rule Book dan 1 Lembar Kunci Jawaban

Set Up:

1. Letakkan papan permainan di atas meja, posisikan papan agar berada di tengah semua pemain
2. Acak kartu pertanyaan lalu letakkan secara terbalik
3. Acak tile, lalu letakkan diatas papan secara terbalik sesuai dengan warnanya
4. Acak kartu karakter lalu letakkan secara terbalik, masing-masing pemain mengambil satu kartu dan meletakkan di depan secara terbuka. Kartu karakter mewakili tanggung jawab masing-masing pemain selama permainan berlangsung.
5. Peraturan jika pemain tidak berjumlah enam orang, maka sisa kartu merupakan milik bersama dan mengaktifkan kartu karakter dilakukan secara bergantian.
6. Urutan permainan ditentukan berdasarkan kartu karakter yang didapatkan. *Niniak Mamak – Bundo Kandung – Alim Ulama – Cadiak Pandai – Pandeka – Rang Mudo*. Yang mendapatkan kartu Niniak Mamak mendapatkan giliran terlebih dahulu.

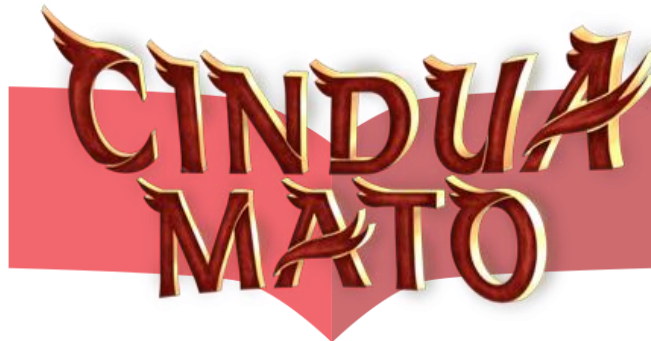
Cara Bermain:

1. Permainan harus dipandu oleh moderator (guru, orangtua) yang nantinya akan menjadi juri bagi para pemain dan memegang kunci jawaban.
2. Permainan dimulai dengan membuka 1 tile hitam pada segmen masing-masing. Pada tile yang dibuka terdapat dua kemungkinan yaitu hambatan atau boleh melanjutkan pada segmen selanjutnya. Jika pemain mendapat hambatan, maka hambatan tersebut harus diselesaikan oleh beberapa karakter yang telah ditentukan pada tile tersebut.
3. Pemain yang mendapatkan tanggungjawab untuk menyelesaikan misi harus mengaktifkan kartu karakternya dengan menjawab beberapa pertanyaan yang diambil pada dek kartu.
4. Apabila pemain tidak dapat menjawab pertanyaan, maka misi tersebut gagal, lalu letakkan satu tanda bahaya pada tile yang dibuka.
5. Giliran dilanjutkan pada pemain berikutnya hingga semua tanda bahaya telah diletakkan pada papan permainan. Jika tanda bahaya habis sebelum pemain mendapatkan tile Marawa seluruh pemain dinyatakan kalah dalam permainan ini.
6. Pemain harus membuka tile mulai dari tile hitam, merah dan yang paling terakhir adalah tile kuning. Pemain dapat membuka warna yang berbeda apabila telah mendapatkan instruksi. Apabila masih ada pemain yang belum mendapatkan instruksi, maka seluruh pemain tidak dapat melanjutkan ke segmen warna selanjutnya.

Akhir Permainan:

1. Permainan dimenangkan apabila salah satu pemain telah menemukan ‘Marawa’ dibalik tile kuning
2. Pemain dikatakan kalah apabila kartu pertanyaan telah habis, namun Marawa masih belum ditemukan
3. Apabila seluruh tanda bahaya sudah diletakkan pada papan permainan, maka pemain dinyatakan kalah

3.5.2 Logo



Gambar 3.1 Logo Cindua Mato
Sumber: Cici Namira, 2021

Logo pada board game ini merupakan *wordmark* dengan penambahan aksan Minangkabau pada tiap-tiap typeface nya. Logo ini diberi warna merah yang diambil dari warna Marawa, yaitu umbul-umbul khas Minangkabau untuk memperlihatkan kesan semangat dan bertujuan sebagai penarik perhatian target audience.

3.5.3 Maskot



Gambar 3.2 Maskot
Sumber: Cici Namira, 2021

Maskot pada board game ini berguna sebagai penarik perhatian anak-anak. Penggambaran maskot dirancang mengikuti umur anak-anak dan ditampilkan pada aset board game seperti rulesbook, packaging dan media pendukung lainnya. Maskot ini digambarkan sebagai sepasang anak laki-laki perempuan yang mengenakan pakaian daerah Minangkabau berwarna merah dan

bertujuan untuk membantu memposisikan board game ini agar lebih ‘dekat’ dan dapat diterima dengan baik oleh anak-anak.

3.5.4 Karakter

Karakter yang digunakan pada board game ini mengacu pada tokoh-tokoh penting dalam jajaran adat Minangkabau seperti *Niniak Mamak*, *Bundo Kanduang*, *Alim Ulama*, *Cadiak Pandai*, *Pandeka* dan *Rang Mudo*. Penggambaran karakter ini dibuat dengan gaya kartun namun tetap memperhatikan setiap detailnya agar terkesan mirip dengan figure aslinya. Ini bertujuan agar anak-anak dapat mengetahui dan mengenal tokoh penting di Minangkabau dengan jelas.



Gambar 3.3 Karakter
Sumber: Cici Namira, 2021

3.5.5 Kartu Karakter

Kartu karakter merupakan yang mewakili pemain selama permainan berlangsung. Pada kartu ini terdapat ikon dan angka yang menunjukkan token yang harus dibayarkan untuk dapat mengaktifkan kartu tersebut. Ilustrasi dan warna untuk frame kartu karakter diadaptasi dari bentuk relief yang ada pada Rumah Gadang. Kartu karakter juga dilengkapi dengan QR Code yang terhubung pada website Cindua Mato yang akan menjelaskan lebih lanjut mengenai karakter yang ada pada kartu.



Gambar 3.4 Kartu Karakter
Sumber: Cici Namira, 2021

3.5.6 Kartu Pertanyaan dan Kunci Jawaban

Kartu pertanyaan berisi pertanyaan yang harus dijawab pemain agar dapat mengaktifkan kartu karakter. Jawaban dari kartu pertanyaan ini dapat dilihat pada lembar kunci jawaban.

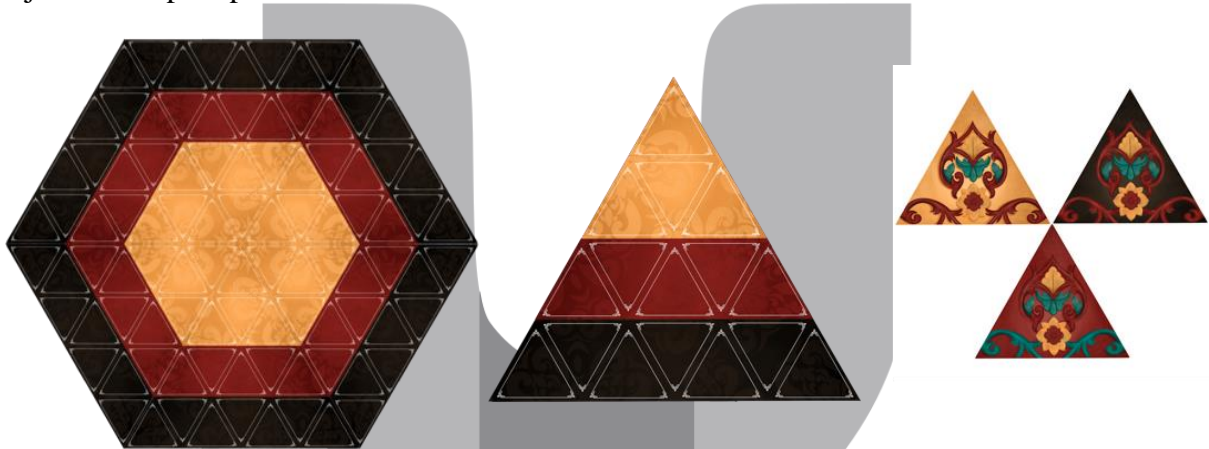




Gambar 3.5 Kartu Pertanyaan dan Kunci Jawaban
Sumber: Cici Namira, 2021

3.5.7 Papan Permainan dan Tile

Papan permainan untuk board game ini tersusun dari enam buah track berbentuk segitiga berukuran 20cm x 20cm x 20cm yang disusun secara melingkar. Pada papan permainan ini, terdapat segitiga kecil yang nantinya akan diisi dengan tile. Tile merupakan elemen board game berbentuk segitiga dengan ukuran 5cm x 5cm x 5cm yang dibaliknya terdapat misi yang harus dikerjakan oleh para pemain.



Gambar 3.6 Papan Permainan dan Tile
Sumber: Cici Namira, 2021

3.5.8 Pion



Gambar 3.7 Pion
Sumber: Cici Namira, 2021

3.5.9 Rules Book

Rules Book berisi mengenai petunjuk permainan dan menjelaskan dengan detail komponen-komponen permainan yang disediakan oleh board game. Rules book ini terdiri dari beberapa halaman dengan ukuran 15cm x 15cm.



Gambar 3.8 Rules Book
Sumber: Cici Namira, 2021

3.5.10 Packaging

Packaging yang digunakan untuk mengemas board game ini berbentuk persegi dengan ukuran 35cm x 35 cm x 5cm. Pada packaging juga dicantumkan keterangan mengenai durasi permainan, umur pemain, jumlah pemain dan juga memperlihatkan sosial media dari board game ini.



Gambar 3.9 Packaging
Sumber: Cici Namira, 2021

3.5.11 Poster

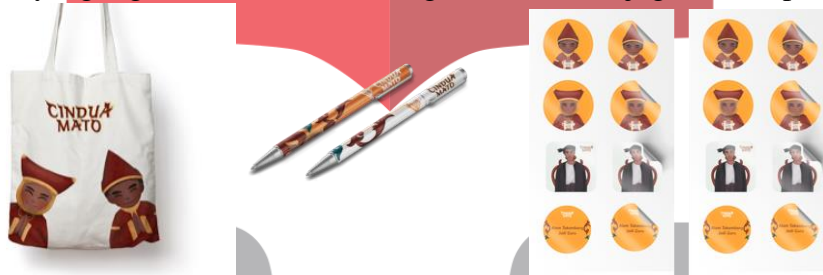
Poster akan dipasang di sekitar mading sekolah atau tempat lainnya yang sering dilalui oleh target audience baik anak-anak ataupun orangtua murid.



Gambar 3.10 Poster
Sumber: Cici Namira, 2021

3.5.12 Merchandise

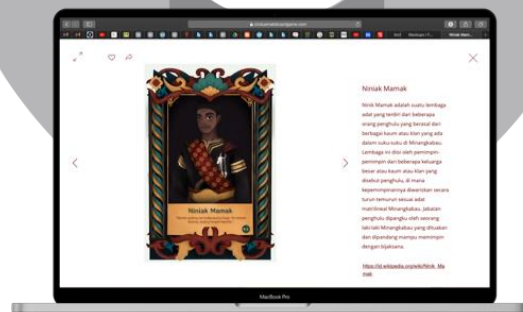
Merchandise yang digunakan adalah tote bag, alat tulis dan juga sticker pack.



Gambar 3.11 Merchandise
Sumber: Cici Namira, 2021

3.5.13 Mini Website

Board game ini juga didukung oleh sebuah mini website yang didalamnya terdapat penjelasan lebih lanjut mengenai karakter-karakter pada kartu karakter serta terdapat page yang berguna sebagai media promosi produk dan merchandise.



Gambar 3.12 Mini Website
Sumber: Cici Namira, 2021

4. Kesimpulan dan Saran

4.1 Kesimpulan

Dari berbagai data yang telah dikumpulkan didapatkan kesimpulan bahwa board game dapat digunakan sebagai media belajar alternatif untuk pembelajaran Budaya Alam Minangkabau

bagi anak-anak di Kota Bukittinggi Bukittinggi. Board game yang menarik harus memuat interaksi dan kompetisi yang disajikan antar para pemain sehingga timbul diskusi yang dapat dijadikan ajang untuk bertukar pikiran. Board game juga harus memiliki rintangan yang dapat membangkitkan passion pemain untuk dapat terus melanjutkan setiap rintangan yang ada dari awal hingga permainan berakhir. Untuk menunjang materi belajar dan game play yang sudah disiapkan, visualisasi juga harus dimaksimalkan, mulai dari papannya, kartu, bidak, token, dan elemen pendukung lainnya termasuk kemasan dan desain identitas board game tersebut.

4.2 Saran

Saran yang dapat diambil oleh penulis lainnya dari perancangan ini adalah:

1. Untuk perancangan board game edukasi selanjutnya diharapkan untuk dapat menyeleksi materi pelajaran agar materi yang disajikan oleh board game tidak terlalu luas dan dapat lebih mudah untuk disusun
2. Perancangan board game sebaiknya dilakukan dengan bantuan guru muatan lokal dan juga ahli budaya agar materi yang dimuat dapat lebih sinkron dengan target audiens

Referensi

Adi, Rianto. (2010). Metodologi Penelitian Sosial dan Hukum, Jakarta: Granit.

Aditya, D. K., Koesoemadinata, M. I. P., Hidayat, S., & Wahab, T. (2018). Board Games As A New Media To Local Geniuses Narratives Case Study: Board Game Project Based On Astrological System Of Kolenjer. *Bandung Creative Movement (BCM) Journal*, 4(1).

Brathwaite, Brenda dan Ian Schreiber. (2009). Challenges for Game Designers. Boston: Course Technology

Hamalik, Oemar, (2007). Manajemen Pengembangan Kurikulum, Bandung: PT. Remaja Rosda Karya

Jamal, J. N., Nugraha, N. D., & Wahab, T. (2015). Perancangan Board Game Sang Pemimpin untuk Memunculkan Nilai-Nilai Kepemimpinan pada Remaja. *eProceedings of Art & Design*, 2(1).

Nazir, M. (1988). Metode Penelitian, Jakarta: Ghalia Indonesia.

Prameswara, A., & Siswanto, R. A. (2016). Perancangan board game edukasi sebagai media pembelajaran untuk menumbuhkan minat baca anak jalanan di Bekasi. *eProceedings of Art & Design*, 3(3).

Septiyani, A., Resmadi, I., & Hidayat, S. (2020). Perancangan Media Edukasi Untuk Pelestarian Nilai-nilai Permainan Tradisional Khas Sunda. *eProceedings of Art & Design*, 7(2).

Yulianti, Ana. (2008). Bekerja Sebagai Desainer Grafis. Jakarta Utara: Esensi.