

PERANCANGAN BOARD GAME SEBAGAI MEDIA UNTUK MENGENALKAN BUDAYA KESENIAN TARI DAERAH JAWA BARAT UNTUK ANAK USIA 9-12 TAHUN

Muhammad Thoriq

mhmmtdthrq23@gmail.com

Pradita University

ABSTRAK

Indonesia dikenal sebagai negara yang kaya akan keanekaragaman budaya, termasuk seni pertunjukan seperti tari tradisional yang berkembang di berbagai daerah. Jawa Barat sebagai salah satu provinsi di Indonesia memiliki dua kebudayaan utama, yaitu budaya Sunda dan Cirebon, yang tercermin dalam adat istiadat, bahasa, hingga kesenian tari. Namun, di tengah arus globalisasi dan dominasi budaya asing, minat generasi muda terhadap kesenian tradisional mulai menurun, terutama pada anak-anak usia sekolah dasar yang lebih akrab dengan budaya populer modern. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah board game sebagai media edukatif interaktif guna memperkenalkan budaya kesenian tari Jawa Barat kepada anak usia 9-12 tahun. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif, melalui studi pustaka dan wawancara dengan narasumber dari bidang desain board game dan praktisi seni tari. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media board game berpotensi menjadi sarana pembelajaran yang menarik dan efektif karena mampu menggabungkan unsur edukasi, visual yang menarik, serta interaksi sosial antar pemain. Konsep kreatif dan visual dirancang sedemikian rupa agar sesuai dengan preferensi anak-anak, dengan memuat konten budaya lokal secara menyenangkan dan mudah dipahami. Diharapkan, hasil dari perancangan ini dapat menjadi kontribusi dalam upaya pelestarian budaya lokal sekaligus menumbuhkan minat generasi muda terhadap seni tari tradisional Jawa Barat melalui pendekatan edukatif yang relevan dengan gaya belajar anak-anak masa kini.

Kata Kunci: Permainan Papan, Tari Tradisional, Pendidikan Anak, Budaya Jawa Barat.

ABSTRACT

Indonesia is known as a country rich in cultural diversity, including performing arts such as traditional dances that have developed in various regions. West Java, as one of the provinces in Indonesia, has two main cultural roots Sundanese and Cirebonese which are reflected in its customs, language, and traditional dances. However, amidst globalization and the dominance of foreign cultures, the younger generation's interest in traditional arts has begun to decline, especially among elementary school-aged children who are more familiar with modern popular culture. This study aims to design a board game as an interactive educational medium to introduce the traditional dance culture of West Java to children aged 9-12 years. The research method used is qualitative, involving literature studies and interviews with experts in board game design and traditional dance practitioners. The findings show that board games have the potential to be an engaging and effective learning tool, as they combine educational elements, appealing visuals, and social interaction among players. The creative and visual concept is carefully designed to match children's preferences, embedding local cultural content in a fun and easily understandable format. It is hoped that the outcome of this design will contribute to the preservation of local culture while fostering children's interest in the traditional dance arts of West Java through an educational approach aligned with the learning styles of today's generation.

Keywords: *Board Game, Traditional Dance, Children's Education, West Java Culture.*

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara yang memiliki banyak keanekaragaman dan keunikan kebudayaan. Kebudayaan yang dimiliki Indonesia sangat beragam yang tersebar luas ke banyak pulau di Indonesia, di setiap pulau memiliki keanekaragaman dan kebudayaannya

masing-masing yang memiliki kesenian dan nilai-nilai. Keanekaragamaan ini dapat terlihat dalam banyak aspek kehidupan di Indonesia, seperti kesenian, adat istiadat, bahasa, dan tradisi-tradisi yang berkembang di berbagai daerah.

Menurut exovillage.com yang diakses pada 24 Februari 2025 Jawa Barat merupakan salah satu provinsi di Indonesia yang memiliki kekayaan kebudayaan yang berlimpah dan beragam. Kebudayaan dalam wilayah Jawa Barat didominasi oleh dua budaya yang utama, yaitu budaya Sunda yang berkembang dalam Tanah Pasundan, dan budaya Cirebon yang bertumbuh pada wilayah sisa Karesidenan Cirebon pada bagian utara. Jawa Barat yang memiliki keberagaman kebudayaan dapat tercermin dalam banyak aspek kehidupan, mulai dari bahasa, seni pertunjukan, adat istiadat, hingga makanan tradisional. Menurut manjakan.com yang diakses pada 24 Februari 2025 Bahasa Sunda yang tidak hanya dijadikan sebagai alat komunikasi dalam sehari-hari, akan tetapi juga menjadi sebagai upaya pelestarian nilai-nilai, adat istiadat, dan sejarah masyarakat Sunda. Adat istiadat dan upacara tradisional memainkan peran yang sangat penting dalam kehidupan masyarakat Jawa Barat, hal ini untuk mencerminkan nilai-nilai luhur yang diwariskan turun-temurun dan harus dijaga.

Menurut kompasiana.com yang diakses pada tanggal 24 Februari 2025 namun seiring waktu berjalan kebudayaan Jawa Barat menghadapi banyak tantangan, karena pada saat ini kebudayaan di Indonesia mulai ditinggalkan karena sudah mulai banyak kebudayaan dan kesenian asing masuk ke dalam Indonesia. Kebudayaan asing masuk melalui berbagai macam media yang mempengaruhi dan menyebabkan banyak generasi muda kurang mengenal dan menghargai kebudayaan daerah Indonesia. Kebudayaan Indonesia dikhawatirkan akan punah jika tidak ada upaya generasi muda untuk melakukan pelestarian kebudayaan lokal, seperti kesenian tradisional, bahasa daerah, dan ritual-ritual adat, hal ini disebabkan oleh urbanisasi dan perubahan pola kehidupan masyarakat.

Menurut suarausu.or.id yang diakses pada tanggal 24 Februari 2025 pola pikir generasi muda zaman sekarang sudah menganggap bahwa budaya lokal Indonesia sudah kuno dan ketinggalan zaman yang mengakibatkan kondisi upaya pelestarian kebudayaan lokal Indonesia semakin buruk. Akibat dari kurangnya upaya penyaringan masuknya budaya asing ke Indonesia melalui media generasi muda zaman sekarang menjadi kurang merasa peduli terhadap kebudayaan lokal indonesia, generasi muda menganggap bahwa budaya asing lebih modern dan dapat menyesuaikan dengan tren, sementara lain budaya lokal dianggap kuno dan tidak sesuai dengan tren yang sesuai dengan zaman modern membuat fenomena ini semakin parah. Budaya dan kesenian lokal yang seharusnya menjadi identitas dan kebanggaan bagi Indonesia justru dianggap kuno dan tidak relevan dengan zaman modern.

Sebuah media edukasi memiliki pengaruh yang sangat penting untuk proses pembelajaran, terutama untuk anak-anak yang masih sekolah di bangku sekolah dasar. Media papan permainan (board game) merupakan salah satu media yang telah terbukti bisa untuk menarik perhatian anak-anak dan memotivasi untuk media dan penunjang belajar anak-anak. Media board game juga dapat membuat anak-anak aktif dan berkomunikasi satu sama lain (Ida Aminahrul Rizkha, Meirina Lani Anggapuspaa, 2022).

Untuk memperkenalkan kebudayaan kesenian tari Jawa Barat kepada anak-anak melalui sebuah permainan akan lebih efektif karena mendapatkan kesenangan saat bermain, oleh sebab itu diperlukan “Perancangan Board Game Sebagai Media Untuk Mengenalkan Budaya Kesenian Tari Daerah Jawa Barat Untuk Anak Usia 9-12 Tahun” sebagai media edukasi untuk mengenalkan kesenian tari daerah Jawa Barat kepada generasi muda.

Penulis mendapatkan beberapa hasil dari penelitian terdahulu yang berkaitan pada penelitian yang dibuat oleh penulis, yaitu board game sebagai penunjang karya ilmiah

penulis. Penelitian pertama berasal dari karya ilmiah yang dibuat oleh Ichda Castabryna Aurellianza Wibowo, Senja Aprela Agustin tahun 2022 berjudul Perancangan Board game dengan Tema Jelajah Bangunan Bersejarah di Kota Malang. Dalam karya ilmiah tersebut penulis mendapatkan referensi visual dalam membuat sebuah kartu untuk memperkenalkan kebudayaan seni tari Jawa Barat dan penunjang disaat permainan berlangsung.

TINJAUAN PUSTAKA

Board Game

Board Game adalah sebuah permainan tradisional yang dimainkan di atas permukaan papan yang menggunakan elemen seperti bidak, kartu, token, dan dadu. Board Game biasanya dimainkan oleh dua orang atau lebih, tujuan dari permainan ini memiliki banyak variasi, mengumpulkan point terbanyak, menyelesaikan sebuah misi, atau mencapai garis akhir yang terlebih dahulu untuk memenangkan permainannya. Board Game sering digunakan sebagai media untuk edukasi karena dapat mengasah beberapa keterampilan seperti, berpikir dalam menjalankan strategi dalam game, kerjasama, dan komunikasi. Melalui permainan board game, anak tidak hanya mengembangkan keterampilan bersosialisasi, tetapi juga meningkatkan kemampuan komunikasi mereka. Selain itu, board game turut melatih proses berpikir anak, mendorong mereka untuk lebih kreatif, inovatif, serta mampu merancang strategi yang efektif. Dari proses ini, anak dapat mengembangkan berbagai soft skills baru yang bermanfaat dalam pembelajaran dan kehidupan sehari-hari (Septiana, 2023).

Ilustrasi Anak

Ilustrasi mempermudah masyarakat dalam memahami informasi dengan cepat. Selain itu, ilustrasi berperan dalam menggambarkan tokoh atau karakter dalam cerita, menampilkan contoh objek, memvisualisasikan langkah-langkah instruksi, atau sekadar berfungsi sebagai elemen visual yang menghibur pembaca. Dalam konteks buku, ilustrasi membantu pembaca menyerap konten dengan lebih mudah, sehingga informasi tidak hanya disampaikan melalui teks, tetapi juga melalui gambar yang ada. Menurut Dr. Suyadi (2010: 75), terdapat beberapa alasan mengapa ilustrasi sangat penting bagi anak-anak:

- Menambah daya tarik visual pada buku, kehadiran ilustrasi membuat buku terlihat lebih menarik, sehingga anak-anak lebih senang memiliki buku yang dipenuhi dengan gambar-gambar indah dan memikat.
- Memperjelas isi teks ilustrasi membantu memperjelas narasi dalam buku, memungkinkan pembaca memahami alur cerita dengan lebih mudah melalui dukungan visual.
- Membantu pembaca membayangkan dengan lebih akurat, gambar yang sesuai dengan cerita dapat membimbing pembaca untuk memahami dengan tepat tentang peristiwa, lokasi, serta situasi yang digambarkan dalam teks.
- Meningkatkan minat baca anak, ilustrasi yang menarik dapat merangsang rasa ingin tahu anak, sehingga mereka lebih terdorong untuk membaca buku tersebut.

Ilustrasi dalam buku anak memiliki peran yang sangat penting dan berpengaruh bagi anak-anak. Kehadiran ilustrasi membantu mereka dalam memahami informasi yang disampaikan dengan lebih mudah. Selain itu, ilustrasi juga menjadi elemen yang menarik perhatian anak, terutama jika dipadukan dengan warna-warna cerah atau sesuai dengan usia mereka. Penggunaan warna yang tepat dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan membuat anak semakin tertarik untuk mengeksplorasi isi buku.

Media Pembelajaran/Edukasi

Media pembelajaran pada dasarnya berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan informasi dari pengajar (guru) kepada peserta didik (siswa) sebagai penerima. Jika lingkungan belajar dirancang secara sistematis, maka proses pembelajaran dapat

berlangsung secara lebih efektif dan mencapai tujuan yang diharapkan. Secara umum, media pengajaran berperan dalam meningkatkan keterampilan komunikasi antara guru dan siswa, sehingga menciptakan kondisi pembelajaran yang lebih optimal. Dalam mendukung proses pengajaran, terdapat dua aspek penting yang harus diperhatikan, yaitu metode pengajaran dan bahan ajar. Pemilihan metode yang tepat akan sangat berpengaruh terhadap efektivitas bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran. Fungsi utama media pembelajaran adalah menciptakan lingkungan yang mendukung siswa dalam memahami pengetahuan secara tepat dan mendalam, sekaligus meningkatkan kemampuan kognitif serta membentuk karakter mereka. Dalam proses pembelajaran, penggunaan alat peraga telah terbukti memainkan peran penting di setiap tahap, mulai dari menumbuhkan motivasi hingga meningkatkan minat belajar siswa (Saleh et al., 2023).

Media pembelajaran adalah berbagai jenis sarana komunikasi yang dirancang untuk menyampaikan informasi dari sumber kepada peserta didik secara sistematis, sehingga dapat menciptakan lingkungan belajar yang mendukung. Dengan adanya media ini, peserta didik dapat menjalani proses pembelajaran dengan lebih efisien dan efektif (Septiana, 2023).

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dan wawancara serta teknik pengumpulan data melalui studi pustaka. Studi pustaka dilakukan dengan meneliti berbagai referensi pustaka yang relevan guna memperdalam pemahaman terhadap topik yang dibahas. Proses ini bertujuan untuk meningkatkan wawasan mengenai perancangan visual dalam board game yang mengangkat kebudayaan kesenian tari jawa barat. Langkah awal dalam penelitian ini adalah melakukan studi literatur untuk memperoleh wawasan mendalam mengenai kesenian tari Jawa Barat dan berbagai isu yang berkembang di masyarakat. Studi literatur ini mencakup analisis terhadap jurnal terdahulu, pencarian isu dan fenomena pada situs yang kredibel.

Tahap akhir dalam penelitian ini adalah wawancara. Wawancara pertama akan dilakukan dengan Adhicipta Raharja Wirawan merupakan seorang penulis, dan designer board game asal Surabaya. Adhicipta Raharja Wirawan terlibat dalam dunia board game sejak tahun 2015, saat mengembangkan sebuah permainan kartu yang dirancang untuk membantu anak-anak memahami pelajaran sejarah dengan lebih mudah dan menyenangkan. Adhicipta Raharja Wirawan juga mengembangkan board game (Waroong Wars), yang bertujuan untuk mengerjakan konsep kewirausahaan dengan cara yang menyenangkan. Melalui karyanya, Adhicipta Raharja Wirawan berupaya untuk menjadikan board game sebagai sarana edukasi yang efektif, memadukan unsur pembelajaran dengan hiburan untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif bagi anak-anak. Wawancara kedua akan dilakukan dengan Shalsabilla Fadillah yang terlibat dalam kesenian tari guna untuk memahami kesenian tari Jawa Barat, oleh karena itu beliau merupakan orang yang tepat untuk menjadi seorang narasumber yang tepat untuk diwawancarai guna untuk memperdalam pengetahuan kebudayaan tari Jawa Barat.

Dengan demikian, melalui studi pustaka dan wawancara yang mendalam dengan narasumber yang relevan, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan dalam perancangan visual board game yang mengangkat kebudayaan kesenian tari Jawa Barat, serta menjadi referensi bagi pengembangan media edukatif berbasis budaya lokal di masa mendatang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Studi Pustaka

Penelitian ini mengadopsi metode studi pustaka untuk menelusuri perkembangan kesenian tari Jawa Barat dalam konteks era modern. Tujuan utama dari studi ini adalah untuk memahami bagaimana perubahan zaman dan dinamika sosial mempengaruhi minat masyarakat terhadap kesenian tari tradisional, yang kini kerap dianggap kurang relevan, ketinggalan zaman, atau bahkan kuno oleh generasi muda. Melalui analisis berbagai sumber literatur, artikel ilmiah, serta dokumen terkait, penelitian ini berupaya mengidentifikasi faktor-faktor yang berkontribusi terhadap penurunan popularitas tari tradisional. Selain itu, kajian ini juga mengeksplorasi berbagai strategi dan upaya pelestarian yang telah dilakukan guna menjaga eksistensi kesenian tari Jawa Barat di tengah gempuran budaya asing dan tren hiburan modern. Dengan demikian, penelitian ini dapat memberikan wawasan mengenai tantangan serta peluang dalam melestarikan warisan budaya lokal di era globalisasi.

Hasil Wawancara

Penulis melakukan wawancara dengan seorang ilustrator serta pembuat board game, yaitu Adhicipta Raharja Wirawan. Penulis melakukan wawancara secara online melalui google meet yang dilakukan pada hari Rabu, 19 Maret 2025 jam 15:30.



Gambar 1. Foto wawancara online dengan Adhicipta Raharja Wirawan

Menurut Adhicipta Raharja Wirawan, aspek terpenting dalam sebuah board game adalah gameplay. Namun, visual dan informasi dalam permainan juga berperan krusial dalam membantu pemain mengambil keputusan. Dalam permainan seperti trivia atau kuis, visual menjadi elemen esensial agar permainan dapat berjalan dengan baik. Untuk merancang board game anak-anak, diperlukan penyederhanaan detail serta penggunaan kombinasi warna yang menarik, seperti warna komplementer, agar lebih mudah dipahami dan menarik perhatian. Selain itu, sebelum mengembangkan board game, penting untuk terlebih dahulu menentukan objective permainan. Dalam konteks board game edukatif, diperlukan learning objective, target pembelajaran, dan tujuan pembelajaran yang jelas agar permainan dapat memberikan manfaat edukatif yang optimal. Menurut Adhicipta, board game edukatif tetap relevan di era modern saat ini. Hal ini dibuktikan dengan masih banyaknya orang yang menikmati board game, serta keberadaan cafe board game yang masih dapat ditemukan di berbagai kota besar.

Penulis melakukan wawancara dengan seorang penari serta pemilik sanggar tari Nyentrik Trias, yaitu Shalsabilla Fadillah. Penulis melakukan wawancara secara online melalui google meet yang dilakukan pada hari Senin, 24 Maret 2025 jam 19:00.



Gambar 2. Foto wawancara online dengan Shalsabilla Fadillah

Shalsabilla Fadillah mempunyai tantangan di masa modern saat ini, yaitu anak-anak saat ini sudah tidak terlalu tertarik dengan tari tradisional karena anak-anak sekarang lebih tertarik terhadap kebudayaan atau tari asing (modern dance), untuk mempertahankan minat anak-anak terhadap tari tradisional Shalsabilla perlu untuk bercampur dengan para orang tua yang masih aware terhadap kesenian tari Jawa Barat. Media Sosial memiliki peranan dan dampak yang baik untuk membantu mengenalkan dan menyebarluaskan kebudayaan/kesenian tari Jawa Barat karena di masa modern saat ini informasi berlalu lalang dengan mudah melalui media sosial akan tetapi tidak cukup signifikan untuk membuat anak-anak mau mengikuti dan mengenal tarian tradisional khas Jawa Barat. Shalsabilla memiliki harapan agar minat anak-anak atau generasi muda terhadap tari tradisional khas Jawa Barat semakin bertumbuh agar tarian tradisional tidak hilang. Menurut Shalsabilla membuat board game dengan mengangkat isu kesenian tari Jawa Barat guna untuk memperkenalkan Kesenian tari Jawa Barat terhadap anak-anak merupakan ide yang bagus dan memiliki harapan agar anak-anak menjadi lebih memiliki minat terhadap kesenian tari tradisional Jawa Barat.

Konsep Kreatif

Perancangan board game ini bertujuan untuk melestarikan kesenian tari Jawa Barat dengan menghadirkan pengalaman bermain yang interaktif bagi anak-anak usia 9-12 tahun. Permainan ini dirancang dengan mekanisme kompetitif yang memungkinkan anak-anak belajar sambil bermain. Setiap elemen dalam permainan akan mencantumkan nama, deskripsi asli, serta adaptasi bentuk dan unsur dasar yang dikemas dalam wujud baru yang unik. Selain itu, board game ini mengangkat tema lokal untuk membangkitkan rasa cinta terhadap budaya sendiri serta meningkatkan apresiasi anak-anak terhadap warisan budaya Nusantara, termasuk dalam aspek seni dan kuliner. Dengan menggabungkan unsur budaya, interaksi sosial, dan edukasi, konsep kreatif ini bertujuan menciptakan board game yang tidak hanya menghibur tetapi juga berperan sebagai media pelestarian kesenian tari Jawa Barat.

Konsep Media Media Utama

Media utama yang digunakan adalah board game, yang berfungsi sebagai sarana edukatif sekaligus hiburan. Board game ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif. Adapun berbagai komponen yang akan terdapat dalam permainan ini adalah sebagai berikut:

a. Papan Permainan

Papan permainan berukuran 60x60 cm yang dirancang dengan tema dan nuansa

kesenian tari dan kebudayaan Jawa Barat. Setiap beberapa petak dalam papan permainan akan terdapat sebuah petak yang mengharuskan untuk mengambil sebuah kartu misi yang harus dijalani, jika misi dijalani maka akan terdapat reward berupa maju beberapa langkah, jika misi tidak dijalani atau tidak dapat dijalani maka akan terdapat punishment berupa mundur beberapa langkah. Desain pada papan permainan dirancang agar anak-anak dapat memahami dan senang.

b. Kartu Misi dan Aksi

Kartu misi akan berisi berbagai tantangan (misi) yang dilengkapi dengan ilustrasi serta informasi mengenai beragam kesenian tari Jawa Barat. Sementara itu, kartu aksi (trap card) berfungsi sebagai elemen tambahan dalam permainan, yang dapat memberikan keuntungan (reward) atau justru menjadi hambatan (punishment) bagi pemain saat menjalankan misi.

c. Dadu

Dadu merupakan salah satu properti utama yang berperan penting dalam mendukung jalannya permainan. Dalam sebuah board game, dadu berfungsi sebagai alat pengacak yang digunakan untuk menentukan langkah atau pergerakan pemain secara acak, sehingga menciptakan dinamika dan tantangan dalam permainan. Dengan adanya dadu, setiap putaran permainan menjadi lebih variatif dan tidak dapat diprediksi, yang menambah keseruan serta meningkatkan aspek strategi bagi para pemain.

d. Pion Karakter

Board game ini menghadirkan desain visual pada pion karakter yang dirancang dengan ilustrasi anak-anak berusia 9-12 tahun. Setiap pion dibuat dengan detail yang menarik, mencerminkan ekspresi dan gaya khas anak-anak dalam rentang usia tersebut. Desain ini bertujuan untuk menciptakan keterhubungan emosional antara pemain dengan karakter dalam permainan, sekaligus meningkatkan daya tarik visual dan keseruan saat bermain.

e. Buku Petunjuk

Buku petunjuk akan dirancang sebagai media informasi yang dilengkapi dengan ikon, simbol, dan ilustrasi untuk mempermudah pemain dalam memahami instruksi serta aturan permainan dengan lebih cepat dan efisien. Panduan ini akan mencakup penjelasan lengkap, mulai dari jenis kartu, aturan dasar, hingga mekanisme permainan, termasuk cara menentukan pemenang dan kondisi kekalahan. Dengan adanya buku petunjuk yang jelas dan terperinci, pemain dapat memahami permainan dengan lebih mudah, sehingga meningkatkan pengalaman bermain mereka dan memastikan jalannya permainan tetap lancar. Buku ini akan menjadi panduan penting bagi setiap pemain, menjadikan permainan tidak hanya lebih menyenangkan tetapi juga lebih edukatif.

Konsep Visual

Color palette

Color palette yang sesuai untuk anak-anak, khususnya dalam konteks desain visual, media edukatif, dan permainan. Warna memiliki peran penting dalam menarik perhatian, membangun emosi, serta membantu anak-anak memahami informasi dengan lebih mudah. Pemilihan color palette yang tepat dapat meningkatkan keterlibatan, memudahkan pemahaman konsep, serta menciptakan pengalaman yang lebih menyenangkan bagi anak-anak. Melalui studi pustaka dan analisis berbagai referensi, jurnal ini akan mengeksplorasi bagaimana kombinasi warna, kontras, dan psikologi warna dapat berpengaruh terhadap persepsi dan respons anak-anak.



Gambar 3.
(*sumber*): Pribadi

Ilustrasi

Gaya ilustrasi yang diterapkan dalam desain ini dirancang agar menarik bagi anak-anak, dengan mengutamakan tampilan yang menggembarkan, ceria, dan ramah anak. Karakter dan elemen visual dibuat dengan bentuk yang sederhana namun ekspresif, sehingga mudah dikenali dan disukai oleh anak-anak. Selain itu, ilustrasi memiliki minim detail untuk menghindari kompleksitas yang dapat membingungkan atau mengalihkan perhatian anak dari inti pembelajaran. Dengan pendekatan ini, ilustrasi tidak hanya berfungsi sebagai elemen dekoratif tetapi juga sebagai alat bantu yang efektif dalam menyampaikan informasi secara visual. Penggunaan warna-warna cerah dan kontras juga turut mendukung daya tarik ilustrasi, sehingga anak-anak lebih tertarik dan termotivasi untuk berinteraksi dengan media pembelajaran atau permainan yang disajikan.



Gambar 4.
(*sumber*): pinterest

Tipografi

Penggunaan tipografi dekoratif dengan font bernama Grobold pada judul nama board game dalam perancangan board game bertema seni tari yang ditujukan untuk anak-anak. Tipografi dekoratif dipilih sebagai elemen desain utama untuk menciptakan tampilan visual yang menarik, memperkuat identitas budaya, serta meningkatkan daya tarik permainan bagi anak-anak. Dengan menerapkan jenis huruf yang sesuai dengan nuansa seni tari tradisional, tipografi tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetika tetapi juga sebagai sarana edukatif yang memperkenalkan nilai-nilai budaya sejak dulu. Penelitian ini mengeksplorasi bagaimana penggunaan tipografi dekoratif dapat mempengaruhi pengalaman bermain, mempermudah pemahaman informasi dalam permainan.

Pemilihan tipografi memainkan peran penting dalam menyampaikan informasi secara jelas dan efektif pada kartu informasi. Penggunaan tipografi serif dengan font bernama Rounded Mplus 1c diterapkan untuk memberikan kesan tradisional, klasik, dan autentik, sehingga dapat memperkuat nuansa budaya dalam permainan. Sementara itu, tipografi sans-serif digunakan untuk meningkatkan keterbacaan dan memberikan tampilan yang lebih modern serta bersih, sehingga memudahkan pemain dalam memahami instruksi atau

deskripsi yang terdapat pada kartu informasi. Dengan mengkombinasikan kedua jenis tipografi ini, informasi yang disajikan tidak hanya lebih menarik secara visual tetapi juga lebih fungsional dalam menyampaikan edukasi mengenai kesenian tari Jawa Barat kepada pemain, terutama anak-anak.

Sketsa

Pada tahap sketsa, perancang mulai merancang dan menggambar tiga karakter yang sedang menari dengan berbagai pose dan ekspresi. Karakter-karakter ini dibuat dengan pakaian tradisional yang dikenakan, serta elemen budaya yang sesuai dengan tema. Sketsa ini bertujuan untuk menggambarkan dinamika tarian secara visual sebelum masuk ke tahap pewarnaan dan penyempurnaan desain agar hasil akhirnya dapat menyampaikan nuansa yang diinginkan dengan lebih jelas dan menarik.



Gambar 5. Sketsa awal (*Sumber*: Pribadi)



Gambar 6. Detailing (*Sumber*: Pribadi)

Pewarnaan

Pada tahap ini, proses pewarnaan dilakukan pada sketsa yang telah dibuat sebelumnya dengan tujuan memberikan tampilan yang lebih hidup dan menarik. Pewarnaan dilakukan secara hati-hati dengan mempertimbangkan aspek estetika, keseimbangan warna, serta kesesuaian dengan konsep dan tema yang telah dirancang. Teknik pewarnaan yang digunakan dapat bervariasi, mulai dari penggunaan gradasi warna, pencahayaan, hingga efek bayangan untuk menciptakan kedalaman dan dimensi yang lebih nyata. Dengan adanya pewarnaan yang tepat, sketsa yang awalnya hanya berupa garis-garis dasar akan berkembang menjadi ilustrasi yang lebih ekspresif dan komunikatif, sesuai dengan pesan visual yang ingin disampaikan.



Gambar 7. Pewarnaan (*Sumber*: Pribadi)

Implementasi Desain

Berikut ini merupakan implementasi dari desain yang telah dirancang dan kemudian diaplikasikan menjadi tampilan cover box. Proses ini mencakup pemilihan elemen visual yang sesuai, seperti warna, ilustrasi, dan tipografi, guna menciptakan desain yang menarik dan sesuai dengan konsep board game. Cover box ini tidak hanya berfungsi sebagai pelindung permainan, tetapi juga sebagai elemen promosi yang mampu menarik perhatian pemain serta memberikan gambaran awal mengenai tema dan mekanisme permainan yang ditawarkan.



Gambar 8. Implementasi (*Sumber: Pribadi*)

KESIMPULAN

Indonesia memiliki kekayaan budaya yang luar biasa, yang tersebar luas di berbagai daerah, termasuk Jawa Barat. Namun, seiring perkembangan zaman, budaya lokal seperti kesenian tari tradisional mengalami penurunan minat di kalangan generasi muda. Tantangan ini diperburuk oleh pengaruh budaya asing yang kian mendominasi melalui berbagai media modern, serta pola pikir generasi muda yang cenderung menganggap budaya lokal sebagai sesuatu yang kuno dan tidak relevan dengan zaman sekarang.

Untuk menjawab tantangan tersebut, diperlukan upaya pelestarian yang kreatif dan edukatif, salah satunya melalui media pembelajaran alternatif seperti board game. Boardgame terbukti menjadi media yang efektif dalam menyampaikan informasi dan nilai-nilai budaya secara menyenangkan dan interaktif, khususnya kepada anak-anak usia 9–12 tahun. Melalui permainan, anak-anak tidak hanya terhibur, tetapi juga dapat mengenal, memahami, dan menghargai kebudayaan daerah mereka, termasuk kesenian tari Jawa Barat.

Dalam proses perancangan board game juga memperhatikan aspek-aspek pendekatan untuk mengenalkan kebudayaan kesenian taria Jawa Barat. Diawali dengan sebuah studi literatur untuk memperoleh wawasan yang mendalam mengenai kesenian tari Jawa Barat dan berbagai isu yang ada dalam masyarakat. Selanjutnya melakukan wawancara terhadap ahli dibidang pembuatan board game dan melakukan wawancara terhadap ahli kesenian tari khas Jawa Barat.

Dengan merancang board game yang mengedepankan unsur budaya lokal, diharapkan dapat membangkitkan rasa cinta dan kepedulian generasi muda terhadap warisan budaya bangsa. Penelitian dan referensi sebelumnya juga mendukung efektivitas board game sebagai media edukasi yang mampu membentuk interaksi nyata dan meningkatkan pemahaman budaya secara menyeluruh.

DAFTAR PUSTAKA

Agnes Yonathan (2023) (2024, 21 Oktober) Game Super Mario Terlaris Sepanjang Masa <https://data.goodstats.id/statistic/agneszfanyayonatan/game-super-mario-terlaris-sepanjang>

- Ahmad Nur Rizky Firmansyah Ningroom Adiani (2021) Desain Display Merchandise Idol Group Korea TWICE <https://ejurnal.polnes.ac.id/index.php/kreatif/article/view/171>
- Erwina Rachmi Puspapertiwi, Inten Esti Pratiwi Tim Redaksi Kompas.com (2023) judul "Mengenal Gim A Space for the Unbound Asal Surabaya yang Masuk Nominasi The Game Awards 2023"<https://www.kompas.com/tren/read/2023/11/25/140000265/mengenal-gim-a-space-for-he-unbound-asal-surabaya-yang-masuk-nominasi-the?page=all>.
- Gina Pahira, Ricky Perdana Kusuma, Heri Suhendar (2022) Perancangan desain merchandise Menggunakan metode Kreatif sebagai promosi brand Produk (STUDI KASUS : GIFA GROUP) <https://jurnaldigit.org/index.php/DIGIT/article/view/221>
- Jamjuri, Agus David Ramdansyah, Hayati Nupus (2022) Pengaruh Merchandising dan Price Discount Terhadap Impulse Buying Melalui Emosi Positif Sebagai Intervening <https://journals.sagepub.com/doi/10.3102/0034654315582065>
- Mia Angeline (2010) Cara desain kemasan produk Mempengaruhi Respons Kognitif dan perilaku Konsumen <https://media.neliti.com/media/publications/167406-ID-cara-desain-kemasan-produk-mempeGaruhi.pdf>
- Ni Wayan Rustiarini, Ni Putu Nita Anggraini, I Ketut Sassi Budi Satwam (2021) Suhendar Perancangan Katalog Produk Untuk Meningkatkan Penjualan UMKM <https://journal.ummat.ac.id/index.php/jmm/article/view/5296>
- SA Wicaksono, J Aminata (2018) Analisis faktor – faktor yang mempengaruhi pendapatan UMKM pada Marketplace online Tokopedia, Bukalapak, dan Shopee Siswanto, Ari Saputro M, Anif Basuki, Hari Prasetyo (2022) Desain Branding Kemasan Produk UMKM Yang Menarik dan Ekonomis <https://www.seminar.iaii.or.id/index.php/SISFOTEK/article/view/367>
- Stefanie, Stefanie (2023) Analisa pengaruh price level, merchandise, customer service, architecture project, store image, perceived value, brand awareness terhadap repurchase intention pada pelanggan zara di Surabaya <http://repository.uph.edu/59832/>
- Toge Production Tokopedia (2024, 21 Oktober) <https://www.tokopedia.com/togeproductions/review>
- Wdw News Today Taman Hiburan Universal Melihat Peningkatan Pendapatan sebesar 25% pada Kuartal Pertama tahun 2023 (2024, 21 Oktober) <https://wdwnt.com/2023/04/universal-theme-parks-see-25-revenue-increase-in-first-quarter-o-2023/>
- Yayah Cheryah Amanda Hadi (2023) Estimating the Price of Fanatism: A Case of Indonesian K-Pop Merchandising Market <https://mjbem.com.my/index.php/mjbem/article/view/27>
- Zebrinna Delivia Putri Bahri, Alfian Candra Ayuswantana (2023) Perancangan Desain Kaos Sebagai Visual Merchandise di PT. Urban Spasial Indonesia <https://jurnal.penerbitdaarulhuda.my.id/index.php/MAJIM/article/view/1140>.