

# Perancangan Board Game Edukatif Tentang Budaya Indonesia Untuk Anak Sekolah Dasar

*Designing an Educational Board Game About Indonesian Culture For Elementary School Children*

Ayu Murini Wulandari<sup>1</sup>, Rinanda Purba<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain

<sup>1,2</sup> Universitas Potensi Utama, Jl.K.L. Yos Sudarso Km, 6,5 No. 3 A Tanjung Mulia Medan

Ayumurini16@gmail.com, Rinanda.purba.silangit@gmail.com

## ABSTRAK

*Indonesia terdiri dari beribu pulau dan memiliki keanekaragaman budaya yang ada. Salah satunya yang akan dibahas dalam hal ini yaitu pulau Sumatera Utara. Penduduk Sumatera Utara menurut golongan etnis terdiri dari penduduk asli Sumatera Utara, penduduk asli pendatang dan penduduk asing. Ada 8 suku asli yang terdapat pada Sumatera Utara, diantaranya yaitu : suku Melayu, Batak Karo, Simalungun, Pakpak/Dairi, Batak Toba, Mandailing, Angkola dan Nias. Banyak yang kurang mengetahui suku asli dari Sumatera Utara tersebut, maka disini penulis membuat pengenalan budaya-budaya tersebut melalui media menarik yaitu board game. Board game adalah permainan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih, berupa papan permainan yang telah di desain sedemikian rupa sesuai jenis permainan, board game bisa menggunakan koin, dadu, pion, kartu atau semacamnya yang digunakan dengan cara tertentu, sesuai dengan peraturan tiap-tiap jenis board game. Board game ini ditujukan untuk anak sekolah dasar yang berusia 9 tahun ke atas agar lebih mudah memahami. Dalam penelitian ini menggunakan metode analisis SWOT, dan menggunakan pengumpulan data primer yaitu dalam bentuk Kuesioner.*

*Kata kunci : Sumatera Utara, Board Game, Analisis SWOT, Media Pembelajaran*

## ABSTRACT

*Indonesia consists of thousands of islands and has a diversity of cultures. One of them that will be discussed in this case is the island of North Sumatra. The population of North Sumatra, according to ethnic groups, consists of the original inhabitants of North Sumatra, the original inhabitants of immigrants and the foreign population. There are 8 indigenous tribes found in North Sumatra, including the Malay, Karo Batak, Simalungun, Pakpak / Dairi, Toba Batak, Mandailing, Angkola and Nias. Many do not know the native tribes of North Sumatra, so here the author makes an introduction to these cultures through interesting media, namely board games. Board game is a game played by two or more people, in the form of a game board that has been designed according to the type of game, the board game can use coins, dice, pawns, cards or the like which are used in certain ways, in accordance with the respective regulations. board game type. This board game is intended for elementary school children aged 9 years and over to make it easier to understand. In this study using the SWOT analysis method, and using primary data collection in the form of a questionnaire.*

*Keywords: North Sumatra, Board Game, SWOT Analysis, Learning Media.*

## 1. PENDAHULUAN

Indonesia merupakan suatu negara kepulauan yang mencakup lebih dari 17.000 pulau yang dimana hanya sekitar 7.000 pulau yang berpenghuni. Memiliki kebudayaan beranekaragam, tidak bisa dipungkiri bahwa negara ini memiliki banyak kekayaan di dalamnya bahkan sumber daya alam manusia yang efektif untuk dimaksimalkan. Sumber daya alam yang banyak seharusnya dapat

menjadikan Indonesia negara yang maju sama seperti negara lainnya, juga dapat digunakan untuk memajukan budaya Indonesia itu sendiri melalui banyak hal dan kebudayaan seperti daerah, pakaian daerah, rumat adat, lagu daerah, makanan khasnya serta adat istiadat atau kebiasaan [5].

Menurut Koentjoroningrat pengertian budaya adalah sebuah gagasan, rasa, tindakan serta karya dari manusia selama hidupnya, semua hal tersebut dihasilkan dari usaha manusia itu sendiri dalam bermasyarakat atau bersosialisasi. Dengan hal inilah mereka memiliki gagasan tentang kebudayaan dengan cara belajar satu sama lain. Hal ini menjelaskan bahwa kebudayaan merupakan suatu karya yang diciptakan manusia itu sendiri, dari berbagai budaya yang didapat dan diajarkan oleh leluhur yang harus kita terapkan dalam kehidupan merupakan suatu kehormatan yang harus dijaga secara turun temurun [2].

Namun dilihat dari kemajuan era globalisasi yang sekarang, kebudayaan Indonesia mulai luntur dimakan oleh perkembangan zaman dengan masuknya budaya asing yang dapat mempengaruhi perkembangan budaya Indonesia, maka dari itu pembelajaran tentang budaya Indonesia harus diajarkan sedari kecil. Hal tersebut mendasari penulis untuk membuat sebuah perancangan *Board Game* edukatif tentang budaya Indonesia kepada anak-anak yang berusia setara dengan usia Sekolah Dasar pada umumnya khususnya yang sudah pandai membaca yaitu kelas 3-6.

Pengertian dalam *Board game* sendiri adalah suatu permainan yang diciptakan melalui media nyata yaitu papan *game* yang dibuka di atas meja dan permainan ini banyak terjadi interaksi baik dari pemain atau komponen papan permainan tersebut. *Board game* juga menggunakan media nyata yang membuat para pemain saling berinteraksi tatap muka dan dalam *board game* diciptakan sebuah tema dalam permainan serta aturan-aturan yang sudah ada [4].

*Board Game* yang akan dirancang dalam permainan tentang budaya Sumatera Utara ini akan dibuat menggunakan pion/bidak berbentuk karakter anak-anak untuk empat orang pemain yang berbeda, ditambah dengan satu wasit yang ditugaskan memeriksa jawaban dari tantangan yang telah dibuat. *Board game* tersebut nantinya akan dirancang dengan desain yang mengandung unsur-unsur kebudayaan Sumatera Utara, perancangan *game* ini lebih memberi pengenalan khusus terhadap kebudayaan yang ada di Sumatera Utara yaitu dalam 8 suku adat asli Sumatera Utara yang terdiri dari suku budaya Melayu, Batak Karo, Batak Toba, Batak Mandailing, Batak Angkola/Pesisir, Batak Simalungun, Batak Pakpak, dan Nias. Papan permainan tersebut akan di desain semenarik mungkin agar meningkatkan daya tarik minat anak dengan menggunakan gambar visual 2d yang menggunakan warna-warna cerah. Mekanik yang digunakan dalam permainan yaitu dadu yang bisa menentukan pemain dalam mengambil langkah kedalam kotak yang telah disediakan, dan didalam tiap-tiap kotak tersebut terdapat icon kecil yang berupa tantangan dari permainan tersebut misalnya seperti tebak gambar, dan kuis dalam bentuk pilihan berganda. Dalam pengenalan budaya Indonesia ini lebih mencakup hal yang lebih kecil yaitu Sumatera Utara dikarenakan dalam daya mengingat anak-anak yang lebih sedikit, jadi penulis disini lebih merangkum kebudayaan Indonesia yang ada pada Sumatera Utara.

Media edukatif *Board Game* ini dipilih dikarenakan anak-anak pada usia sekolah dasar lebih suka bermain sambil belajar, karena dalam usia anak-anak dari umur 7-11 tahun anak sekolah dasar pada umumnya anak-anak sudah dapat memfungsikan akalunya untuk berfikir logis terhadap sesuatu yang bersifat konkret atau nyata, daya ingat anak mampu meningkat dengan adanya gambar-gambar yang sering dilihat, jadi dengan adanya desain *visualisasi game* ini membuat anak-anak lebih tertarik untuk mengetahui pembelajaran tentang budaya Indonesia khususnya yang ada di Sumatera Utara. Tujuan dari perancangan *Board Game* ini agar budaya Indonesia dapat dilestarikan dengan baik, anak-anak usia dini dapat bersosialisasi dengan nyata, serta pengurangan anak dalam menggunakan *gadget* [3].

## 2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan untuk memperoleh data adalah data primer dan data sekunder.

### 2.1. Data Primer

#### - Kuesioner

Penulis melakukan observasi langsung dengan cara menyebarkan kuesioner pada salah satu Sekolah Dasar yaitu Sekolah Dasar Swasta Handayani di Jl. Mangaan III Gg. Pelajar

No.25 di Kota Medan. Melakukan survey kuesioner pada bulan Maret 2020 yang diberikan kepada anak-anak sekolah dan para guru.

## 2.2. Data Sekunder

### - Studi Kepustakaan

Data sekunder yang digunakan dalam penulis yaitu dari buku yang berjudul “Budaya Indonesia” diterbitkan oleh PT. Happy Holy Kids, di dalam buku nya terdapat sumber budaya-budaya termasuk budaya Sumatera Utara yang akan diangkat ke dalam tema *Board Game*.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1. Analisis Data

Analisis data yang penulis gunakan yaitu metode Analisis SWOT sebagai berikut.

- Strengths* Kekuatan yang dimiliki dalam *Board game* ini yaitu adanya desain visualisasi 2d yang bertema Budaya Sumatera Utara membuat anak-anak tertarik dan pembelajaran bagian budaya-budaya pada tiap masing-masing suku.
- Weaknesses* Kelemahan dalam *Board Game* ini yaitu dalam pencarian data dan pengerjaan desain yang cukup rumit.
- Opportunities* Peluang dalam *Board Game* ini yaitu orang tua anak-anak yang ingin anaknya memiliki pengetahuan budaya, dan anak-anak yang tertarik untuk belajar sambil bermain.
- Threats* Ancaman yang akan terjadi antara lain, salah satu *board game* ciptaan orang lain yang memiliki cakupan lebih luas dari pada yang penulis ciptakan.

### 3.2. Ide Kreatif,

Ide kreatif terbagi empat point bagian, yaitu :

#### - Metode berfikir

Proses *mind mapping* yang dilakukan sebagai berikut :



Gambar 1. *Brainstorming* Perancangan *Board Game* Edukatif Tentang Budaya Sumatera Utara (Sumber : Ayu Murini Wulandari, 2020)

#### - Komponen permainan

Menurut Mike Scorvio board game adalah jenis permainan yang menggunakan alat-alat permainan yang dipindah tempatkan pada permukaan yang telah ditandai menurut seperangkat aturan [6].

Komponen permainan pada board game “BUMARA” terdiri dari enam media utama yaitu, papan *game*, pion karakter, dadu, buku panduan, kartu tebak gambar dan kartu kuis.

- Media promosi  
Media promosi yang digunakan dalam perancangan board game ini terdiri dari video promosi, *x-banner*, *packaging*, pin ganci, stiker, dan *tumbler*. Media promosi ini digunakan untuk menarik perhatian masyarakat terhadap *board game* yang diciptakan.
- Tema  
Tema yang digunakan kedalam perancangan *board game* yaitu modern-tradisional yang meliputi Budaya Sumatera Utara.
- Warna  
Menurut Sadjiman Ebdy Sanyoto definisi warna terbagi dua yaitu secara fisik dan psikologis. Warna secara fisik adalah cahaya pantulan yang dipancarkan, sedangkan psikologis warna sebagai bagian dari pengalaman indra penglihatan [1].  
Warna yang dipakai dalam perancangan *board game* menggunakan 2 warna sebagai warna dasar media utama yaitu warna orange dan kuning yang merupakan asal dari warna adat batak, nias yaitu merah dan melayu yaitu kuning lalu kombinasi menjadi warna orange dan kuning. Adapun warna-warna lain yang terdapat pada *board game* merupakan warna identitas masing-masing suku agar mudah diketahui.

### 3.3. Tema

Pengkarya menggunakan tema Modern-Tradisional yang ada pada keseluruhan desain media. Tema menggunakan 8 (delapan) suku asli budaya Sumatera Utara dan menggunakan warna-warna cerah sebagai identitas warna suku. Penulis membuat judul pada *board game* ini sesuai dengan tema yang diangkat, yaitu “BUMARA” yang berasal dari kata Budaya Sumatera Utara.

### 3.4. Target pengguna

Adapun target pengguna terdiri dari demografis, psikografis, geografis sebagai berikut :

- Demografis  
Adapun ruang lingkup masyarakat yang menjadi target adalah anak-anak usia 9 tahun ke atas, terutama pada orang tua anak, jenis kelamin untuk ruang lingkungannya yaitu semua jenis kelamin dari pria dan wanita. Adapun kelas sosial untuk ruang lingkup masyarakat adalah dari kalangan menengah ke atas
- Psikografis  
Adapun sasaran yang dituju adalah anak-anak yang masih ingin bermain-main, maka dari itu penulis ingin melakukan kesempatan agar anak-anak dapat tertarik untuk bermain sambil belajar melalui media yang diciptakan.
- Geografis  
Adapun sasaran pemasaran media *board game* Budaya Sumatera Utara ini kepada anak-anak sekolah dasar di kota Medan/Tanjung Pura, dan tidak menutup kemungkinan untuk anak-anak di seluruh Indonesia.

### 3.5. Strategi kreatif

Rangkaian kegiatan untuk merumuskan bentuk, isi serta strategi penyampaian pesan.

- *What to say*  
Merupakan bentuk menyampaikan isi pesan yaitu memberi pengetahuan tentang pengenalan 8 (delapan) suku budaya asli Sumatera Utara dengan beberapa bagian seperti, Baju Adat, Rumah Adat, Kain Adat, Senjata Tradisional, Alat Musik Daerah, Makanan Khas, Lagu Daerah, dan Tarian Daerah yang di desain melalui perancangan media *board game* dan membuat anak-anak dapat bermain, bersosialisasi dengan nyata.
- *How to say*  
Merupakan bagaimana cara menyampaikan pesan secara kreatif dari tema yang telah dipilih. Pada strategi kreatif ini, cara pengkarya untuk menyampaikannya adalah memperkenalkan media *board game* kepada anak-anak sekolah atau memperkenalkan melalui *social media* dalam bentuk foto media ataupun video. Dengan cara menjadikan media pembelajaran tersebut lebih menarik.

### 3.6. Konsep Media

Berikut adalah media utama dan media pendukung yang digunakan dalam *Board Game* Edukatif Sumatera Utara.

- Media Utama

Media pokok dari perancangan karya ini yaitu terdiri dari papan *game*, pion karakter, dadu, kartu tantangan, dan buku panduan merupakan media utama yang saling berkaitan. Konsep Perancangan media tersebut menggunakan tema yang telah ditentukan yaitu Budaya Sumatera Utara dengan adanya visualisasi 2d pada papan *game* dan beberapa media lainnya. Warna yang digunakan yaitu *full colour* untuk menambah kesan ceria pada anak-anak, namun warna ini pada semua media menggunakan warna kuning dan orange. Warna kuning dan orange tersebut diambil dari warna pokok batak, nias yaitu merah dan juga kuning yang merupakan warna dari melayu, warna orange merupakan campuran dari warna tersebut.

- Media Pendukung

Media pendukung diciptakan dengan tujuan untuk mendukung penyebaran informasi dari media utama. Beberapa media pendukung yang dibuat sebagai berikut :

1. Video Promosi
2. Stiker
3. *Stand Banner*
4. *Packaging Board Game & Kartu*
5. Pin & Gantungan Kunci
6. *Tumbler*






### 3.7. Visualisasi

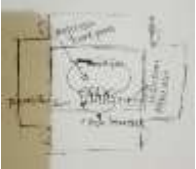
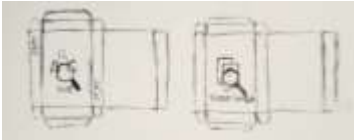

Tahap pengembangan elemen-elemen yang telah dianalisis pada tahap sebelumnya. Tahap tersebut terdiri dari :

- Pengembangan Elemen Visual

Dalam pengembangan elemen visual penulis membuat sketsa dasar dalam pembuatan desain komponen-komponen permainan yang digunakan dalam *board game* edukatif Budaya Sumatera Utara, yang terdiri dari papan *game*, pion karakter, template kartu dan cover buku panduan. Berikut adalah beberapa sketsa yang penulis gambar :

Tabel 1. Desain Sketsa







 <p>Gambar 2. Sketsa judul <i>Board Game</i> (Sumber : Ayu Murini Wulandari, 2020)</p>	 <p>Gambar 3. Sketsa Desain Papan <i>Game</i> (Sumber : Ayu Murini Wulandari, 2020)</p>	 <p>Gambar 4. Sketsa Desain Pion Karakter (Sumber : Ayu Murini Wulandari, 2020)</p>
 <p>Gambar 5. Sketsa Desain <i>Template</i> Kartu Kuis &amp; Kartu Tebak Gambar Sumber : Ayu Murini Wulandari, 2020)</p>	 <p>Gambar 6. Sketsa Desain <i>Cover</i> Buku Panduan (Sumber : Ayu Murini Wulandari, 2020)</p>	 <p>Gambar 7. Sketsa Desain <i>Packaging Board Game</i> (depan) (Sumber : Ayu Murini Wulandari, 2020)</p>

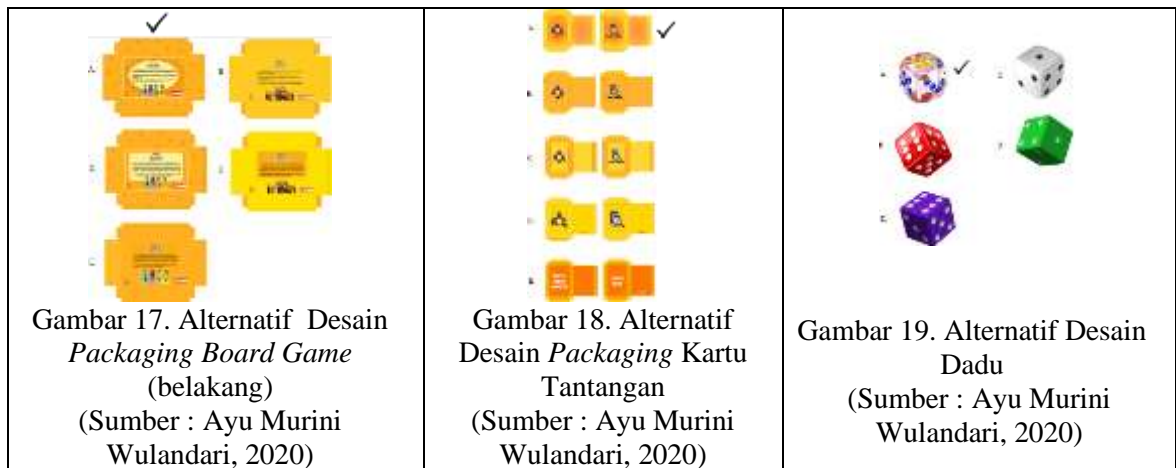
 <p>Gambar 8. Sketsa Desain <i>Packaging Board Game</i> (belakang) (Sumber : Ayu Murini Wulandari, 2020)</p>	 <p>Gambar 9. Sketsa Desain <i>Packaging Kartu Tantangan</i> (Sumber : Ayu Murini Wulandari, 2020)</p>	 <p>Gambar 10. Sketsa Desain <i>Dadu</i> (Sumber : Ayu Murini Wulandari, 2020)</p>
---	---	---

- Alternatif Desain

Penulis membuat beberapa alternatif desain hingga mendapatkan hasil yang telah dipilih. Pada tiap masing-masing desain media terdapat 5 alternatif desain yang berbeda namun menggunakan warna sama, yaitu warna yang telah ditentukan pada brainstorming sebelumnya. Desain yang terpilih juga menggunakan opini beberapa responden yang dibuat kedalam bentuk kuesioner. Gambar desain yang memiliki tanda centang merupakan desain yang terpilih melalui pendapat 21 responden. Alternatif desain yang penulis buat antara lain sebagai berikut :

Tabel 2. Desain Alternatif

 <p>Gambar 11. Alternatif Desain <i>Judul Board Game</i> (Sumber : Ayu Murini Wulandari, 2020)</p>	 <p>Gambar 12. Alternatif <i>Desain Papan Game</i> (Sumber : Ayu Murini Wulandari, 2020)</p>	 <p>Gambar 13. Alternatif Desain <i>Pion Karakter</i> (Sumber : Ayu Murini Wulandari, 2020)</p>
 <p>Gambar 14. Alternatif Desain <i>Template Kuis &amp; Kartu Tebak Gambar</i> Sumber : Ayu Murini Wulandari, 2020)</p>	 <p>Gambar 15. Alternatif <i>Desain Cover Buku Panduan</i> (Sumber : Ayu Murini Wulandari, 2020)</p>	 <p>Gambar 16. Alternatif Desain <i>Packaging Board Game</i> (depan) (Sumber : Ayu Murini Wulandari, 2020)</p>



### 3.8. Deskripsi Karya

#### 1. Media Utama

- Papan *Game*



Gambar 20. Papan *Game*  
(Sumber : Ayu Murini Wulandari, 2020)

Papan *game* yang dirancang mempunyai konsep modern-tradisional. Bentuk dasar dari *board game* ini berbentuk runcing di kedua sisi dan kurva di kedua sisi yang saling berhadapan agar *board game* tidak tampak monoton dan terlihat unik. Adanya bentuk visualisasi baju adat 8 (delapan) suku Sumatera Utara dan rumah adat yang digunakan pada sudut-sudut papan *game* tersebut. Papan *game* tersebut di implementasikan ke dalam media dengan menggunakan bahan kayu ukuran 45 x 35 cm, ketebalan 2 cm dan dapat dilipat menjadi 2 bagian.

- Pion Karakter



Gambar 21. Pion Karakter  
(Sumber : Ayu Murini Wulandari, 2020)

Pion yang dirancang dengan 4 karakter anak yang berbeda dan terdiri dari 2 anak laki-laki dan 2 anak perempuan. Menggunakan warna-warna cerah yang dapat menarik



perhatian anak-anak. Pion karakter tersebut diimplementasikan ke dalam media dengan menggunakan bahan kayu ukuran 3 x 7 cm, dan memiliki ketebalan 1 cm.

- Dadu



Gambar 22. Dadu  
(Sumber : Ayu Murini Wulandari, 2020)

Dadu yang dipilih adalah dadu dalam bentuk transparan yang bercorak tiga warna pada titik yang disebut angka, yaitu berwarna kuning, biru dan merah. Pemilihan dadu ini juga disebabkan warna-warna pada dadu tampak terlihat lebih tampak jelas.

- Kartu Tantangan



Gambar 23. Kartu Kuis  
(Sumber : Ayu Murini Wulandari, 2020)



Gambar 24. Kartu Tebak Gambar  
(Sumber : Ayu Murini Wulandari, 2020)

Satu set kartu kuis dan kartu tebak gambar yang masing-masing terdiri dari 34 kartu dalam 8 suku asli sumatera utara. Didesain menggunakan warna warna yang cerah sesuai identitas tiap suku, dan mempunyai bentuk sama dengan papan *game* yang dirancang. Dalam kartu kuis terdapat pertanyaan-pertanyaan pilihan berganda berupa kuis yang harus dipilih oleh pemain dan dalam kartu tebak gambar terdapat pertanyaan-pertanyaan pilihan berganda berupa gambar yang harus dipilih oleh pemain. Kartu kuis berbahan tik 150gr dan berukuran 7,5 x 11,5 cm.

- Buku Panduan



Gambar 25. Buku Panduan  
(Sumber : Ayu Murini Wulandari, 2020)

Buku panduan bermain didesain dengan adanya tampilan pion karakter pada cover, dan didalamnya terdapat peta Indonesia juga peta sumatera utara untuk pengenalan anak terhadap pulau sumatera utara yang akan dikenal oleh para pemain. Di dalam buku panduan juga terdapat tata cara bermain dan kunci dari semua jawaban tantangan . Buku ini berbahan kertas tik 310gr yang berukuran a5.



## 2. Media Pendukung

### - Video Promosi



Gambar 26. Video Cara Bermain  
(Sumber : Ayu Murini Wulandari, 2020)



Gambar 27. Video Cara Bermain  
(Sumber : Ayu Murini Wulandari, 2020)



Gambar 28. Video Cara Bermain  
(Sumber : Ayu Murini Wulandari, 2020)

Dalam media pendukung terdapat video tata cara bermain sebagai media promosi. Video tersebut berdurasi 3 menit 44 detik, dimulai dari pengenalan *board game*, pengenalan komponen permainan, dan juga tata cara bermain.

### - *Packaging Board Game*



Gambar 29. *Packaging Board Game*  
(depan)  
(Sumber : Ayu Murini Wulandari, 2020)



Gambar 30. *Packaging Board Game*  
(belakang)  
(Sumber : Ayu Murini Wulandari, 2020)

*Packaging Board Game* dapat digunakan untuk keseluruhan dari isi komponen-komponen permainan yang di dapat. *Packaging* dapat menambah daya tarik seseorang untuk memiliki permainan ini, maka dari itu desain pada *packaging* dibuat semenarik mungkin dan menampilkan identitas dari *board game* tersebut. *Packaging* tersebut berbentuk kotak yang memiliki ukuran 37 x 25 cm yang terbuat dari bahan duplex tebal dan gambar dari kertas konstruk 150gr.

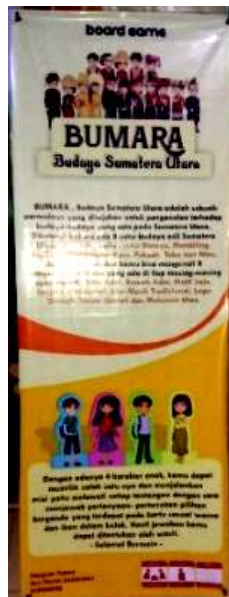
### - *Packaging Kartu Tantangan*



Gambar 31. *Packaging* Kartu Tantangan  
(Sumber : Ayu Murini Wulandari, 2020)

*Packaging* Kartu Kuis dan Kartu Tebak Gambar digunakan untuk tempat masing-masing kartu tantangan yang harus dipisah. Didesain dengan menggunakan warna yang mengikuti warna dasar dari papan permainan, yaitu kuning dan orange. *Packaging* ini menggunakan bahan kertas tik 310gr yang berukuran 8 x 12 cm.

- *Stand Banner*



Gambar 32. *Stand Banner*  
(Sumber : Ayu Murini Wulandari, 2020)

*Stand Banner* yang digunakan merupakan sebagai media promosi dan terdapat bentuk dari produk yang ditampilkan. Didesain dengan warna tema dan terdapat keterangan-keterangan tentang *board game* “BUMARA”. *Stand banner* menggunakan bahan mmt dan berukuran 60 x 160 cm.

- *Stiker*



Gambar 33. *Stiker*  
(Sumber : Ayu Murini Wulandari, 2020)

Stiker digunakan pada benda mana saja, stiker ini adalah salah satu bagian dari marchandise yang dapat menambah daya tarik seseorang untuk memiliki. Bahan stiker ini yaitu jenis *vinyl* dan berukuran 3 x 7 cm.

- Pin



Gambar 34. Pin

(Sumber : Ayu Murini Wulandari, 2020)

Pin dapat digunakan pada kain/baju, pin ini adalah salah satu bagian dari marchandise yang dapat menambah daya tarik seseorang untuk memiliki. Bahan pin yaitu plastik dan besi yang berukuran 5x 5 cm.

- Gantungan Kunci



Gambar 35. Gantungan Kunci

(Sumber : Ayu Murini Wulandari, 2020)

Gantungan kunci dapat digunakan dimana saja, gantungan kunci ini adalah salah satu bagian dari marchandise yang dapat menambah daya tarik seseorang untuk memiliki. Bahannya yaitu plastik dan besi yang berukuran 5x 5 cm.

- *Tumbler*



Gambar 36. *Tumbler*

(Sumber : Ayu Murini Wulandari, 2020)

*Tumbler* adalah sebuah tempat minuman yang dapat digunakan kemana saja, tumbler ini adalah salah satu bagian dari marchandise yang dapat menambah daya tarik seseorang untuk memilikinya. Bahan *tumbler* yaitu plastik yang berukuran 18,5 cm x diameter 8,5 cm.

3.9. Pembahasan

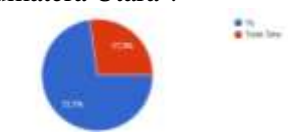





Gambar 37. Stand Pameran  
(Sumber : Ayu Murini Wulandari, 2020)

Setelah melalui proses perancangan board game “BUMARA” selesai, pengkarya melakukan pameran demi memenuhi ujian, penulis akan mengikuti pameran diwaktu bersamaan dengan sidang dengan media-media cetak yang telah disusun oleh penulis sebelumnya. Berikut adalah bagian dari pembahasan pameran , yang meliputi kuesioner karya dari 55 responden sebagai berikut :

Tabel 3. Data Kuesioner Online

<p>1</p>	<p>Nama nama 55 responden :</p>  <p>Gambar 38. Nama-nama pengisi kuesioner (Sumber : Google forms,2020)</p>	<p>Nama-nama pengisi kuesioner yang sudah melihat bentuk media nyata <i>board game</i> “BUMARA”.</p>
<p>2</p>	<p>Usia dari 55 responden :</p>  <p>Gambar 39. Usia-usia dari pengisi kuesioner (Sumber : Google forms,2020)</p>	<p>Diagram usia-usia dari para pengisi kuesioner yang berada pada usia 12 tahun hingga 44 tahun.</p>
<p>3</p>	<p>Apakah anda sudah pernah bermain board game sebelumnya ?</p>  <p>Gambar 40. Hasil Kuesioner Pertanyaan 1 (Sumber : Google forms,2020)</p>	<p>Dapat ditarik kesimpulan bahwa 50,9% tidak pernah bermain <i>board game</i>, dan sebagian dari 49,1 % pernah memainkan <i>board game</i>.</p>

4	<p>Apakah anda mengetahui berapa suku asli di Sumatera Utara ?</p>  <p>Gambar 41. Hasil Kuesioner Pertanyaan 2 (Sumber : Google forms,2020)</p>	<p>Dapat diketahui bahwa 27,3% responden yang tidak mengetahui suku asli Sumatera Utara dan terdapat 72,7% yang mengetahui suku asli di Sumatera Utara.</p>
5	<p>Apakah menurut anda anak-anak wajib mengetahui suku budaya Sumatera Utara ?</p>  <p>Gambar 42. Hasil Kuesioner Pertanyaan 3 (Sumber : Google forms,2020)</p>	<p>Sebanyak 55 responden berpendapat bahwa anak-anak wajib mengetahui suku budaya Sumatera Utara.</p>
6	<p>Apakah menurut anda adanya <i>Board Game</i> “BUMARA” dapat membantu anak-anak untuk mengenal suku budaya Sumatera Utara?</p>  <p>Gambar 43. Hasil Kuesioner Pertanyaan 4 (Sumber : Google forms,2020)</p>	<p>Sebanyak 55 responden berpendapat bahwa board game BUMARA dapat membantu anak-anak untuk mengenal suku budaya Sumatera Utara.</p>
7	<p>Apa pendapat anda tentang Board Game “BUMARA” ?</p>  <p>Gambar 44. Hasil Kuesioner Pertanyaan 5 (Sumber : Google forms,2020)</p>	<p>Sebanyak 55 responden berpendapat tentang <i>board game</i> “BUMARA” cocok dan bagus untuk dikenalkan kepada anak-anak agar anak-anak dapat mengetahui pengetahuan sejak dini melalui media <i>board game</i>.</p>

#### 4. KESIMPULAN

Upaya untuk melestarikan budaya Indonesia salah satunya dengan cara mengajarkan anak-anak dari usia dini mengenai budaya-budaya Indonesia, salah satu di antaranya budaya Sumatera Utara. Oleh karena itu penulis membuat sebuah karya yang menarik dan dapat diminati oleh anak-anak yaitu berupa media *board game* edukatif atau disebut papan permainan.

Media edukatif *board game* ini dipilih dikarenakan anak-anak pada usia Sekolah Dasar lebih suka bermain sambil belajar daripada hanya belajar dengan teori saja, karena dalam usia anak-anak dari umur 7-11 tahun anak sekolah dasar pada umumnya anak-anak sudah dapat memfungsikan akal mereka untuk berfikir logis terhadap sesuatu yang bersifat konkret atau nyata, daya ingat anak

mampu meningkat dengan adanya gambar-gambar yang sering dilihat, jadi dengan adanya desain visualisasi game ini membuat anak-anak lebih tertarik untuk mengetahui pembelajaran tentang budaya Indonesia khususnya yang ada di Sumatera Utara. Dari keterangan perkembangan usia diatas dapat disimpulkan bahwa target audiens penulis yaitu usia antara 9-12 tahun.

Penulis juga dapat menyimpulkan dari beberapa pendapat responden bahwasannya dengan terciptanya *board game* ini sangat penting untuk mengasah otak anak sebagai sumber ilmu pengetahuan, dan anak dapat belajar dengan senang.

## 5. SARAN

Pembuatan Perancangan *Board Game* Edukatif Budaya Sumatera Utara dapat dikembangkan lagi menjadi seperti :

1. Tantangan game yang lebih banyak.
2. Alur permainan yang lebih menarik.
3. Membuat komponen-komponen *game* yang lebih menarik.

Dari perancangan *board game* ini penulis sangat memerhatikan bahwa pentingnya pengenalan budaya-budaya Indonesia yang perlu diperkenalkan kepada masyarakat, maka dari itu penulis menyarankan bahwa masih banyak peluang untuk memperkenalkan budaya-budaya melalui media-media yang menarik agar kembali menjadi titik pusat perhatian masyarakat.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan kesehatan dan kesempatan kepada pengkarya dan shalawat beriringan salam kepada Nabi Muhammad SAW, sehingga pengkarya dapat menyelesaikan karya ilmiah dengan baik yang berjudul “Perancangan *Board Game* Edukatif Tentang Budaya Indonesia Untuk Anak Sekolah Dasar”. Terima kasih kepada Kampus Universitas Potensi Utama yang telah memberikan dukungan kepada pengkarya dan memberi arahan dan masukan yang bermanfaat dalam penulisan karya ilmiah yang baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Sanyoto, S. E., & Sadjiman, D. (2005). Dasar-dasar tata rupa dan desain. Yogyakarta: Arti Bumi Intaran.
- [2] Koentjaraningrat, P. I. A., & dan Pembangunan, M. (2009). Pengantar ilmu antropologi. Cet. 9; Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- [3] Bujuri, D. A. (2018). Analisis perkembangan kognitif anak usia dasar dan implikasinya dalam kegiatan belajar mengajar. LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan), 9(1), 37-50.
- [4] Board Game, <https://boardgame.id/> (diakses pada tanggal 16 Agustus 2020 Jam 13:00)
- [5] Sekilas Tentang Indonesia, <https://www.indonesia-frankfurt.de/pendidikan-budaya/sekilas-tentang-budaya-indonesia/> (diakses pada tanggal 16 Agustus 2020 Jam 14.00)
- [6] Scoviano, M. (2010). Sejarah Board Game dan Psikologi Permainan Board Game. Jakarta. PT Gramedia Pustaka Utama.