



Perancangan Board Game Sebagai Media Untuk Melestarikan Kue Tradisional Nusantara Kepada Anak-Anak

Grasella Davina Audria^{1*}, Irwan Harnoko², Nugroho Widya Prio Utomo³

^{1,2,3} Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Teknik
dan Desain, Universitas Pradita, Indonesia

Scienta Busines Park, Jl. gading Serpong Boulevard No.1 Curug Tangerang,
Kelapa Dua, Tangerang Banten 15810, Kab. Tangerang, Prov. Banten

Korespondensi penulis: grasella.davina@student.pradita.ac.id

Abstract: Indonesia has a variety of traditional Nusantara cakes that are not only unique, but also appetizing. However, along with the development of the times, traditional Nusantara cakes are increasingly rare. Only a handful of sellers are still loyal to selling these snacks. One of the reasons for the decline in the popularity of these traditional cakes is the growing perception among the public, especially children, who consider these cakes "old-fashioned." Many elementary school-aged children are now more interested in modern snacks, such as donuts, cakes, or candy, than traditional cakes such as klepon, onde-onde, or layered cakes. Therefore, this study aims to design a board game as a fun and educational interactive media, with the hope of introducing and preserving traditional Nusantara cakes to children aged 8-11 years. The methods used in this study include an in-depth analysis of relevant traditional cakes, development of game mechanics that are appropriate to the target age, and prototype trials to see children's responses and involvement in this game. Thus, this research is expected to provide a significant contribution to efforts to preserve culture while promoting a deeper understanding of the culinary richness of the archipelago among the younger generation, so that this tradition can continue to be passed down from one generation to the next.

Keywords: Boardgame, Children, Educational Media, Traditional Indonesian Cakes

Abstrak: Indonesia memiliki beragam kue tradisional Nusantara yang tidak hanya unik, tetapi juga menggugah selera. Namun, seiring dengan perkembangan zaman, kue tradisional Nusantara semakin langka. Hanya segelintir penjual yang masih setia menjajakan jajanan ini. Salah satu penyebab menurunnya popularitas kue tradisional ini adalah persepsi yang berkembang di kalangan masyarakat, khususnya anak-anak, yang menganggap kue-kue tersebut "jadul." Banyak anak-anak usia sekolah dasar yang kini lebih tertarik pada jajanan modern, seperti donat, *cake*, atau permen, dibandingkan kue tradisional seperti klepon, onde-onde, atau kue lapis. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah *board game* sebagai media interaktif yang menyenangkan dan mendidik, dengan harapan dapat memperkenalkan dan melestarikan kue tradisional Nusantara kepada anak-anak usia 8-11 tahun. Metode yang digunakan dalam penelitian ini mencakup analisis mendalam terhadap kue-kue tradisional yang relevan, pengembangan mekanika permainan yang sesuai dengan usia target, serta uji coba prototipe untuk melihat respons dan keterlibatan anak-anak terhadap permainan ini. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan dalam upaya pelestarian budaya sekaligus mempromosikan pemahaman yang lebih mendalam tentang kekayaan kuliner Nusantara di kalangan generasi muda, sehingga tradisi ini dapat terus diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya.

Kata kunci: Anak-anak, *Board game*, Kue Tradisional Nusantara, Media Edukasi

1. LATAR BELAKANG

Kue tradisional Nusantara merupakan bagian integral dari warisan kuliner Indonesia yang mencerminkan kekayaan budaya dan sejarah yang telah berkembang selama berabad-abad. Beragam jenis kue, seperti kue lapis, kue cubir, dan klepon, tidak hanya menawarkan kelezatan, tetapi juga menyimpan cerita dan tradisi yang mendalam dari berbagai daerah di Indonesia. Setiap kue memiliki resep, teknik pembuatan, dan

makna budaya yang unik, menjadikannya sebagai simbol identitas dan kekayaan kuliner lokal.

Kue tradisional biasanya memiliki beberapa karakteristik khas yang membedakannya dari kue-kue modern. Pertama, bahan-bahan yang digunakan sering kali adalah bahan lokal dan alami, seperti beras ketan, kelapa, dan gula merah, yang memberikan rasa dan tekstur khas. Kue tradisional juga sering kali menggunakan teknik pembuatan yang memerlukan keterampilan dan waktu, seperti pengukusan atau pemanggangan dengan cara tradisional. Selain itu, kue-kue ini sering kali memiliki bentuk yang unik dan warna yang mencolok, yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga mencerminkan budaya dan adat setempat.

Namun, seiring dengan kemajuan zaman dan arus globalisasi, pengetahuan dan apresiasi terhadap kue tradisional ini semakin memudar, terutama di kalangan generasi muda. Banyak anak-anak saat ini lebih familiar dengan makanan cepat saji dan produk global yang seringkali menggantikan minat mereka terhadap kuliner tradisional. Hal ini disebabkan oleh perkembangan penjualan kuliner modern yang tumbuh lebih pesat dibandingkan dengan penjualan kue tradisional, terutama pada *mall* atau pusat perbelanjaan yang merupakan tempat rekreasi semua orang termasuk anak-anak. Meskipun anak-anak pernah mengonsumsi kue tradisional, mereka hanya mengetahui nama dan rasanya tanpa mengetahui adanya konteks budaya tradisional Indonesia di dalamnya. Keadaan tersebut didukung oleh minimnya promosi komersil dari produk kue tradisional nusantara.

Fokus pada anak-anak usia 8-11 tahun dalam pelestarian kue tradisional Nusantara sangat penting karena usia ini berada dalam fase perkembangan yang sangat penting dalam proses pembelajaran dan pembentukan karakter mereka. Pada usia ini, anak-anak berada dalam tahap kognitif dan sosial yang aktif, di mana mereka mulai mengembangkan keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, serta keterampilan sosial dan emosional. Mereka juga lebih terbuka terhadap eksplorasi dan pengetahuan baru, membuat periode ini sebagai waktu yang ideal untuk memperkenalkan konsep-konsep baru secara efektif.

Dalam upaya melestarikan kue tradisional Nusantara dan memperkenalkan kekayaan kuliner Indonesia kepada generasi muda, *board game* muncul sebagai metode pendidikan yang efektif dan menarik. *Board game* adalah jenis permainan yang dimainkan di atas papan atau permukaan datar dengan berbagai komponen seperti kartu, dadu, pion, dan papan permainan yang memiliki desain dan aturan tertentu. Permainan

ini biasanya melibatkan strategi, keterampilan, dan interaksi sosial antar pemain, serta dirancang untuk memberikan pengalaman yang menyenangkan sambil menyampaikan informasi atau konsep tertentu. *Board game* menawarkan cara unik untuk menggabungkan hiburan dengan pembelajaran, menjadikannya alat yang ideal untuk anak-anak usia 8-11 tahun. Pada usia ini, anak-anak berada dalam fase perkembangan kognitif dan sosial yang krusial, di mana mereka semakin mampu memahami konsep-konsep yang lebih abstrak dan menikmati pengalaman belajar yang melibatkan interaksi sosial. *Board game* tidak hanya memenuhi kebutuhan ini dengan cara yang menyenangkan tetapi juga memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk belajar sambil bermain, sebuah pendekatan yang telah terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan mereka.

Board game ini dirancang khusus dengan memperhatikan kebutuhan dan minat anak-anak usia 8-11 tahun. Salah satu fitur utama dari *board game* ini adalah penggunaan visual yang berwarna-warni dan bentuk yang menarik untuk menggambarkan berbagai jenis kue tradisional Nusantara. Ilustrasi yang cerah dan detail pada papan permainan, kartu, dan pion dirancang untuk menarik perhatian anak-anak dan membuat kue-kue tradisional lebih menarik bagi mereka. Selain itu, *board game* ini bersifat interaktif, mengajak anak-anak untuk terlibat aktif melalui mekanika permainan yang melibatkan tantangan dan aktivitas kreatif. Anak-anak tidak hanya belajar tentang bahan, proses pembuatan, dan nilai budaya kue-kue tersebut tetapi juga berpartisipasi langsung dalam permainan yang mendorong kerja sama, strategi, dan pemecahan masalah.

Dalam pengembangan *board game* "Bakoel Kue" sebagai media edukasi untuk melestarikan kue tradisional Nusantara kepada anak-anak usia 8-11 tahun, beberapa teori yang relevan menjadi dasar untuk memahami fenomena yang ada dan merumuskan pendekatan penelitian yang tepat. Tinjauan pustaka ini akan mengevaluasi dan mensintesis teori-teori pembelajaran, pelestarian budaya, serta peran media interaktif sebagai instrumen edukasi. Kajian ini bertujuan untuk menyajikan *state-of-the-art (SOTA)* dalam konteks penelitian yang lebih luas, mengidentifikasi kekurangan dalam literatur sebelumnya, serta menawarkan kontribusi baru melalui penelitian yang dirancang. Menurut Jean Piaget (1970), bermain adalah metode alami bagi anak-anak untuk belajar dan mengembangkan keterampilan kognitif, sosial, dan emosional. Bermain tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga menciptakan konteks di mana anak-anak dapat memecahkan masalah, mengembangkan logika, serta belajar melalui pengalaman langsung. Dalam konteks *board game* "Bakoel Kue," teori ini relevan karena permainan

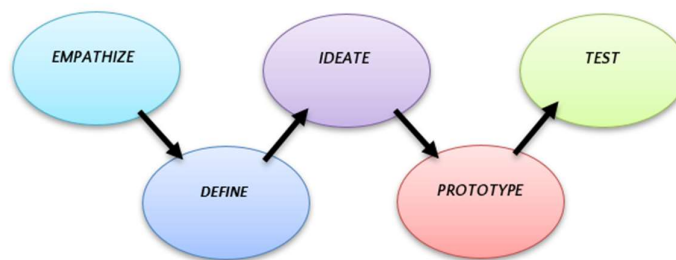
tersebut dirancang untuk memberikan pengalaman bermain yang mendidik, di mana anak-anak dapat mempelajari kue tradisional Nusantara secara interaktif. Penelitian sebelumnya mendukung efektivitas metode pembelajaran berbasis bermain untuk meningkatkan keterlibatan anak-anak dalam proses pembelajaran (Broström, 2010). Namun, aplikasi teori ini dalam pengenalan budaya lokal, seperti kue tradisional, masih kurang dijelajahi, terutama di Indonesia.

Keunggulan *board game* dibandingkan dengan *game gadget* dan media digital lainnya terletak pada aspek interaksi sosial dan keterlibatan langsung. Berbeda dengan *game gadget* yang seringkali bersifat individual dan dapat menyebabkan isolasi sosial, *board game* mendorong anak-anak untuk bermain bersama, berdiskusi, dan bekerja sama secara langsung. Hal ini tidak hanya memperkuat keterampilan sosial dan komunikasi tetapi juga menciptakan kesempatan untuk pengalaman belajar yang lebih mendalam dan bermakna. Selain itu, *board game* tidak memerlukan teknologi canggih atau perangkat elektronik, membuatnya lebih mudah diakses dan mengurangi potensi gangguan dari layar. Dengan pendekatan yang lebih *hands-on* dan berbasis interaksi nyata, *board game* menawarkan pengalaman pendidikan yang lebih holistik dan menyenangkan, yang mendukung pengembangan keterampilan sosial dan kognitif anak-anak sambil memperkenalkan mereka pada nilai-nilai budaya secara efektif.

2. METODE PENELITIAN

Metode perancangan yang diangkat dalam penelitian ini adalah metode analisis *design thinking*. *Design thinking* merupakan alat yang digunakan dalam suatu pemecahan masalah, yang dalam prosesnya *design thinking* bersifat *human centered* atau berpusat pada manusia. (Yulius, 2016). *Design thinking* adalah pendekatan iteratif yang berpusat pada pengguna untuk memecahkan masalah kompleks melalui pemahaman mendalam tentang kebutuhan pengguna, pengembangan ide kreatif, dan eksperimen. Pendekatan ini terdiri dari lima tahap utama: (1) *Empathize*. Yaitu mengumpulkan banyak data dari topik penelitian melalui teknik pengumpulan data primer dan data sekunder. (2) *Define*. Membentuk dan merencanakan strategi dari data yang didapat dalam tahap pertama dan menghasilkan pengarahan (*briefing*) untuk keperluan perancangan desain. (3) *Ideate*. Mempersiapkan beberapa poin-poin atau ide dalam *brief* yang disimpulkan dari tahap dua sehingga membuat gagasan atau solusi desain. (4) *Prototype*. Mengembangkan desain secara visual, lalu dikembangkan menjadi 3 (tiga) tahapan, yaitu *thumbnail*, *tight tissue*, dan *final design serta validasi pada ahli*. Dan (5) *Test*. Penerapan media melalui uji coba

anak sekolah dasar usia 8-11 tahun. Dalam jurnal perancangan *board game* tentang pelestarian kue tradisional Nusantara untuk anak-anak, pendekatan *design thinking*. *Design thinking* diterapkan untuk memahami kebutuhan dan preferensi anak usia 8-11 tahun. *Design thinking* bersifat iteratif, yang berarti bahwa prosesnya melibatkan pengujian ide-ide, mendapatkan umpan balik, dan memperbaiki solusi secara berulang hingga mencapai hasil yang optimal. Metode ini menekankan kolaborasi lintas disiplin, keterbukaan terhadap ide-ide baru, serta keberanian untuk bereksperimen dan menerima kegagalan sebagai bagian dari proses pembelajaran. Berikut metode *design thinking* yang perancang gunakan, lihat gambar 1.



Gambar 1. Metode *Design Thinking*

Sumber Foto: Grasella Davina Audria (2024)

a. *Empathize*

Langkah pertama pada metode *design thinking* adalah dengan menerapkan *empathize*. Dalam *empathize*, perancang mengidentifikasi kebutuhan dan tantangan pengguna melalui observasi dan wawancara. Fokusnya adalah mengumpulkan wawasan yang bisa membantu memahami perasaan dan motivasi pengguna, serta masalah yang mereka hadapi dalam konteks tertentu. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Medang Lestari, Tangerang, Banten. Subjek pada penelitian ini adalah siswa sekolah dasar dengan rentang 8-11 tahun, guru, dan orang tua di SDN Medang Lestari, Tangerang, Banten. Metode Pengamatan (Observasi), observasi digunakan untuk mendapatkan data primer dengan cara mengamati secara langsung obyek data. Dari hasil observasi yang dilakukan pada beberapa di SDN Medang Lestari, tampak bahwa *mindset* anak-anak akan kue adalah kue modern seperti roti, *cupcake*, *crepes*, dan lain-lainnya.



Gambar 2. Observasi siswa SDN Medang

Sumber Foto: Grasella Davina Audria (2024)

Selanjutnya, wawancara (*Interview*), dengan metode ini data responden didapatkan melalui komunikasi dua arah. Wawancara langsung dilakukan terhadap perilaku anak-anak saat diperkenalkan dengan kue tradisional yang dipresentasikan dalam berbagai aspek visual. Para subjek dengan rentang usia 8 hingga 11 tahun tersebut menyebutkan beberapa jenis kue tradisional populer. Padahal, saat ditanya mengenai kue tradisional dan diminta untuk menyebutkan beberapa jenis, mereka serempak menjawab tidak mengetahuinya.



Gambar 3. Wawancara siswa SDN Medang

(Sumber Foto : Grasella Davina Audria, 2024)

Selanjutnya, studi pustaka atau dokumentasi, pada metode ini perancang mencari informasi mengenai penggunaan media edukatif dalam pelestarian budaya, perilaku dan pola belajar anak usia 8-11 tahun, serta sejarah dan keanekaragaman kue tradisional Nusantara. Informasi tersebut diperoleh melalui penelaahan berbagai literatur, buku, jurnal ilmiah, dan sumber daring yang relevan dengan topik perancangan *board game* edukatif. Perancang mencari informasi melalui buku berjudul "Kue-kue Nusantara: Dari Zaman Ke Zaman" oleh Siti Fatimah. Buku ini mengeksplorasi sejarah dan ragam kue tradisional dari berbagai daerah di Indonesia.

Pembahasan meliputi cara pembuatan, bahan-bahan tradisional, serta makna budaya di balik setiap kue.

b. *Define*

Pada tahap *define*, perancang merumuskan masalah yang jelas dan terarah berdasarkan data yang telah dikumpulkan selama tahap *empathize*. Ditemukan bahwa 5 dari mereka lebih menyukai *board game* Monopoli karena mekanisme permainan yang kompetitif dan interaktif. Namun, anak-anak hanya mengenal sedikit jenis kue tradisional dan lebih sering mengonsumsi kue modern seperti roti dan *crepes*. Permasalahan ini terjadi karena kue modern lebih mudah dijumpai dan menarik perhatian anak-anak, sedangkan kue tradisional mulai jarang diperkenalkan. Perancangan permainan edukatif ini dibuat untuk mengenalkan berbagai jenis kue tradisional nusantara kepada anak-anak usia 8-11 tahun di Indonesia. Meskipun, penelitian dilakukan di SDN Medang, namun secara umum permasalahan ini dapat berlaku pada anak-anak di Indonesia yang lebih akrab dengan kue modern daripada kue tradisional. Oleh karena itu, perlu dirancang sebuah *board game* yang mampu menggabungkan elemen kompetitif yang disukai anak-anak dengan konten edukatif tentang kue tradisional.

c. *Ideate*

Pada tahap ini sangat penting untuk mencari banyak pengetahuan dan inspirasi yang variatif agar menghasilkan sudut pandang baru dalam menyusun perencanaan perancangan. Tujuannya untuk menghasilkan konsep dan mekanisme permainan yang menarik dan sesuai dengan tema pelestarian kue tradisional. Setelah mengidentifikasi masalah di tahap sebelumnya, sejumlah mekanisme dan elemen inovatif diusulkan untuk menciptakan pengalaman bermain yang menarik dan edukatif bagi anak-anak usia 8-11 tahun. *Board game* mengadaptasi mekanisme permainan Monopoli dengan mengganti properti menjadi jenis-jenis kue tradisional seperti klepon dan kue lapis, serta menambahkan elemen pada kartu agar interaktif yang membahas mengenai informasi edukatif kue tradisional dan tantangan yang terkait. Sedangkan karakter imajinatif seperti penjual kue akan memandu pemain melalui permainan. Dengan beragam ide ini, tahap selanjutnya adalah mengevaluasi dan memilih konsep terbaik untuk diuji dalam tahap *prototype*.

d. *Prototype*

Pada tahap *prototype*, perancang menuangkan solusi yang telah dirancang ke dalam sebuah produk purwarupa guna mengetahui apakah solusi yang dihadirkan

sesuai dengan kebutuhan target sasaran, juga mengidentifikasi apakah produk yang dibuat mengalami masalah atau tidak. Perancang mengembangkan *layout board game* yang berfokus pada pelestarian kue tradisional Nusantara. Perancang diharuskan untuk membuat *layout* yang baik agar informasi yang ditampilkan dapat ditangkap dengan jelas dari sudut pandang target *audience*. *Layout* yang baik dapat dinilai dari beberapa prinsip, yaitu : (1) Keseimbangan. Adanya prinsip keseimbangan adalah bagian penting dalam penerapan *layout*, karena ukuran yang seimbang menjadi hal yang akan mempermudah target *audience* untuk merasakan isi konten. (2) Irama. Variasi elemen dapat disebut sebagai irama juga perlu diterapkan secara repetitif dan konsisten karena akan mempengaruhi keseluruhan visual sebagai langkah untuk menghindari visual yang terlihat membosankan. (3) Titik Berat. Penambahan titik berat dilakukan agar memancing target *audience* dapat tetap fokus melihat desain tersebut. (4) Kesatuan. Kesatuan diperlukan dalam sebuah *layout* karena merupakan hubungan elemen satu dengan elemen lainnya hingga menciptakan keselarasan seluruh unsur desain. *Prototipe* juga mencakup desain kartu yang menarik, dengan ilustrasi warna-warni dan informasi edukatif tentang kue tradisional. Uji coba dilakukan untuk melihat bagaimana anak-anak berinteraksi dengan *layout* ini, serta untuk mengevaluasi apakah elemen-elemen permainan dapat dengan mudah dipahami dan dinikmati.

e. *Test*

Pada tahap ini, perancang menguji versi awal permainan dengan pengguna untuk mendapatkan umpan balik langsung mengenai kesenangan, pemahaman, dan daya tarik permainan. Tujuan dari metode *test* dalam perancangan *board game* ini adalah untuk mengevaluasi dan menguji efektivitas desain yang telah dikembangkan dalam menyampaikan informasi tentang kue tradisional Nusantara kepada anak-anak usia 8-11 tahun. Perancang berencana untuk melaksanakan metode ini di pameran tugas akhir, di mana prototipe *board game* akan dipamerkan dan diuji cobakan kepada pengunjung, khususnya anak-anak. Dalam pameran ini, pengunjung diundang untuk bermain dan memberikan umpan balik secara langsung.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep Kreatif

Perancangan *board-game* ini akan berfokus pada pelestarian kue tradisional Nusantara seperti klepon, kue lapis, putu, dan lainnya dengan cara yang interaktif dan

mengasyikkan bagi anak-anak usia 8-11 tahun melalui mekanisme permainan yang kompetitif, di mana anak-anak dapat belajar sambil bermain, yang nanti akan disertai juga dengan nama berikut juga deskripsi asli atas bentuk-bentuk dan unsur dasar yang akan diadaptasikan menjadi wujud baru yang unik. Selain itu, tema *board-game* ini mengedepankan elemen lokal yang dapat membangkitkan rasa cinta anak-anak terhadap budaya mereka sendiri, serta mendorong mereka untuk lebih menghargai warisan kuliner Nusantara. Dengan menggabungkan elemen budaya, interaksi sosial, dan edukasi dalam permainan, konsep kreatif ini bertujuan untuk menciptakan *board-game* yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga bermanfaat dalam melestarikan kue tradisional Nusantara.

a. Tema Budaya

Konsep ini mengusung tema budaya yang kuat, dengan menyoroti keberagaman kue tradisional yang ada di Indonesia. Setiap kue memiliki cerita, asal-usul, dan proses pembuatan yang unik, dan ini diintegrasikan ke dalam permainan.

b. Mekanisme Permainan

Permainan dirancang dengan mekanisme yang mirip dengan Monopoli, di mana pemain dapat membeli, menjual, dan mengumpulkan kue. Ini memberikan pengalaman bermain yang familiar sekaligus baru, yang dapat menarik perhatian anak-anak.

c. Elemen Edukatif

Kartu interaktif yang berisi tantangan berkaitan dengan kue tradisional dirancang untuk menambah elemen edukatif. Anak-anak dapat belajar tentang bahan-bahan yang digunakan, proses pembuatan, serta nilai sejarah dan budaya dari setiap kue.

d. Visual dan Estetika

Aspek visual juga sangat penting dalam konsep ini. Papan permainan dan kartu dirancang dengan ilustrasi yang cerah dan menarik, menggunakan warna-warna yang menyenangkan untuk anak-anak. Desain grafis yang menarik ini diharapkan dapat membangkitkan rasa ingin tahu dan ketertarikan anak-anak terhadap permainan dan tema yang diangkat.

e. Pendekatan Partisipatif

Konsep kreatif ini juga melibatkan pendekatan partisipatif. Dengan melibatkan target audiens sejak awal, desain dapat disesuaikan untuk lebih sesuai dengan keinginan dan kebutuhan mereka, menciptakan pengalaman yang lebih relevan dan menarik.

Strategi Kreatif

Strategi kreatif dalam perancangan *board-game* ini dirancang untuk memastikan bahwa permainan tidak hanya menarik, tetapi juga efektif dalam menyampaikan informasi tentang kue tradisional Nusantara. Strategi ini mencakup beberapa elemen kunci. Pertama, menciptakan karakter-karakter imajinatif yang terlibat dalam cerita permainan berfungsi untuk memandu pemain dan memberikan konteks yang lebih dalam tentang budaya kuliner. Karakter-karakter ini berupa pion, pembuat kue, atau penjual kue. Dengan memberikan latar belakang dan kepribadian pada karakter, anak-anak dapat lebih terhubung dengan cerita permainan, sehingga pengalaman bermain menjadi lebih menarik. Kedua, menggunakan elemen visual yang menarik dirancang dengan warna-warna cerah dan ilustrasi yang menggambarkan kue tradisional secara menyenangkan. Strategi ini bertujuan untuk memikat perhatian anak-anak dan menciptakan suasana bermain yang menyenangkan. Ketiga, Permainan dirancang dengan berbagai mekanisme yang dinamis dan interaktif. Selain membeli dan menjual kue, anak-anak juga akan terlibat dalam aktivitas seperti menyelesaikan tantangan. Di samping itu, permainan dirancang untuk mendorong interaksi sosial di antara pemain, di mana mereka dapat bekerja sama atau berkompetisi dalam mengumpulkan bahan-bahan kue, sehingga meningkatkan pengalaman belajar sambil bermain. Ketika bermain bersama, para pemain akan melakukan proses belajar tentang pengenalan dan pemahaman atas bentuk, asal-usul, dan proses pembuatan kue tradisional tersebut secara sadar maupun tidak sadar, melalui berbagai aturan dan mekanisme permainan saat permainan tersebut berlangsung. Dengan menggabungkan elemen visual yang menarik, mekanisme permainan yang dinamis, dan integrasi elemen edukatif, *board-game* ini diharapkan dapat berhasil dalam melestarikan kue tradisional Nusantara dan membangkitkan minat anak-anak terhadap budaya kuliner mereka.

Media Utama

Media utama dalam proyek ini adalah board game itu sendiri, yang berfungsi sebagai alat edukasi dan hiburan. Berikut adalah berbagai macam konten utama di dalamnya yang akan menentukan proses dari permainan yaitu :

a. Papan (*Board*)

Papan permainan berukuran 60x60 cm dirancang dengan tema pasar kue tradisional, memberikan nuansa yang ceria dan menggugah selera bagi pemain. Setiap petak pada papan berfungsi sebagai *stall* (warung) yang menjual berbagai jenis kue tradisional Nusantara lengkap dengan ilustrasi yang menggugah selera.

Setiap petak pada papan permainan mewakili sebuah warung yang menjual jenis kue tertentu, seperti klepon, kue lapis, atau putu. Pemain dapat membeli kue dari warung tersebut, dan setiap kali mereka membeli, mereka akan mendapatkan kartu kepemilikan warung. Desain papan dirancang agar mudah dipahami oleh anak-anak, dengan jalur permainan yang jelas dan mudah diikuti.

b. Kartu

Kartu interaktif merupakan salah satu komponen kunci dalam *board-game* ini. Kartu ini terdiri dari berbagai kategori, termasuk kartu kepemilikan warung, kartu daun rejeki, dan kartu daun peluang yang memberikan keuntungan atau kerugian tertentu kepada pemain. Kartu kepemilikan warung dirancang dengan ilustrasi menarik dan informasi yang jelas. Ini memberikan kesempatan bagi pemain untuk belajar lebih banyak, baik asal-usul maupun proses pembuatan tentang kue tradisional yang mereka beli, sehingga menciptakan pengalaman bermain yang edukatif. Lalu kartu daun rejeki dan daun peluang, kartu ini bisa berisi tantangan yang meminta pemain untuk melakukan aktivitas kreatif, atau berbagi fakta menarik tentang kue tradisional. Ini tidak hanya meningkatkan interaksi antar pemain, tetapi juga memberikan kesempatan untuk belajar lebih banyak.

c. Token koin

Menggunakan elemen fisik berupa uang koin (receh). Dalam permainan ini, uang koin berfungsi sebagai mata uang yang digunakan oleh pemain untuk membeli kue dari warung yang ada di papan. Setiap jenis kue memiliki harga yang berbeda, yang tercantum di masing-masing warung. Elemen fisik ini memberikan pengalaman bermain yang lebih nyata dan dapat menarik perhatian anak-anak.

d. Dadu dan pengocok dadu

Dadu adalah konten properti yang mendukung aturan, mekanisme dan sistem permainan. Dadu dalam *board-game* ini dirancang berbentuk persegi dan terbuat dari kayu, memberikan sentuhan estetika dan keunikan pada permainan. Pengocok dadu adalah alat yang digunakan untuk melempar dadu secara adil dan menyenangkan. Dalam board game ini, pengocok dadu berbentuk bakul kue. Desain bakul kue dapat menggambarkan berbagai kue tradisional, sehingga semakin menguatkan tema pasar kue tradisional yang menjadi inti dari permainan. Dengan komponen dadu dan pengocok dadu yang menarik, pemain akan merasa lebih terlibat secara emosional, dan saat mengambil atau menyimpan komponen permainan, mereka akan merasakan suasana pasar kue yang menyenangkan.

e. Pion karakter

Pion dalam *board-game* ini terdiri dari karakter anak-anak Indonesia. Setiap pion dalam *board-game* ini tidak hanya mewakili anak-anak dari berbagai etnis, tetapi juga memiliki sifat dan karakter yang berbeda, seperti anak Papua yang ceria dan berani, anak Jawa yang bijaksana dan sabar, serta anak Tionghoa yang cerdas dan kreatif. Desain visual pion dirancang dengan ilustrasi yang mencerminkan karakter dan sifat tersebut, menjadikan setiap pion lebih hidup dan relatable bagi pemain. Dengan demikian, board game ini tidak hanya menawarkan kesenangan, tetapi juga pengalaman edukatif yang mendalam tentang keberagaman budaya dan karakter.

f. Buku petunjuk

Buku petunjuk akan dirancang dengan media informasi dan deskripsi yang akan didukung dengan ikon-ikon, simbol dan ilustrasi untuk menuntun setiap orang agar lebih mudah dan cepat memahami intruksi dan aturan dalam permainan ini, buku petunjuk ini kan memberikan penjelasan secara keseluruhan mulai dari jenis kartu, aturan dan cara bermain sampai menentukan kondisi menang dan kalah. Dengan menyertakan buku petunjuk yang jelas dan terperinci, pemain dapat memahami cara bermain dengan mudah, meningkatkan pengalaman mereka, dan memastikan permainan berlangsung lancar. Buku petunjuk ini akan menjadi panduan yang berharga bagi semua pemain, menjadikan permainan lebih menyenangkan dan edukatif.

Hasil Penelitian



Gambar 4. Logo bakoel kue

Sumber Foto: Grasella Davina Audria (2024)





Gambar 5. Kartu bakoel kue

Sumber Foto: Grasella Davina Audria (2024)



Gambar 6. Pion Karakter

Sumber Foto : Grasella Davina Audria (2024)



Gambar 7. Papan Bakoel Kue

(Sumber Foto: Grasella Davina Audria (2024))

4. KESIMPULAN

Jurnal ini menguraikan perancangan *board game* "Bakoel Kue" yang bertujuan untuk melestarikan kue tradisional Nusantara kepada anak-anak usia 8-11 tahun. Proses perancangan mengikuti metode *design thinking* yang meliputi lima tahap utama: *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Setiap tahapan dilakukan secara sistematis untuk memastikan bahwa hasil akhirnya sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik target *audiens*, yaitu anak-anak. Pada tahap *empathize*, dilakukan observasi terhadap minat dan kebiasaan anak-anak dalam bermain serta mengonsumsi makanan tradisional. Hasil dari tahap ini menunjukkan rendahnya minat terhadap kue tradisional karena kurangnya daya

tarik visual dan minimnya pengetahuan tentang nilai budayanya. Hal ini kemudian didefinisikan sebagai masalah utama yang harus diatasi pada tahap *define*.

Selanjutnya, tahap *ideate* berfokus pada eksplorasi berbagai konsep permainan yang menggabungkan aspek edukatif dengan hiburan. Setelah beberapa ide dikembangkan, dibuatlah prototipe awal dari "Bakoel Kue," yang kemudian diuji dengan target *audiens* untuk mendapatkan umpan balik yang relevan pada tahap *test*. Dari hasil uji coba tersebut, *board game* ini mengalami beberapa penyempurnaan hingga mencapai bentuk akhir yang mencakup elemen-elemen menarik seperti pion yang mewakili berbagai latar belakang etnis di Indonesia, penggunaan uang koin sebagai alat transaksi, serta tantangan-tantangan edukatif yang berbasis pengetahuan tentang kue tradisional Nusantara. Visual yang berwarna-warni serta interaksi sosial yang ditawarkan permainan ini memberikan pengalaman yang interaktif dan menyenangkan bagi anak-anak.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *board game* "Bakoel Kue" tidak hanya berfungsi sebagai alat hiburan, tetapi juga sebagai sarana pendidikan yang efektif dalam mengenalkan kue tradisional Nusantara dan memperkuat pemahaman anak-anak tentang kekayaan budaya Indonesia. Dalam konteks keilmuan, penelitian ini memperkaya literatur mengenai penggunaan media permainan fisik dalam pendidikan budaya dan sejarah. Sebelumnya, sebagian besar pendekatan pembelajaran budaya berbasis permainan dilakukan melalui platform digital. Dengan adanya penelitian ini, *board game* fisik terbukti mampu menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih interaktif dan mengurangi ketergantungan pada perangkat digital. Lebih lanjut, penelitian ini memberikan kontribusi pada pengembangan teori *game-based learning* dengan menambahkan dimensi pelestarian budaya lokal yang jarang dieksplorasi dalam konteks pendidikan di Indonesia.

Meskipun penelitian ini memberikan hasil yang positif, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu dicatat. Pertama, penelitian ini terbatas pada populasi kecil, yaitu anak-anak usia 8-11 tahun di lingkungan tertentu. Oleh karena itu, generalisasi hasil ke kelompok usia yang lebih luas atau ke lingkungan yang berbeda mungkin kurang akurat. Selain itu, permainan ini memerlukan interaksi fisik antara pemain, sehingga efektivitasnya mungkin berkurang dalam situasi di mana interaksi sosial terbatas, seperti selama pandemi. Keterbatasan lain adalah bahwa elemen edukatif dalam *game* ini mungkin tidak mencakup seluruh spektrum informasi tentang kue tradisional Nusantara, yang menyebabkan sebagian informasi penting tentang sejarah dan nilai budaya kue tersebut kurang terdali secara mendalam. Selain itu, meskipun permainan ini menyajikan

visual dan komponen yang menarik, pengujian jangka panjang untuk menilai dampak pembelajaran dan retensi informasi pada anak-anak belum dilakukan, sehingga efektivitas jangka panjangnya belum dapat dipastikan.

Berdasarkan keterbatasan yang diidentifikasi, ada beberapa saran yang dapat diterapkan dalam penelitian selanjutnya. Pertama, sebaiknya dilakukan pengujian dengan populasi yang lebih beragam, termasuk dari daerah lain dan dengan rentang usia yang lebih luas. Ini akan memberikan gambaran yang lebih lengkap tentang efektivitas *game* dalam mempromosikan kue tradisional di kalangan anak-anak Indonesia secara umum. Kedua, pengembangan permainan dapat mencakup lebih banyak variasi kue tradisional serta memasukkan elemen sejarah yang lebih mendalam, sehingga anak-anak tidak hanya mengenal nama dan rasa kue, tetapi juga memahami akar budayanya. Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan potensi besar dalam menggunakan *board game* sebagai media pelestarian budaya, namun pengembangan lebih lanjut diperlukan untuk memaksimalkan dampaknya di berbagai situasi dan untuk *audiens* yang lebih luas.

5. DAFTAR REFERENSI

- Al-Hafids, A. R., Mubarat, H., & Viatra, A. W. (2024). Board game sebagai media komunikasi visual untuk mencegah demensia sejak dini bagi remaja 15-20 tahun di Kota Palembang. *Besaung: Jurnal Seni, Desain dan Budaya*.
- Anwar, R., & Ridwan, A. (2020). Pelestarian warisan budaya melalui media board game. *Jurnal Pendidikan Seni dan Budaya*.
- Darmadi, I. K. (2018). Permainan edukatif sebagai salah satu metode pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Karakter*.
- Darmawan, D. (2014). *Teknologi pembelajaran: Penerapan game-based learning dalam pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Dwi, L. A., & Prasetyo, M. I. (2022). Pengembangan board game edukatif sebagai sarana pengenalan kuliner tradisional di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*.
- Hardianti, I., & Kurniawan, T. (2017). Pengembangan media edukasi berbasis permainan tradisional untuk anak-anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Hassan, R., & Zainal, Z. (2020). Board games as a learning tool: A systematic review. *Journal of Educational Technology & Society*.
- Murti, G. A. (2016). Perancangan board game sebagai media edukasi tentang unsur bentuk karakteristik Candi Borobudur dan Candi Prambanan. *UPT Perpustakaan ISI Yogya*.

- Octaviani, G., Ardianto, D. T., & Erandaru. (n.d.). Perancangan media permainan edukatif pengenalan jajanan tradisional untuk anak usia 9-12 tahun di Surabaya. Universitas Kristen Petra.
- Rahman, A. (2022). *Pendidikan dan warisan budaya: Tantangan globalisasi dalam melestarikan tradisi lokal*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Rahmatilani, C., & Patriansah, M. (2024). Board game sebagai media komunikasi visual pendekatan hubungan harmonis antar keluarga. *Besaung: Jurnal Seni Desain dan Budaya*.
- Tsai, M. J., Hsu, S. W., & Cheng, S. H. (2020). Exploring the effects of using educational games on students' academic achievement and motivation. *Journal of Educational Technology*.
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the win: How game thinking can revolutionize your business*. Wharton Digital Press.