PERANCANGAN MEDIA EDUKASI KREATIF SEBAGAI MEDIA UNTUK MEMPERKENALKAN JAJANAN KULINER TRADISIONAL BETAWI UNTUK ANAK USIA 9-12 TAHUN DI JAKARTA

DESIGNING CREATIVE EDUCATIONAL MEDIA TO INTRODUCE BETAWI TRADITIONAL CULINARY SNACKS FOR 9-12 YEARS OLD CHILDREN IN JAKARTA

Ivan Fathurrahman[1], Dimas Krisna Aditya[2] dan Ganjar Gumilar[3]
[1,2,3]*S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No. 1, Terusan Buahbatu - Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 402571*
vanfrfath@student.telkomuniversity.ac.id, deedeeaditya@telkomuniversity.ac.id, ganjargumilar@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Budaya Betawi merupakan hasil akulturasi dari beberapa suku di Indonesia dan beberapa bangsa di dunia. Namun, pada kenyataannya eksistensi budaya Betawi kini mulai memudar dan hampir hilang. Begitupun kuliner tradisional Betawi yang merupakan salah satu produk budaya sebuah masyarakat. Dimana dalam perkembangannya kuliner Betawi tidak lagi menjadi kuliner yang eksis di Jakarta. Dengan demikian, perlu adanya sebuah media untuk memperkenalkan atau memviralkan kuliner tradisional Betawi. Penelitian ini bertujuan untuk merancang *board game* edukasi sebagai strategi untuk memperkenalkan sekaligus mempertahankan eksistensi kuliner tradisional Betawi di kalangan generasi muda Betawi khususnya anak-anak yang berasal dari kota Jakarta. Metode yang digunakan dalam mengumpulkan data adalah metode wawancara, kuesioner dan studi pustaka. Data yang didapatkan kemudian dianalisis menggunakan matriks perbandingan sehingga didapatkan bahasan mengenai *game design, board game*, kuliner Betawi, dan desain komunikasi visual. Bahasan-bahasan inilah yang kemudian dijadikan sebagai acuan perancangan *board game* edukasi bertemakan kuliner tradisional yang baik dan dapat menjadi solusi bagi permasalahan yang ada.

Kata kunci: Betawi, Eksplor, Jajanan, Mainkan, Pelajari

abstract: *Betawi culture is the result of acculturation from several tribes in Indonesia and several nations in the world. But in reality, the existence of Betawi culture is now starting to fade and almost disappear. Likewise, Betawi traditional culinary is one of the cultural products of a society. Where in its development Betawi culinary is no longer a culinary that exists in Jakarta. Thus it is necessary to have a medium to introduce or viral Betawi traditional culinary. This study aims to design an educational board game as a strategy to introduce and maintain the existence of Betawi traditional culinary among the young Betawi generation, especially children from Jakarta. The method used in collecting data is the method of interviews, questionnaires, and literature study. The data obtained were then analyzed using a comparison matrix to obtain discussions about game design, board games, Betawi cuisine, and visual communication design. These discussions are then used as a reference for designing a good traditional culinary-themed educational board game and can be a solution to existing problems.*

Keywords: Betawi, Explore, Learn, Play, Snack

PENDAHULUAN

Suku Betawi merupakan hasil akulturasi dari beberapa suku di Indonesia dan beberapa bangsa di dunia, seperti India, Arab, Cina, Belanda, dan Portugis. Tetapi, kuliner khas Betawi tetap menonjolkan rempah-rempah yang menjadi ciri khas dari makanan Indonesia.

Memiliki keanekaragaman cita rasa khas kuliner dari berbagai daerah hingga bangsa di dunia, sangat penting untuk mewariskan cita rasa khas kuliner Betawi secara turun-temurun, agar dapat membentuk rasa cinta dan bangga terhadap budaya Betawi. Namun, fakta yang terjadi saat ini yaitu kurangnya media yang memperkenalkan kuliner Betawi bagi generasi muda, terutama pada anak-anak.

Untuk membantu mengenalkan kuliner Betawi, dibutuhkan peran keluarga sebagai anggota masyarakat dan juga merupakan satuan terkecil yang memiliki peran penting dalam membentuk suatu kebiasaan yang diajarkan atau ditanamkan dari anggota keluarga terdahulu ke anggota keluarga yang sekarang.

Oleh karena itu, Pemerintah DKI Jakarta membuat strategi dengan memberlakukan sebuah mata pelajaran muatan lokal yaitu Pendidikan Lingkungan Budaya Jakarta (PLBJ) dan Pendidikan Lingkungan Kehidupan Jakarta (PLKJ). Sesuai dengan Undang-Undang Nomor 2 Tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan, Peraturan Pemerintah Nomor 28 Tahun 1990 tentang Pendidikan Dasar dan Peraturan Gubernur Provinsi DKI Jakarta Nomor 89 Tahun 2018 tentang Kurikulum Muatan Lokal di Sekolah/Madrasah. Muatan Lokal PLBJ dan PLKJ yang diikutsertakan dalam kurikulum untuk mengenalkan para siswa-siswa mengenai budaya dan kehidupan masyarakat Jakarta secara detail dan menyeluruh.

Namun, muatan lokal PLBJ dan PLKJ hanya dilaksanakan sampai tahun 2013, karena adanya pergantian kurikulum dari KTSP menjadi Kurikulum 2013, mata pelajaran ini dihapuskan dan digantikan oleh mata pelajaran Tematik atau Tema dan terdiri dari berbagai Subtema yang mencakup materi tentang budaya secara tidak lengkap dan detail. Dilansir dari Kompas.com pada tanggal 22 Oktober 2021, “Berdasarkan pola Tematik integratif ini, buku-buku siswa SD tidak lagi dibuat berdasarkan mata pelajaran,

tetapi berdasarkan tema yang merupakan gabungan dari beberapa mata pelajaran yang relevan dengan kompetensi di SD". Pelajaran Tematik membahas budaya Indonesia secara luas, tidak spesifik pada suku Betawi dan muatan lokal PLBJ hanya terfokus pada permainan tradisional, cerita rakyat, kesenian Jakarta, dan masalah lingkungan seperti tata kota, air, polusi, dan sampah saja yang dimana seharusnya pelajaran tentang kuliner diberi porsi seimbang agar eksistensinya tetap terjaga.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa kuliner tradisional Betawi harus tetap dilestarikan meskipun masih ada keluarga yang tidak memperkenalkan kuliner tradisional ke anggota keluarganya, kemudian tidak adanya media yang memperkenalkan kuliner tradisional dan juga mata pelajaran muatan lokal PLBJ dan PLKJ sudah tidak ada lagi pada kurikulum dan digantikan oleh Tematik, agar nilai budaya yang ada di masyarakat dan generasi muda tidak memudar dan hilang seiring berjalannya waktu. Untuk itu, penulis merancang sebuah media edukasi kreatif berbentuk permainan papan atau *board game* yang berisikan konten mengenai pengenalan terhadap kuliner tradisional Betawi serta implementasinya dalam kehidupan sehari-hari. Selain bisa digunakan sebagai edukasi, media ini juga dibuat untuk meningkatkan komunikasi serta merangsang keaktifan pada anak agar terciptanya suasana bermain sambil belajar. Media edukasi ini ditujukan untuk anak-anak agar lebih mengenal budaya daerah mereka sendiri.

METODE PENELITIAN

Metode perancangan yang digunakan pada penelitian ini, yaitu metode kualitatif. Cara pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini adalah metode observasi, studi pustaka, wawancara, dan kuesioner.

Setelah semua data terkumpul, data yang sudah didapatkan akan dianalisis dengan menggunakan metode kualitatif, dimana penulis menganalisis suatu kondisi atau situasi pada lingkungan sekitar, data hasil wawancara, pengamatan, serta teori-teori yang sudah ada terkait dengan bahasan masalah yang diteliti. Kemudian, membuat analisis matriks perbandingan, yang digunakan untuk mengetahui perbandingan antara kedua produk sejenis yang dijadikan sebagai acuan atau referensi dalam perancangan ini.

DASAR PEMIKIRAN

Perancangan

Merancang atau mendesain merupakan suatu proses yang bertujuan untuk memproduksi suatu rancangan menggunakan bahasa rupa untuk menyampaikan suatu pesan yang disampaikan melalui media guna untuk menginformasikan, mempersuasi, mempengaruhi, hingga mengubah perilaku target sesuai dengan yang diinginkan. Bahasa rupa yang dimaksud dominan berwujud *image* grafis, tanda/simbol, foto, tipografi, warna serta unsur grafis lainnya yang disusun sedemikian rupa berdasarkan kaidah desain sehingga menimbulkan prinsip berbahasa yang khas. (Kusriyanto, 2009:4).

Media Edukasi Kreatif

Menurut Oemar Hamalik dalam Azhar (2011:24) media pembelajaran atau edukasi adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah.

Betawi

Kata Betawi berasal dari kata “Batavia” yaitu nama lama Kota Jakarta pada masa Hindia Belanda. Kata Betawi dipakai untuk menyatakan suku asli yang menghuni Jakarta, bahasa Melayu Kreol yang dipakai, dan kebudayaan Melayunya. Suku Betawi sebenarnya berasal dari hasil perkawinan antar etnis dan bangsa di masa lalu. Kelompok etnis ini lahir dari perpaduan berbagai kelompok etnis lain yang sudah ada lebih dahulu, seperti orang Sunda, Jawa, Arab, Bali, Bugis, Makassar, Ambon, Melayu, dan Tionghoa. (Muhasyim dan Solihin, 2011:2).

Kuliner Betawi

Kuliner tradisional Betawi terbagi menjadi beberapa jenis berdasarkan wilayah budaya adaptasinya, seperti Eropa, Timur Tengah, Cina, dan Betawi. (Untari, D. T., Darusman, D., Prihatno, J., & Arief, H., 2018:318).

Desain Komunikasi Visual

Desain Komunikasi Visual merupakan sebuah bentuk seni berkomunikasi dalam menyampaikan sebuah pesan atau informasi kepada orang lain melalui media visual. Desain Komunikasi Visual memiliki tujuan untuk menginformasikan sebuah pesan yang ingin diwujudkan sehingga dalam prosesnya dapat mempengaruhi dan mengubah perilaku target *audience*. (Anggraini dan Nathalia, 2014:15).

Game Design

Menurut John von Neumann dan Oskar Morgenstern dalam Suryadi (2017:9) permainan yang terdiri atas sekumpulan peraturan yang membangun situasi bersaing dari dua sampai beberapa orang atau kelompok dengan memilih strategi yang dibangun untuk memaksimalkan kemenangan sendiri ataupun untuk meminimalkan kemenangan lawan.

Board Game

Board game adalah permainan yang dimainkan dengan cara tradisional, dimana permainannya dimainkan di atas papan ditempatkan di meja dengan dadu, dan beberapa potong kartu. *Game play* dari *game* semacam ini biasanya diatur oleh seperangkat aturan. (Aditya, D., Koesoemadinata, M. I. P., Hidayat, S., & Wahab, T., 2019)

Terdapat empat elemen dasar dalam menyusun sebuah permainan, yaitu Narasi, Mekanisme, Estetika, dan Teknologi. (Crawford, 1984).

DATA HASIL ANALISIS

Data Target dan Data Kuesioner

Target *Audience* Primer

Demografis : Jenis Kelamin: Laki-laki dan Perempuan

Usia : 9-12 tahun

Pendidikan : Siswa Sekolah Dasar

Geografis : Kota Jakarta

Psikografis : Suka jajan, suka bermain, memiliki rasa ingin tahu tinggi, senang berinteraksi, dan berdiskusi.

Target *Audience* Sekunder

Demografis : Jenis Kelamin: Laki-laki dan Perempuan

Usia : 20-45 tahun

Status : Ekonomi Kelas Menengah Atas

Geografis : Kota Jakarta

Psikografis : Orang tua modern yang peduli dengan perkembangan dan pendidikan anak cenderung mendorong anak untuk aktif dan melengkapi seluruh hal yang dapat mendukung minat dan hobi anak.

Analisis Data Wawancara

Berdasarkan data wawancara yang telah didapatkan dengan dua orang narasumber yaitu Ibu Rosna, S.Pd. selaku Kepala Sekolah SDN Petojo Selatan 06 dan Bapak Jabal Alianto S.pd. selaku Guru PLBJ/PLKJ di SDN Petojo Selatan 06, maka dapat disimpulkan bahwa muatan lokal tentang budaya Betawi tidak sepenuhnya dihapus atau dihilangkan tapi hanya berubah nama dan menjadi satu kesatuan mengikuti kurikulum 2013. Selain dari pihak sekolah yang mengajarkan dan memperkenalkan tentang budaya Betawi peran keluarga juga harus ikut serta dalam memperkenalkan budaya Betawi agar tradisi yang diajarkan terus berjalan. Penerapan media edukasi kreatif untuk memperkenalkan kuliner Betawi ke anak-anak sekolah dasar merupakan langkah yang tepat. Anak-anak generasi penerus diharapkan untuk mengetahui tentang budayanya dan turut serta untuk melestarikan dan mempertahankan agar tidak hilang dan punah.

Analisis Data Produk Sejenis

Waroong Wars

Warna yang digunakan pada desain *board game*-nya adalah warna cerah seperti warna hijau yang identik dengan kota Surabaya, karena *board game* ini mengangkat kuliner dari Surabaya. Material kemasan dibuat menarik yaitu penempatan kartu-kartu yang disusun dengan rapih menggunakan sekat-sekat pembatas, kemudian desain

kemasan yang sangat *full color* dan menggambarkan kesan yang sangat ramai seperti suasana di warung makan. Kemudian di dalam *board game* Waroong Wars berisikan kartu menu, kartu pelanggan, kartu bahan utama, kartu bahan pelengkap, kartu kurir, dan *rule book.*

Balap Kuliner

Pada *board game* Balap Kuliner ini warna yang digunakan adalah warna cerah seperti warna biru. Pada desain kemasannya terlihat simpel dan dapat langsung fokus terhadap *board game*-nya yaitu tentang turis yang berburu kuliner dan berlomba-lomba untuk segera menuju bus, seperti yang tergambar pada tampilan depan kemasan. Di dalam kemasannya terdapat kartu lalu lintas, kartu jalur, kartu jajanan, bidak karakter, bidak bus, papan permainan, dan *rule book*.

Analisis Matriks Perbandingan

Tabel 4. 1 Analisis matriks perbandingan

Judul	**Waroong Wars**	**Balap Kuliner**
Jumlah Pemain	3-5 Pemain	2-4 Pemain
Tipe Permainan	*Card Game* Kompetitif	*Board Game* Kompetitif
Tema	Makanan Khas Daerah Surabaya	Festival Kuliner Kota Semarang
Durasi Permainan	20-30 menit	20-30 menit
Mekanisme	*Card Drafting, Memory, Hand Management, Set Collection*	*Grid Movement, Card*
Komponen	20 Kartu Menu, 20 Kartu Pelanggan, 34 Kartu Bahan Utama, 4 Kartu Bahan Pelengkap, 2 Kartu Kurir, dan 1 *Rule book*	32 Kartu Lantas, 20 Kartu Jalur, 8 Kartu Jajanan, 4 Bidak Karakter, 2 Bidak Bus, 1 Papan Permainan, dan 1 *Rule book*
Konsep Pesan (Narasi/Cerita)	Pemain diberi misi untuk melayani pelanggan sebanyak mungkin dan	Pemain diberi misi untuk mengumpulkan 2 jenis jajanan khas

	menyajikan makanan khas Surabaya yang bertujuan untuk memperkenalkan masakan khas, serta bahan-bahannya pada pemain	Semarang dan mengantarkan satu per satu ke *shuttle bus,* yang bertujuan untuk memperkenalkan jajanan khas Semarang dan berkeliling di festival
Konsep Kreatif	*Board game* ini mengadaptasi langkah-langkah yang digunakan dalam permainan berdasarkan kegiatan sebenarnya. Seperti mulai dari membeli bahan makanan, mengumpulkannya berdasarkan resep hingga masakan siap dihidangkan. Sehingga secara tidak langsung, pemain dapat mempelajari bahan-bahan untuk memasak makanan khas Surabaya secara sederhana melalui *board game* ini	*Board game* ini mengadaptasi langkah-langkah yang digunakan dalam permainan berdasarkan kegiatan sebenarnya. Seperti untuk menemukan jajanan khas Semarang ini pemain harus berkeliling wilayah festival dan menyusun jalannya sendiri untuk dapat menemukan jajanan yang ada di pusat kota
Tipografi	Tipografi yang digunakan merupakan *font* berjenis Sans Serif dengan *stroke* tebal dan dibuat sederhana	Tipografi yang digunakan merupakan *font* berjenis Sans Serif dengan *stroke* tebal dan dibuat sederhana
Ilustrasi	Ilustrasi yang digunakan bergaya kartun dan penggambaran karakter yang ekspresif, warna didominasi warna hijau	Ilustrasi yang digunakan dalam *board game* ini bergaya kartun dan didominasi warna biru. Pewarnaan dibuat simpel
Layout	Waroong Wars memiliki *layout* yang cukup kompleks karena penempatan tulisan dan ilustrasi yang cukup banyak namun disusun sedemikian rupa dengan rapi sehingga mudah dibaca dan dipahami	Balap Kuliner di-*layout* dengan cukup kompleks karena penempatan tulisan dan ilustrasi yang cukup detail, disusun dengan rapi sehingga mudah dibaca

sumber: dokumen pribadi

HASIL PERANCANGAN

Konsep Pesan

Konsep pesan yang ingin disampaikan pada perancangan media edukasi ini adalah untuk memperkenalkan jajanan tradisional Betawi. Pesan ini kemudian dikemas dalam sebuah media kreatif yang dapat dimainkan atau digunakan oleh anak-anak. Media yang

dirancang untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi ialah *board game* yang dapat memudahkan anak-anak dalam memahami dan mengenal jajanan tradisional Betawi. Data-data yang telah dikumpulkan dan dianalisis dijadikan sebagai bahan acuan perancangan. Informasi mengenai sejarah kuliner tradisional Betawi, pembagian wilayah penyebaran kuliner Betawi, serta jenis-jenis kuliner tradisional Betawi dijadikan sebagai basis perancangan dan analisis data sejenis dijadikan sebagai referensi perancangan.

Pemilihan media ini didasari pada usia target *audience* yang masih menunjukkan ketertarikan pada aktivitas bermain dan cenderung aktif bermain. Selain itu, media *board game* juga dapat membantu anak untuk dapat berinteraksi secara positif dengan keluarga dan teman-temannya. Perancangan *board game* ini juga diharapkan mampu melatih skill berdiskusi serta belajar mandiri pada anak-anak.

Pesan yang ingin dikomunikasikan melalui *game play* dalam *board game* ini ialah nilai macam-macam jenis jajanan tradisional Betawi yang dikemas sedemikian rupa dalam bentuk visual yang lebih mudah untuk diterima dan dipelajari oleh target *audience*.

Konsep Kreatif

Konsep kreatif yang akan diterapkan pada perancangan *board game* ini bertemakan budaya Betawi dan mengambil latar belakang festival jajanan Betawi di Pekan Raya Jakarta. *Game play* yang digunakan ialah visi *collecting card*. Pada permainan ini terdapat *tile* dengan mengambil konsep menelusuri wilayah-wilayah Betawi untuk mencari bahan-bahan yang harus ditemukan sambil menghubungkan jalur, dan juga terdapat *card* untuk memudahkan dalam proses pencarian bahan-bahan dan mempersulit pemain yang lain karena *board game* ini juga bersifat kompetitif, siapa yang lebih dulu mengumpulkan bahan-bahan yang dibutuhkan dan dapat menyajikannya lebih dulu ialah pemenangnya.

Konsep Media

Media edukasi kreatif yang dipilih adalah *board game* dan akan dijadikan sebagai media utama. Pemilihan media ini berdasarkan kebutuhan untuk menunjang pembelajaran tentang kebudayaan Betawi dengan media pembelajaran yang tidak monoton dan membosankan serta didasari dengan usia siswa yang masih tertarik dengan kegiatan bermain sambil belajar. Selain itu, perancangan *board game* ini diharapkan mampu membuat para siswa sekolah dasar ini jadi lebih mengenal jajanan tradisional

khas tempat tinggalnya dan tidak melupakannya begitu saja. Adapun *board game* yang akan dirancang memiliki komponen-komponen dan spesifikasi sebagai beikut: *board*, kartu permainan, *tile*, pion, *rule book,* dan *packaging*. Selain itu, terdapat juga media pendukung yang akan digunakan sebagai media untuk memperkenalkan permainan ini dan membantu untuk menyampaikan pesan mengenai jajanan tradisional Betawi. Media pendukung juga berguna sebagai cara untuk mempromosikan produk yang telah dibuat kepada khalayak sasaran, seperti: poster, *tote bag* buku resep jajanan Betawi, tempat makan dan minum, lalu media sosial.

Konsep Visual

Ilustrasi

Pada ilustrasi akan digunakan penggayaan seperti kartun dan disesuaikan karena targetnya adalah anak-anak berusia 9-12 tahun. Ilustrasi berupa gambar vektor untuk perancangan kartu, pion, dan papan untuk *board game.*

Gambar 5. 1 Ilustrasi karakter, jajanan, dan bahan

sumber: dokumen pribadi

Tipografi

Tipografi yang digunakan pada setiap elemen yang ada di dalam *board game* Gegares adalah *font* sans serif yaitu Bangers dan *font* Helvetica yang tidak memiliki cuil untuk mempermudah anak-anak dalam memahami informasi yang terdapat pada elemen-elemen *board game*.

Warna

Warna yang digunakan merupakan warna-wanra yang menyesuaikan dengan budaya Betawi, agar terciptanya nuansa yang nyata sehingga dapat membuat target *audience* menjadi semangat dalam bermain sambil belajar.

Gambar 5. 2 *Pallete* warna Gegares

sumber: dokumen pribadi

Tata Letak

Dalam peletakan dan penataan elemen desain disetiap keperluan *board game*, tata letak yang digunakan akan lebih dinamis. Desain pada elemen dan aset *board game* dibuat didominasi ilustrasi dan tulisan yang menyesuaikan tergantung keperluan untuk mengurangi kebosanan pada saat memainkannya.

Hasil Perancangan

Game Play

Board game ini bercerita tentang para kuliner *hunter* yang ingin mencari jajanan tradisional Betawi di festival Pekan Raya Jakarta. Namun, setibanya di festival Pekan Raya Jakarta mereka tidak menemukan satupun penjual jajanan tradisional Betawi.

Kemudian, ada seseorang yang menghampiri mereka dan bertanya apa tujuan mereka datang ke festival Pekan Raya Jakarta. Setelah mengetahui tujuan para kuliner *hunter* ini, seseorang itu memberikan menu resep jajanan tradisional Betawi dan menginstruksikan mereka untuk mengumpulkan bahan-bahan yang diperlukan dan membawanya kembali ke festival, untuk diolah menjadi jajanan dan kemudian menyajikannya di festival jajanan tradisional Betawi.

Komponen permainan:

1 Papan Permainan

1 Dadu

6 Pion

6 Kartu Karakter

17 Kartu Menu

88 Kartu Bahan

20 Kartu Spesial

61 *Tile*

1 *Rules Book*

Misi:

1. Menyelesaikan misi dengan menyajikan jajanan tradisional Betawi di festival Pekan Raya Jakarta.
2. Mengumpulkan bahan-bahan untuk membuat jajanan sesuai menu.
3. Berjalan di atas *tile* menelusuri serta menghubungkan jalan untuk dilalui mengumpulkan bahan untuk dibawa ke titik tengah.

Set up:

1. Letakkan papan permainan di atas meja dan posisikan agar papan berada di tengah-tengah semua pemain.
2. Acak *tile*, lalu letakkan pada bagian tengah papan.
3. Pilih kartu karakter dan pion lalu letakkan dekat papan, setiap pemain mengambil satu kartu karakter dan pion.
4. Acak kartu menu, kemudian bagikan ke semua pemain, masing-masing mendapatkan sama rata, dan letakkan kartu menu dekat kartu karakter.
5. Acak kartu bahan, kemudian letakkan kartu secara terbalik.
6. Acak kartu spesial, kemudian letakkan kartu secara terbalik.
7. Pemain giliran pertama ditentukan oleh suit “batu-gunting-kertas” atau “Hompimpah”.
8. Lempar dadu untuk menentukan jumlah langkah.

Cara bermain:

Pada setiap putaran permainan dimainkan secara teratur, searah dengan jarum jam. Permainan dimulai dengan melalui empat fase, yaitu melempar dadu, menyusun *tile*, memindahkan pion, dan mengumpulkan kartu.

1. Pada fase melempar dadu pemain yang mendapat giliran melemparkan dadu sebanyak satu kali untuk menentukan jumlah *tile* yang diperoleh. Setelah mendapatkan *tile*, pemain lanjut ke fase berikut.
2. Pada fase menyusun *tile*, pemain menyusun *tile* di atas papan agar jalan saling terhubung.
3. Pemain memasuki fase memindahkan pion. Pemain memindahkan pionnya ke *tile* terakhir dari jalan yang dihubungkan. Setelah itu pemain membalik *tile* tempat pion berdiri, apakah mendapat kartu bahan atau kartu spesial.

4. Jika pemain mendapatkan kartu spesial, pemain bisa mengambil kartu spesial ditumpukan dan menjalankan perintahnya.
5. Jika pemain mendapatkan kartu bahan, pemain bisa mengambil kartu bahan ditumpukkan kartu dan lanjut ke fase berikutnya.
6. Pada fase mengumpulkan kartu pemain yang mendapatkan kartu bahan harus mengumpulkan kartu yang dibutuhkan sesuai resep.
7. Setelah keempat fase selesai giliran dilanjutkan ke pemain berikutnya sampai ada pemain yang berhasil menyajikan dua menu jajanan ke titik tengah. Jika bahan-bahan habis sebelum para pemain berhasil menyajikan jajanan satupun, maka seluruh pemain dinyatakan kalah dalam permainan ini.

Akhir permainan:

1. Permainan dimenangkan apabila salah satu pemain telah menyajikan dua menu dan mencapai titik tengah.
2. Pemain dinyatakan kalah apabila kartu bahan telah habis, namun belum ada satupun pemain yang berhasil menyajikan dua menu ke titik tengah.

Media Utama

Logo

Gambar 5. 3 Logo Gegares

sumber: dokumen pribadi

Karakter

Gambar 5. 4 Karakter

sumber: dokumen pribadi

Pion

Gambar 5. 5 Pion

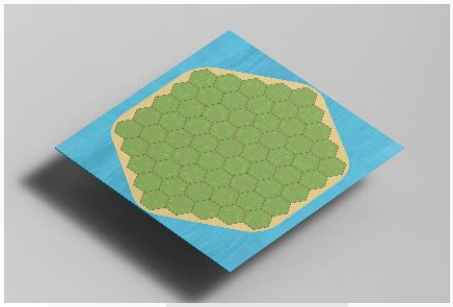
sumber: dokumen pribadi

Kartu

Gambar 5. 6 Kartu

sumber: dokumen pribadi

Papan Permainan



Gambar 5. 7 Papan permainan

sumber: dokumen pribadi

Tile

Gambar 5. 8 *Tile*

sumber: dokumen pribadi

Rule Book

Gambar 5. 9 *Rule book*

sumber: dokumen pribadi

Media Pendukung

Packaging

Packaging yang digunakan untuk mengemas *board game* ini berbentuk persegi dengan ukuran 25cm x 25cm x 8cm. Pada *packaging* juga dicantumkan keterangan mengenai durasi permainan, umur pemain, jumlah pemain, dan juga meperlihatkan media sosial dari *board game* ini.

Gambar 5. 10 Packaging

sumber: dokumen pribadi

Tote Bag

Digunakan sebagai *packaging* sekunder dan bisa didapatkan oleh target *audience* apabila menjadi sepuluh orang pertama yang melakukan *pre-order board game*. *Tote bag* ini juga dapat digunakan sebagai penarik perhatian *audience* lainnya.

Gambar 5. 11 *Tote bag*

sumber: dokumen pribadi

Buku Resep

Digunakan untuk memudahkan dalam membuat jajanan di rumah karena bahan-bahan dan cara membuatnya sudah tersedia. Selain itu, jika ingin membeli jajanan secara langsung buku ini memberikan informasi mengenai lokasi tempat penjual jajanan tradisional khas Betawi.

Gambar 5. 12 Buku resep

sumber: dokumen pribadi

Tempat Makan dan Minum

Media sosial yang akan digunakan untuk mempromosikan *board game* Gegares adalah Instagram. Konten yang ada pada media sosial digunakan sebagai salah satu cara untuk menginformasikan target *audience* mengenai keberadaan produk ini. Informasi yang disajikan dalam media sosial ini, antara lain berupa deskripsi produk, foto-foto produk serta konten lainnya yang dapat menambah wawasan target mengenai jajanan tradisional Betawi.

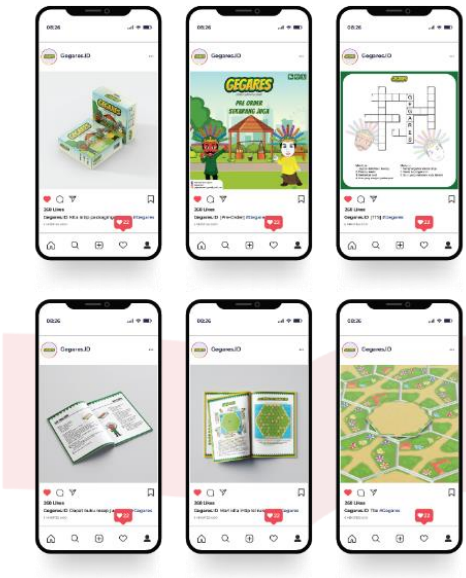
Gambar 5. 13 Tempat makan dan minum

sumber: dokumen pribadi

Media Sosial

Media sosial yang akan digunakan untuk mempromosikan *board game* Gegares adalah Instagram. Konten yang ada pada media sosial digunakan sebagai salah satu cara untuk menginformasikan target *audience* mengenai keberadaan produk ini. Informasi yang

disajikan dalam media sosial ini, antara lain berupa deskripsi produk, foto-foto produk, serta konten lainnya yang dapat menambah wawasan target mengenai jajanan tradisional Betawi.



Gambar 5. 14 Media sosial

sumber: dokumen pribadi

Poster

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

Gambar 5. 15 Poster

sumber: dokumen pribadi

PENUTUP

Kesimpulan

Dengan adanya perancangan permainan *board game* "Gegares" ini, dapat disimpulkan bahwa dari segi materi, permainan tersebut dapat membantu generasi muda untuk semakin memahami budaya Betawi terutama dalam konteks jajanan tradisional. *Board game* dapat digunakan menjadi media pembelajaran alternatif. Selain itu, untuk menunjang materi pembelajaran yang diberikan melalui *game play* yang sudah dirancang, visualisasi juga harus dimaksimalkan, mulai dari papan permainan, kartu, pion, dan elemen pendukung lainnya termasuk kemasan. dan desain identitas *board game* tersebut.

Dengan dirancangnya *board game* ini, diharapkan generasi muda Betawi khususnya anak-anak di kota Jakarta tetap memiliki keinginan untuk mempelajari dan memahami budaya Betawi, menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari, serta selain guru di sekolah, para orang tua juga turut membantu untuk mengenalkannya, karena budaya merupakan warisan turun-temurun antar generasi yang harus dilestarikan.

Saran

Saran yang dapat diberikan oleh penulis untuk pengembangan dari perancangan Tugas Akhir ini adalah:

a. Untuk perancangan *board game* edukasi selanjutnya diharapkan dapat menyeleksi dan mengklasifikasikan jenis jajanan agar materi yang disajikan oleh *board game* tidak terlalu luas dan dapat lebih mudah untuk disusun.
b. Perancangan *board game* sebaiknya dilakukan dengan bantuan ahli budaya dan juga guru sehingga materi yang dimuat dapat lebih sinkron dengan target *audience.*

DAFTAR PUSTAKA

Aditya, D., Koesoemadinata, M. I. P., Hidayat, S., & Wahab, T. (2019, July). Sangkan Hurip, a board game design project based on Kolenjer Astrological math narratives. In *5th Bandung Creative Movement International Conference on Creative Industries 2018 (5th BCM 2018)* (pp. 179-186). Atlantis Press.

Anggraini, L., & Nathalia, K. (2014). *Desain Komunikasi Visual dasar-dasar panduan untuk pemula*. Bandung: Nuansa Cendekia.

Arsyad, A. (2011). Media pembelajaran.

Crawford, C. (1984). The art of computer game design.

Kusrianto, Adi. (2009). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: ANDI.

Muhasyim, Hermansyah, & Solihin, I. (2011). *Mengenal Seni dan Budaya Betawi*. Lestari Kiranatama.

Suryadi, A. (2017). Perancangan aplikasi game edukasi menggunakan model waterfall. *Jurnal Petik*, *3*(1), 8-13.

Untari, D. T., Darusman, D., Prihatno, J., & Arief, H. (2018). Strategi Pengembangan Kuliner Tradisional Betawi di DKI Jakarta. *EKUITAS (Jurnal Ekonomi dan Keuangan)*, *2*(3), 313-340.