

PERANCANGAN *BOARD GAME* SEBAGAI MEDIA EDUKASI PENGETAHUAN BUDAYA MELAYU RIAU BAGI SISWA/I SMP DI KOTA PEKANBARU

Talitha Daffanty Faradillah¹, Dimas Krisna Aditya² dan Fariha Eridani Naufalina³

^{1,2,3} *Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No.1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*
talithadf@student.telkomuniversity.ac.id, deedeeaditya@telkomuniversity.ac.id,
farihaen@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Budaya merupakan identitas diri suatu suku bangsa. Salah satu budaya melayu yang ada di nusantara adalah melayu Riau. Fenomena tentang budaya melayu Riau saat ini adalah semakin berkurangnya minat generasi muda untuk mempelajari dan menjalankan budaya tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu cara yang dilakukan agar ada ketertarikan anak-anak untuk mempelajari budaya adalah dengan memberikan suatu pola belajar yang mereka senang, yaitu melalui sebuah permainan. Tujuan perancangan ini adalah membuat sebuah alat bantu ajar yang menarik untuk mempelajari budaya melayu Riau bagi siswa/i SMP di Kota Pekanbaru. Penelitian dilakukan menggunakan metode kualitatif. Data penelitian ini dikumpulkan dengan teori desain komunikasi visual, media edukasi, *board game*, budaya melayu, perkembangan peserta didik serta dengan menyebarkan kuesioner kepada siswa/i, melakukan wawancara kepada siswa/i SMP dan guru budaya melayu Riau SMP di Kota Pekanbaru, serta melakukan observasi ke beberapa SMP di Kota Pekanbaru dan studi pustaka. Hasil dari analisis data digunakan sebagai dasar dalam membuat konsep perancangan *board game* sebagai media edukasi pengetahuan budaya melayu Riau yang dapat meningkatkan minat siswa/i dan pembelajaran menjadi lebih efektif dan menarik.

Kata kunci: *Board Game*, Budaya Melayu, Media Edukasi

Abstract: *Culture is the self-identity of an ethnic group. One of the Malay cultures in the Nusantara is Riau Malay. The phenomenon about Riau Malay culture today is the diminishing interest of the younger generation to learn and practice the culture in their daily lives. One of the ways to make children interested in learning culture is to provide a learning pattern that they enjoy, namely through a game. The purpose of this design is to create an interesting teaching aid for junior high school students in Pekanbaru City to learn Riau Malay culture. The research was conducted using qualitative methods. The data was collected using theories of visual communication design, educational media, board games,*

Malay culture, student development and by distributing questionnaires to students and interviewing teachers of Riau Malay culture in junior high schools in Pekanbaru City, making observations to several junior high schools in Pekanbaru City and literature studies. The results of the data analysis are used as the basis for creating a board game design concept as an educational media for Riau Malay cultural knowledge that can increase student interest and make learning more effective and interesting.

Keywords: Board Game, Educational Media, Malay Culture

PENDAHULUAN

Budaya merupakan identitas diri suatu suku bangsa. Salah satu budaya melayu yang ada di nusantara adalah Melayu Riau. Budaya Melayu Riau cukup beragam. Fenomena tentang budaya Melayu Riau saat ini adalah semakin berkurangnya minat generasi muda untuk mempelajari budaya tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Terkontaminasinya budaya asli akibat globalisasi dan masuknya unsur-unsur asing yang dirasa lebih *simple* dan modern oleh generasi muda. Ketika generasi muda memahami dan ikut menjalankan budaya, mereka akan lebih memiliki kesadaran yang lebih besar tentang nilai dan pentingnya untuk mempertahankan dan melestarikan budaya tersebut. Hal ini disebabkan karena mereka terhubung secara emosional dengan memahami asal-usul budaya, prinsip, dan kebiasaan yang melekat pada budaya tersebut.

Edukasi budaya merupakan satu hal penting yang wajib diberikan kepada anak. Pada siswa SMP (Sekolah Menengah Pertama), siswa diberikan kesempatan untuk belajar lebih banyak tentang budaya dibanding dengan pada saat mereka berada pada tingkat Sekolah Dasar. Pada fase ini anak sedang pada kondisi mengalami perubahan baik secara mental dan juga fisik. Pemahaman yang baik tentang budaya akan menghindari pemaknaan yang salah terhadap budaya tersebut serta dapat menjaga keaslian dan integritas budaya tersebut.

Salah satu cara yang dilakukan agar ada ketertarikan siswa untuk mempelajari budaya adalah dengan memberikan suatu pola belajar yang mereka senangi, yaitu melalui sebuah permainan. Dengan pola bermain sambil belajar ini

diharapkan siswa bisa dengan senang hati mempelajari budayanya dengan tujuan agar siswa memahami budayanya sendiri dan budaya tersebut tidak hilang nantinya dimasa yang akan datang.

METODE PENELITIAN

Pengumpulan data dilakukan dengan beberapa metode, yaitu kuesioner, wawancara, studi pustaka dan observasi, yang dianalisis dengan analisis matriks dan analisis SWOT. Dalam studi pustaka penulis mengutip teori – teori yang memuat landasan pengetahuan dalam penyusunan tugas akhir ini, diantaranya:

Desain Komunikasi Visual

Menurut Christine dalam jurnalnya (Cenadi, 1999), Desain Komunikasi Visual dijelaskan sebagai desain yang mengkomunikasikan suatu informasi dan pesan secara visual. Dalam buku yang ditulis oleh Sumbo Tinarbuko (Tinarbuko, 2015), Desain Komunikasi Visual dijelaskan sebagai bidang atau ilmu yang mempelajari ide-ide komunikasi dan cara-cara kreatif untuk menyampaikan ide-ide tersebut, yang digunakan dalam berbagai jenis media visual dengan mengolah elemen-elemen grafis. Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan, Desain Komunikasi Visual adalah sarana komunikasi yang memberikan suatu informasi ataupun pesan dengan menggunakan media visual yang diolah menggunakan elemen-elemen grafis.

Media Edukasi

Menurut Hamzah dan Nina (Uno & Lamatunggo, 2011), Media pembelajaran adalah alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari berbagai sumber ke siswa dengan cara yang direncanakan untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif di mana siswa dapat belajar dengan baik. Media edukasi memiliki beberapa macam, yaitu visual, audio dan audio visual.

Board Game

Board game adalah permainan yang dilakukan di atas papan bermain. Permainan dilakukan oleh lebih dari satu pemain dalam satu tempat dan papan yang sama (Jordi, Faisal, & Ahdi, 2017). Permainan papan atau *board game* ini dilakukan dengan mengikuti aturan-aturan dan tata cara bermain yang telah dibuat oleh perancangnya. Tujuan utama dari *board game* ialah mengalahkan lawan, selain itu *board game* juga memiliki tujuan untuk mendapatkan posisi pertama atau mengumpulkan poin terbanyak, serta menyelesaikan misi dalam permainan (Aditya, Koesoemadinata, Hidayat, & Wahab, 2017). Jesse Schell menjelaskan terdapat 4 (empat) kuadran dari elemen-elemen dasar yang membangun sebuah game, elemen tersebut ialah Narasi, Estetis, Mekanis dan Teknologi (Aditya & Febrina, Digital Game Prototyping Using Board Game/Table Top As It's Mock Up Case Study: Taman Putroe Phang Game Project, 2019).

Budaya Melayu

Kebudayaan melayu merupakan pilar penopang kebudayaan nasional Indonesia khususnya dan kebudayaan dunia pada umumnya, di samping aneka budaya lainnya (Isjoni, 2007). Budaya melayu sangat identik dengan bahasa, agama dan adat istiadat. Masyarakat melayu mengatakan fenomena adatnya sebagai adat kaum yang mengatur kehidupannya dengan adat supaya setiap masyarakat adatnya hidup beradat. Adat merupakan fenomena keserumpunan yang mendasari budaya melayu. Setiap ragam dan kebiasaan yang ada pada budaya melayu Riau memiliki arti dan filosofinya tersendiri.

Perkembangan Peserta Didik

Secara etimologis peserta didik diartikan sebagai anak didik yang menerima ajaran ilmu. Pada saat peserta didik ber-usia 12-19 tahun, mereka mengalami periode transisi dari masa kanak-kanak ke dewasa. Menurut Paton, dkk (2008) dalam buku "Psikologi Perkembangan Peserta Didik" (Nurhidayati, 2023), perkembangan merupakan perubahan yang terjadi secara sistematis dalam fungsi-fungsi fisik dan psikologis seseorang.

HASIL DAN DISKUSI

Data dan Analisis

Berikut merupakan data materi pembelajaran Budaya Melayu Riau untuk tingkat SMP,

Tabel 1 Materi Budaya Melayu Riau SMP

NO	Kelas	Materi
1	VII (Tujuh)	<ul style="list-style-type: none">• Ekologi sosial kampung dan bandar• Tunjuk ajar melayu• Adat melayu Riau• Masa awal melayu• Prinsip dan perlengkapan pakaian melayu Riau• Nyanyian pengantar tidur• Makanan dan minuman tradisional• Permainan tradisional• Tumbuhan obat tradisional• Peralatan kerja melayu Riau• Mata pencaharian tapak lapan
2	VIII (Delapan)	<ul style="list-style-type: none">• Saujana perkampungan melayu Riau• Tunjuk ajar melayu tentang jati diri• Sistem kekerabatan melayu Riau• Sejarah awal peradaban melayu Riau• Pakaian kebesaran melayu Riau• Ragam hias melayu Riau• Kue mueh tradisional• Permainan tradisional• Pengolahan tumbuhan obat• Teknologi kendaraan bahari• Produk kreatif melayu Riau• Pemimpin dalam budaya melayu

3	IX (Sembilan)	<ul style="list-style-type: none"> • Saujana bandar-bandar lama • Tradisi tunjuk ajar melayu • Keberagaman upacara adat • Sejarah peradaban melayu • Perancangan pakaian melayu Riau • Kreasi makanan dan minuman melayu Riau • Kreasi peralatan permainan • Pembudidayaan apotek hidup • Seri bina melayu Riau
---	---------------	--

Dari rangkuman materi pealajaran budaya Melayu, dapat disimpulkan bahwa materi pelajaran yang diajarkan pada tingkat SMP memiliki keterkaitan antar tingkatnya.

Dari hasil wawancara dengan guru budaya Melayu Riau SMP Al-Azhar Syifa Budi Pekanbaru II, didapatkan penjelasan bahwa tujuan utama pembelajaran budaya melayu Riau adalah untuk memberikan edukasi kepada siswa terkait tatanan kehidupan masyarakat melayu Riau, mulai dari adat istiadat, pakaian dan lain-lain. Beliau juga menekankan bahwa metode agar dapat lebih mudah dipahami, menyenangkan dan tidak membosankan dengan memanfaatkan berbagai media pembelajaran bagi siswa dan siswi. Dengan penyampaian yang baik maka diharapkan siswa juga akan mengerti dengan baik, karena tidak semua siswa berasal dari suku melayu Riau. Dengan semboyan dimana kaki berpijak, disitu langit dijunjung diharapkan seluruh siswa memahami budaya melayu Riau tempat mereka sekarang tinggal dan budaya melayu Riau dapat dilestarikan.

Hasil wawancara dengan siswa, diketahui bahwa sebagai siswa mereka merasa adakalanya merasa bosan dengan pelajaran budaya Melayu Riau, kebosanan itu menurutnya karena cara belajar mengajar dan materi pembelajaran yang kurang menarik. mereka juga setuju apabila pembelajaran budaya Melayu tersebut menggunakan alat bantu, salah satunya dengan media *board game* .

Dengan adanya *board game* ini yang bersangkutan berharap kebosanan yang dirasakan olehnya dan sebagian siswa lain bisa diatasi.

Dari data kuesioner terhadap 100 responden, 99 siswa berpendapat pelajaran budaya melayu Riau perlu dipelajari, hanya 1 siswa saja yang menjawab tidak setuju. Begitu juga dengan pertanyaan kedua, seluruh responden sangat setuju dan setuju bahwa pelajaran budaya melayu Riau dapat menjadi dasar dalam membentuk sikap yang sesuai dengan adat melayu. Sedangkan untuk tingkat antusiasme siswa dalam belajar budaya melayu Riau, sebanyak 59 siswa (59%) menyatakan kurang antusias. Untuk metode pembelajaran, sebanyak 60 siswa (60%) menyatakan sudah menarik dan sisanya yaitu sebesar 40% masih merasa kurang menarik. Pada pertanyaan terakhir, 99% siswa menjawab sangat setuju dan setuju bahwa bila dalam pembelajaran budaya melayu Riau dilakukan dengan metode game/permainan maka akan lebih menarik.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan terhadap 2 sekolah swasta di kota Pekanbaru, dapat ditarik kesimpulan bahwa metode pembelajaran untuk menarik minat dan perhatian siswa sudah cukup baik. Hal ini diharapkan nantinya akan lebih menarik bila disertai dengan bantuan alat belajar seperti *board game*, sehingga metode belajar sambil bermain ini akan mempermudah siswa dalam memahami pelajaran budaya melayu Riau tersebut dan tidak membosankan.

Tabel 2 Analisis SWOT

	<i>Strength (S)</i>	<i>Weakness (W)</i>
	<ul style="list-style-type: none">• Menggunakan media <i>game</i> atau permainan sehingga menumbuhkan minat belajar• Kegiatan belajar mengajar menjadi lebih aktif	<ul style="list-style-type: none">• Biaya pembuatan <i>board game</i> yang cukup besar sehingga harga dijual cukup mahal• Materi pelajaran yang banyak sehingga tidak semua materi masuk dalam permainan

Opportunity (O)	(S-O)	(W-O)
<ul style="list-style-type: none"> • Banyaknya peminat media <i>board game</i> sebagai media edukasi • Dukungan dari tenaga pengajar sebagai media pembelajaran interaktif • Jumlah SMP di Kota Pekanbaru yang cukup banyak • Permainan dapat dimainkan bersama 	<ul style="list-style-type: none"> • Permainan dilakukan sebagai media belajar untuk menambah minat siswa • Permainan dapat dimainkan oleh lebih dari 1 orang • Dengan jumlah SMP yang cukup banyak di Kota Pekanbaru, menjadi target penjualan yang potensial 	<ul style="list-style-type: none"> • Untuk pemasaran awal, targetnya adalah SMP Swasta dengan segmen menengah keatas, sehingga harga jual masih dapat diterima • Materi yang terdapat pada permainan dibuat dengan merangkum pelajaran, sehingga diharapkan seluruh materi dapat disampaikan
Threat (T)	(S-T)	(W-T)
<ul style="list-style-type: none"> • Rasa bosan siswa bila permainan tidak menarik. • Sudah banyak permainan edukatif yang ada saat ini 	<ul style="list-style-type: none"> • Permainan dibuat dengan menarik dan membuat siswa penasaran sehingga menyelesaikan permainannya dengan aktif • Tampilan permainan yang dibuat berbeda dari permainan yang biasa • Membuat <i>board game</i> yang lebih unggul dari yang sudah ada dipasaran saat ini. 	<ul style="list-style-type: none"> • Biaya yang cukup tinggi dan siswa merasa bosan dapat diatasi dengan membuat <i>board game</i> yang menarik dan tampilan yang eksklusif sehingga pengguna merasa harga dan manfaat sepadan

Berdasarkan analisis SWOT, penulis menggunakan *Strength* dan *Threat* sebagai acuan dalam perancangan. Permainan dibuat dengan menarik dan membuat siswa penasaran sehingga dapat menyelesaikan permainannya dengan aktif, kemudian pada tampilan, permainan dibuat berbeda dari permainan yang biasa, dan membuat *board game* yang lebih unggul dari yang sudah ada dipasaran saat ini.

Konsep Pesan

Pesan yang ingin disampaikan pada *board game* ini adalah siswa dan siswi harus mengetahui budaya dan adat istiadat yang ada pada daerah mereka, yaitu Budaya Melayu Riau sehingga budaya tersebut tidak hilang di masa yang akan datang. Permainan ini juga memberikan pesan bahwa budaya Melayu Riau tidak hanya tentang pakaian adat, rumah adat, dan tarian tradisional saja, tetapi terdapat hal-hal menarik lainnya yang ada pada budaya Melayu Riau.

Dalam perancangan media edukasi *board game* ini, terdapat 3 pesan yang ingin disampaikan, yaitu: mainkan, pelajari, dan ingat. Diharapkan dengan mempelajari Budaya Melayu Riau secara bersenang-senang dan bermain, serta dengan adanya interaksi satu sama lain dapat memberikan ingatan yang tertanam dan memahami Budaya Melayu Riau dengan lebih mudah dan menyenangkan.

Konsep Kreatif

Permainan ini terinspirasi dari permainan *monopoly*, yang tiap kotaknya memiliki instruksi-instruksi yang berbeda. Model permainan yang digunakan dalam perancangan adalah *Classic Board Games*, permainan dilakukan dengan mengelilingi papan permainan dan pemain dinyatakan menang jika memiliki 50 poin tercepat dengan cara menjawab pertanyaan yang ada dengan benar.

Konsep Media

Media Utama

Terdapat 4 elemen dasar yang saling berkaitan untuk menciptakan permainan yang baik, yaitu narasi, mekanika, estetis dan teknologi.

Narasi

Permainan ini memiliki cerita 2 orang murid perempuan dan 2 orang murid laki-laki melayu yang sedang berjelajah dan saling berkompetisi untuk mendapatkan koin-koin emas. Keempat murid tersebut harus mencari tahu tentang Budaya Melayu Riau dengan cara menjelajahi Riau. Dalam melakukan perjalanan, keempat murid tersebut memiliki misi-misi yang harus mereka selesaikan. Jika misi

tersebut berhasil maka murid akan mendapatkan koin emas sebagai *reward*. Murid yang mendapat koin terbanyak dialah yang terpilih sebagai murid teladan.

Mekanika

Dalam permainan, pemain harus hati-hati dengan jalan yang mereka lewati. Pemain juga harus mengatur strategi yang benar agar tidak terjebak dengan pilihan yang dipilih. Pemain melewati kotak-kotak yang terdapat misi yang berbeda-beda. Jika misi tersebut dinyatakan berhasil oleh host, maka pemain akan mendapatkan koin emas. Sebaliknya, dalam beberapa misi, jika pemain dinyatakan tidak berhasil oleh host, maka pemain harus memberikan koin emasnya kembali kepada host. Pemain diberikan waktu 25 menit sesuai kesepakatan dengan host dan pemain harus mengumpulkan koin emas sebanyak-banyaknya dalam waktu yang telah ditentukan.

Estetika

Penggunaan gaya visual pada *board game* ini akan mengarah ke anak usia 12-15 tahun. Latar tempat pada papan permainan akan menggunakan peta Provinsi Riau, agar anak-anak tidak hanya mempelajari budaya Melayu Riau tetapi juga mengetahui daerah-daerah yang ada di Provinsi Riau. Board game ini mengambil tema menjelajah yang membuat warna-warna dan elemen-elemen pada *board game* akan seperti peta jelajah.

Teknologi

Teknologi yang digunakan pada perancangan ini akan menggunakan *software* dan *hardware* yang dapat membantu proses perancangan hingga hasil perancangan. *Software* yang digunakan pada perancangan ini, yaitu *adobe photoshop*, *adobe illustrator*, dan *canva*. Kemudian *hardware* yang digunakan pada perancangan ini, yaitu laptop dan percetakan.

Media Pendukung

Media Sosial

Media Sosial digunakan sebagai media informasi dan promosi mengenai *board game* agar dapat diketahui masyarakat luas. Media sosial yang digunakan adalah Instagram.

Poster

Poster digunakan sebagai media pendukung dalam memberikan informasi mengenai *board game*. Poster akan ditempel pada mading sekolah agar lebih mudah diketahui.

Merchandise

Merchandise digunakan sebagai daya tarik anak-anak. *Merchandise* berupa pulpen, *note book* dan kertas misi serta *sticker pack* yang memiliki beberapa versi, sehingga anak-anak memiliki keinginan untuk mengumpulkan semua versinya.

Konsep Visual

Layout

Menyesuaikan dengan tema permainan, gaya pada *layout* papan permainan akan menggunakan bentuk peta jelajah yang di dalamnya terdapat peta Provinsi Riau dengan adanya elemen kotak atau *polygon* sebagai langkah pion saat bermain agar siswa/i tertarik untuk memainkannya karena akan terlihat berbeda dari permainan biasanya. *Layout* pada papan permainan dibuat menjadi *puzzle*, yang ketika ingin dimainkan harus disusun terlebih dahulu.



Gambar 1 *Layout* Permainan
Sumber: Dokumentasi Penulis

Tipografi

Tipografi utama yang digunakan pada *board game* ini menggunakan font *Irish Grover Regular*, yang memiliki kesan *fun* tetapi tetap mudah untuk dibaca. Typeface *Irish Grover* digunakan pada logo, tipografi yang ada pada *box* dan tipografi pada kartu. Kemudian font *Cooper BT Regular* sebagai *body text* untuk menjelaskan permainan dalam buku, sehingga lebih mudah untuk dibaca.

Irish Grover

ABCDEFGHIJ	abcdefghij	1234567
KLMNOPQRST	klmnopqrst	890!@#%
UVWXYZ	vwxyz	&*()-...?



Gambar 3 Font *Irish Grover*
Sumber: Dokumentasi Penulis
Cooper BT

ABCDEFGHIJ	abcdefghij	1234567
KLMNOPQRST	klmnopqrst	890!@#%
UVWXYZ	vwxyz	&*()-...?



Gambar 4 Font *Cooper BT*
Sumber: Dokumentasi Penulis

Ilustrasi

Penggunaan gaya ilustrasi pada *board game* ini menggunakan gaya ilustrasi kartun animasi, dengan tujuan agar anak lebih merasa tertarik untuk memainkannya.

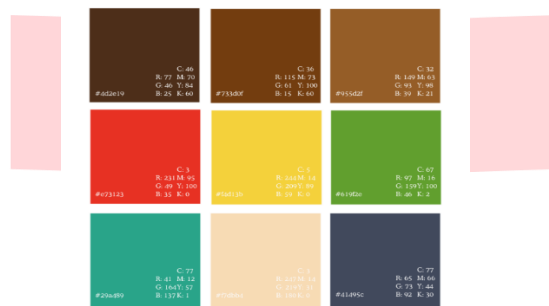


Gambar 5 Ilustrasi

Sumber: Dokumentasi Penulis

Warna

Warna-warna yang digunakan pada board game ini menggunakan warna-warna khas melayu Riau seperti warna merah, kuning dan hijau yang merupakan triwarna Provinsi Riau, kemudian warna coklat yang merepresentasi jelajah, dan warna tosca, krem, dan abu sebagai pelengkap mengikuti warna-warna bangunan yang ada di Provinsi Riau.



Gambar 6 Warna

Sumber: Dokumentasi Penulis

HASIL PERANCANGAN

Logo

Perancangan logo menggunakan *font irish grover regular* dan dimodifikasi dengan ditambahkan gaya atap selembayung Riau.



Gambar 7 Logo Utama

Sumber: Dokumentasi Penulis

Estetis

Berikut hasil perancangan visual *box*, papan permainan, kartu pertanyaan, kartu informasi, karakter pion, koin, buku panduan, dan buku jawaban:

Box



Gambar 8 Box

Sumber: Dokumentasi Penulis

Papan Permainan

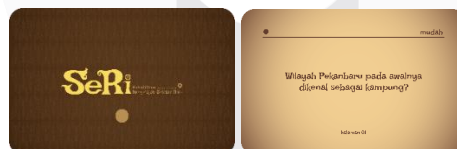


Gambar 9 Papan Permainan

Sumber: Dokumentasi Penulis

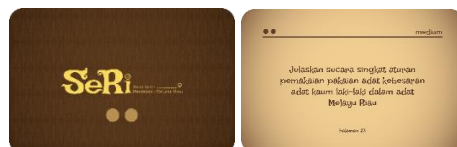
Kartu Pertanyaan

Kartu perancangan dibagi menjadi 3 level, yaitu level mudah, medium dan susah.



Gambar 10 Kartu Pertanyaan Mudah

Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 11 Kartu Pertanyaan Medium

Sumber: Dokumentasi Penulis



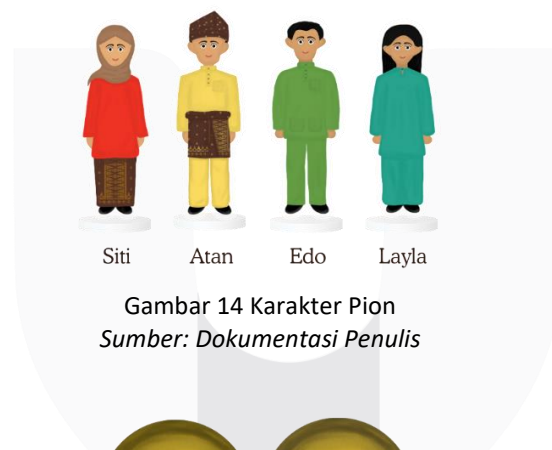
Gambar 12 Kartu Pertanyaan Susah
Sumber: Dokumentasi Penulis

Kartu Informasi



Gambar 13 Kartu Informasi
Sumber: Dokumentasi Penulis

Pion



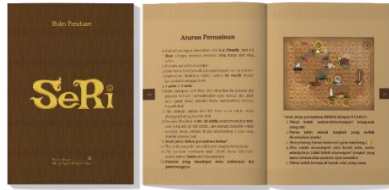
Gambar 14 Karakter Pion
Sumber: Dokumentasi Penulis

Koin



Gambar 15 Koin
Sumber: Dokumentasi Penulis

Buku Panduan



Gambar 16 Mockup Buku Panduan
Sumber: Dokumentasi Penulis

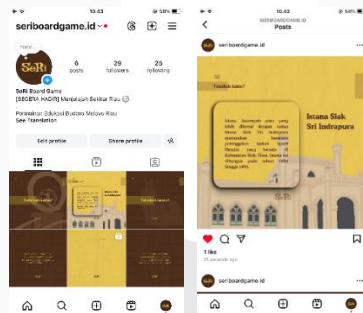
Buku Jawaban



Gambar 17 Mockup Buku Jawaban
Sumber: Dokumentasi Penulis

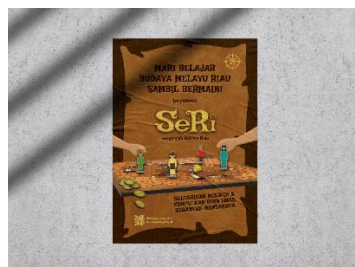
Media Pendukung

Instagram



Gambar 18 Instagram
Sumber: Dokumentasi Penulis

Poster



Gambar 19 Poster A4
Sumber: Dokumentasi Penulis

Merchandise



Gambar 20 Merchandise
Sumber: Dokumentasi Penulis

KESIMPULAN

Pada perancangan ini, penulis merancang *Board Game* sebagai media edukasi pengetahuan Budaya Melayu Riau yang merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan pengetahuan siswa dan siswi dari SMP yang berada di Kota Pekanbaru dengan judul “SeRi: Menjelajah Sekitar Riau”. Selain karena rendahnya tingkat ketertarikan siswa/i SMP di Kota Pekanbaru terhadap budaya Melayu Riau, perancangan ini didasari juga oleh kurangnya media edukasi untuk pembelajaran budaya Melayu Riau. Dengan adanya perancangan board game ini, diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang efektif dan menarik untuk mempelajari budaya Melayu Riau.

Melalui hasil penelitian dengan menggunakan metode kualitatif serta melakukan pencarian data melalui observasi, wawancara dan studi pustaka ditemukan bahwa *board game* dapat membantu meningkatkan ketertarikan siswa/i SMP di Kota Pekanbaru dalam mempelajari budaya Melayu Riau.

Dari hasil penelitian dan perancangan yang telah dibuat dalam bentuk boardgame dapat menjadi media edukasi yang informatif, interaktif dan efektif bagi siswa/i. Diharapkan lebih banyak dilakukan penelitian terkait media *board game* mengenai pengenalan budaya Melayu supaya menjadi generasi yang memiliki pemahaman dan ketertarikan akan budaya melayu serta media edukasi dan informasi yang berkaitan dengan budaya melayu pada siswa/i dapat dikembangkan lebih baik oleh para desainer grafis agar lebih edukatif bagi siswa/i.

DAFTAR PUSTAKA

Aditya, D. K., & Febrina, A. K. (2019). Digital Game Prototyping Using Board Game/Table Top As It's Mock Up Case Study: Taman Putroe Phang Game Project. *6th Bandung Creative Movement*.

Aditya, D. K., Koesoemadinata, M. P., Hidayat, S., & Wahab, T. (2017). Board Games As A New Media To Local Geniuses Narrative Case Study: Board Game Project Based On Astrological System Of Kolenjer. *Advances in Economics, Business and Management Research, Vol. 41, 64*.

Anggraini, L., & Nathalia, K. (2018). *Desain Komunikasi Visual: Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula*. Bandung: Nuansa Cendekia.

Asnawir, & Usman, M. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.

Cenadi, C. S. (1999, Januari). Elemen-Elemen Dalam Desain Komunikasi Visual. *Nirmana Vol. 1, 3*.

Elianta, P., Prestiliano, J., & Setiawan, T. A. (2018). Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Keselamatan Berkendara Untuk Remaja Dengan Mekanik Dice Rolling. *International Journal of Natural Science and Engineering, Vol. 2 No. 3*.

Isjoni. (2007). *Orang Melayu*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Jamil, T. I., Putra, D. H., & Anuar, S. (2020). *Pendidikan Budaya Melayu Riau SMP/MTs Kelas VII*. Pekanbaru: PT. Narawita Swarna Persada.

Jamil, T. I., Putra, D. H., & Anuar, S. (2021). *Pendidikan Budaya Melayu Riau SMP/MTs kelas VIII*. Pekanbaru: PT. Narawita Swarna Persada.

Jamil, T. I., Putra, D. H., & Anuar, S. (2021). *Pendidikan Budaya Melayu Riau SMP/MTs Kelas IX*. Pekanbaru: PT. Narawita Swarna Persada.

Jordi, D., Faisal, D., & Ahdi, S. (2017). Perancangan Board Game Edukatif Tentang Peduli Lingkungan Untuk Anak Usia 7-12 Tahun. *Desain Komunikasi Visual Vol. 6 No. 1*.

Nurhidayati, T. (2023). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Malang: Literasi Nusantara Abadi Group.

Nursyifani, C. U., Mansoor, A. Z., & Ratri, D. (2017, September). Boardgame As Media For The Independence Character Development Of Preschool (4-6 Years Old) Children In Indonesia. *Creative Economy*.

Tinarbuko, S. (2015). *DEKAVE: Penanda Zaman Masyarakat Global*. Yogyakarta: Media Pressindo.

Uno, H. B., & Lamatunggo, N. (2011). *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.