

Perancangan *Board Game* Edukatif tentang Budaya Melayu Riau untuk Anak Usia 10–12 Tahun

Ananda Sesspani*

Institut Seni Indonesia Padang Panjang

DOI:

<https://doi.org/10.47134/dkv.v2i3.4466>

*Correspondence: Ananda Sesspani

Email: anandasesspani1@gmail.com

Received: 05-06-2025

Accepted: 19-07-2025

Published: 27-08-2025



Copyright: © 2024 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (BY SA) license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah media pembelajaran alternatif berupa board game interaktif yang diberi nama KEMBARA, guna memperkenalkan budaya Melayu Riau kepada anak-anak usia 10–12 tahun. Media ini dirancang untuk menjawab tantangan rendahnya minat dan pemahaman siswa terhadap pembelajaran Budaya Melayu Riau (BMR) yang selama ini disampaikan secara konvensional. Metode yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi pada proses pembelajaran di beberapa SD di Pekanbaru, wawancara dengan guru mata pelajaran BMR, penyebaran kuesioner kepada siswa kelas 4–6 SD, serta studi pustaka sebagai landasan teoretis. Analisis menunjukkan bahwa mayoritas siswa merasa bosan dengan metode pembelajaran BMR yang pasif dan monoton, serta kurang mengenal istilah-istilah budaya lokal, tulisan Arab-Melayu, permainan tradisional, dan ikon budaya Melayu lainnya. Berdasarkan temuan ini, dirancanglah board game KEMBARA dengan pendekatan edukatif dan visual, memuat unsur trivia budaya, kuis, ilustrasi kartun, dan kartu baca-tulis Arab-Melayu. Desain permainan menggunakan gaya visual menarik, pemilihan warna tematik, serta penggunaan bahasa campuran Indonesia–Melayu untuk memperkuat konteks lokal. Hasil akhir menunjukkan bahwa media ini memiliki potensi besar sebagai alat bantu

pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan efektif. Selain membantu guru dalam menyampaikan materi BMR, board game ini juga dapat meningkatkan motivasi belajar, kerja sama antarsiswa, serta pelestarian budaya lokal melalui pendekatan yang sesuai dengan karakteristik anak-anak.

Kata Kunci: *Board Game*, Budaya Melayu Riau, Media Pembelajaran, Anak Usia 10–12 Tahun, Desain Edukatif.

Abstract: This study aims to design an alternative learning medium in the form of an interactive board game called KEMBARA, to introduce Riau Malay culture to children aged 10–12 years. This medium was developed to address the low interest and limited understanding among students regarding Riau Malay Culture (BMR), which has traditionally been delivered through conventional and passive teaching methods. The research methods include classroom observations in several elementary schools in Pekanbaru, interviews with BMR subject teachers, questionnaires distributed to students in grades 4 to 6, and a literature review as the theoretical foundation. The analysis reveals that most students feel bored with the passive and monotonous BMR learning methods, and have limited familiarity with local cultural terms, Jawi-Malay script, traditional games, and other cultural icons. Based on these findings, the KEMBARA board game was designed using an educational and visual approach, incorporating cultural trivia, quizzes, cartoon illustrations, and reading-writing cards in Jawi-Malay script. The game design features attractive visuals, thematic color choices, and a mix of Indonesian and Malay language to strengthen local context. The final results show that this medium has great potential as a fun, interactive, and effective learning tool. In addition to assisting teachers in delivering BMR content, the board game also enhances learning motivation, student collaboration, and the preservation of local culture through a child-friendly approach.

Keywords: *Board Game*, Riau Malay Culture, Learning Media, Children Aged 10–12, Educational Design.

Pendahuluan

Indonesia dikenal sebagai negara dengan keragaman budaya yang luar biasa, mulai dari Sabang hingga Merauke. Setiap daerah memiliki tradisi, bahasa, makanan, musik, dan rumah adat yang khas. Namun, arus globalisasi dan perkembangan teknologi membawa tantangan tersendiri bagi pelestarian budaya lokal, terutama dalam konteks generasi muda. Anak-anak dan remaja cenderung lebih akrab dengan budaya populer dari luar negeri seperti K-pop, film animasi barat, dan konten media sosial global dibanding budaya daerah mereka sendiri. Salah satu budaya yang mengalami tantangan ini adalah budaya Melayu Riau.

Meskipun memiliki akar sejarah yang kuat dan peran penting dalam perkembangan Islam serta sastra Melayu, budaya ini perlahan mulai terpinggirkan. Pengaruh budaya asing yang masuk melalui media digital semakin mengurangi minat anak-anak terhadap budaya lokal. Hal ini diperparah dengan minimnya penggunaan bahasa Melayu dalam komunikasi sehari-hari di lingkungan keluarga dan sekolah. Dalam konteks pendidikan, Pemerintah Provinsi Riau telah mengupayakan pembelajaran Budaya Melayu Riau (BMR) sebagai muatan lokal wajib di sekolah dasar. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa proses pembelajaran BMR masih bersifat konvensional dan kurang menarik. Guru seringkali hanya mengandalkan buku teks dan ceramah tanpa dukungan media yang interaktif. Akibatnya, siswa menjadi pasif, tidak termotivasi, dan menganggap pelajaran BMR sebagai beban. Observasi yang dilakukan di beberapa SD di Pekanbaru mengungkapkan bahwa siswa kurang memahami istilah-istilah dalam bahasa Melayu, tidak familiar dengan beberapa materi yang diajarkan hingga tulisan Arab-Melayu. Wawancara dengan guru-guru BMR juga menunjukkan adanya keterbatasan media pembelajaran yang dapat menarik minat siswa. Padahal, pada usia 10–12 tahun, anak-anak berada dalam masa perkembangan kognitif dan afektif yang pesat, sehingga membutuhkan pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. Dalam kondisi ini, media pembelajaran berbasis permainan atau *game-based learning* menjadi salah satu solusi yang potensial.

Board game atau permainan papan dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan edukatif. *Board game* memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain, memecahkan masalah, bekerja sama, dan berkompetisi secara sehat. Menurut Mardiah (2017) Belajar dengan bermain adalah kegiatan terpadu antara belajar dan bermain yang diintegrasikan dalam sebuah materi pelajaran. Perancangan *board game* "KEMBARA" dilakukan untuk menjawab tantangan tersebut. *Board game* ini dirancang khusus untuk memperkenalkan budaya Melayu Riau kepada anak usia 10–12 tahun melalui pendekatan permainan yang interaktif dan menyenangkan. KEMBARA tidak hanya menyajikan informasi budaya dalam bentuk narasi dan visual, tetapi juga menghadirkan tantangan, kuis, dan aktivitas baca tulis Arab-Melayu. Dengan demikian, *board game* ini tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran, tetapi juga sebagai alat pelestarian budaya lokal.

Metode Penelitian

Metode Pengumpulan Data

- a) Observasi, Observasi dilakukan di tiga sekolah dasar di Pekanbaru untuk mengamati langsung proses pembelajaran BMR dan respons siswa terhadap materi. Observasi ini mengungkapkan rendahnya partisipasi siswa dan kurangnya pemahaman terhadap budaya Melayu.
- b) Wawancara, Wawancara mendalam dilakukan dengan dua guru BMR, yaitu Bapak Agus Azimir dan Ibu Winda Angela. Keduanya menyatakan pentingnya media kreatif dalam mendukung pembelajaran budaya.
- c) Studi Pustaka, Literatur yang dikaji meliputi teori *board game*, psikologi pendidikan anak, ilustrasi, warna, tipografi, dan budaya Melayu Riau. Studi pustaka memperkuat kerangka teori dalam proses perancangan.

Metode Analisis Data

- a) Analisis Target Audience
Geografis: Anak-anak SD di wilayah urban (Pekanbaru) yang terpapar budaya populer.
Demografis: Usia 10–12 tahun, laki-laki dan perempuan, siswa kelas 4–6 SD.
Psikografis: Suka belajar melalui permainan, *visual learner*, senang eksplorasi.
Behavior: Cenderung cepat bosan dengan metode ceramah, tertarik pada visual dan aktivitas bermain.
- b) Analisis 5W+1H Analisis 5W+1H merupakan metode yang digunakan untuk merumuskan inti dari konsep perancangan secara sistematis dan menyeluruh. Metode ini mengarahkan perancang untuk memahami kebutuhan pengguna, konteks penggunaan media, dan strategi penyampaian informasi dengan pendekatan eksploratif. Pendekatan ini membantu perancang untuk membangun produk yang tepat sasaran, relevan secara edukatif, serta menarik secara visual dan interaktif.
 - a. *What*: Media yang dirancang adalah *board game* edukatif bertema Budaya Melayu Riau. Permainan ini bertujuan memperkenalkan nilai-nilai lokal kepada anak-anak melalui mekanisme bermain yang menyenangkan dan interaktif.
 - b. *Where*: Media ini digunakan di lingkungan pendidikan seperti ruang kelas saat pelajaran Budaya Melayu Riau dan juga dapat diterapkan dalam lingkungan informal seperti di rumah, sehingga bersifat fleksibel dan mendukung pembelajaran mandiri.
 - c. *Who*: Target utama dari *board game* ini adalah anak-anak usia 10–12 tahun, yaitu siswa SD kelas 4–6. Mereka berada pada tahap perkembangan kognitif dan sosial yang optimal untuk menerima informasi melalui permainan.
 - d. *When*: Permainan ini dapat digunakan dalam jam pelajaran BMR di sekolah maupun dalam kegiatan luar kelas seperti ekstrakurikuler budaya, sehingga dapat memperluas cakupan pembelajaran.
 - e. *Why*: Alasan utama perancangan media ini adalah untuk meningkatkan pemahaman dan kecintaan siswa terhadap budaya lokal yang mulai

terpinggirkan. *Board game* dipilih sebagai media karena mampu menyampaikan informasi dengan cara yang menyenangkan dan mudah diingat.

- f. *How*: Penerapannya dilakukan melalui permainan papan interaktif yang terdiri dari informasi, kuis, dan tantangan seputar budaya Melayu Riau. Setiap elemen dalam permainan dirancang agar mudah dipahami dan menarik minat anak-anak.

Hasil dan Pembahasan

1. Landasan Teori

- a) *Board game*, Menurut (Mike Scoviano, 2010 dalam Abdul Mubarak, 2013) *Board game* adalah permainan berbasis papan yang menggabungkan elemen visual, strategi, dan interaksi sosial. Dalam konteks pendidikan, *board game* berfungsi sebagai media alternatif yang mampu mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa. Menurut Scoviano (2010), *board game* memfasilitasi pembelajaran aktif dan kolaboratif melalui mekanisme aturan, giliran bermain, dan penyelesaian tantangan. *Board game* juga dinilai efektif dalam membangun motivasi belajar siswa karena mengandung unsur kompetisi yang sehat dan keterlibatan langsung. Anak-anak dapat belajar melalui pengalaman konkret, seperti menjawab kuis, berpikir strategis, dan bekerjasama dalam tim. Hal ini menjadikan *board game* tidak hanya sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai alat edukatif yang fleksibel dan menyenangkan.
- b) Jenis-jenis *Board game*, *Board game* memiliki berbagai jenis berdasarkan mekanisme permainan dan tujuan pembelajarannya. Beberapa kategori umum antara lain: *Strategy Board game* yang mengandalkan logika dan perencanaan; *German Style Board game* yang berfokus pada pengelolaan sumber daya tanpa eliminasi pemain; *Race Game* yang menekankan pada siapa tercepat mencapai garis akhir; *Roll and Move Game* yang bergantung pada keberuntungan lemparan dadu; *Trivia Game* yang menekankan pada kemampuan menjawab pertanyaan; *Word Game* yang mengasah kecerdasan verbal; dan *War Game* yang mensimulasikan konflik strategi. Dalam perancangan *board game* "KEMBARA", penulis memilih pendekatan *Trivia Game* karena sifatnya yang edukatif dan mudah diintegrasikan ke dalam konteks pembelajaran. *Trivia Game* memungkinkan siswa belajar sambil menjawab pertanyaan seputar budaya Melayu Riau dengan cara yang menyenangkan dan kompetitif. Permainan ini mendorong partisipasi aktif, memperkuat daya ingat, dan menciptakan suasana belajar yang tidak membosankan, sekaligus efektif sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi lokal.
- c) Media Edukasi, Menurut Gerlach & Ely 2012 (dalam Farid Ahmadi, 2017) pembelajaran melibatkan berbagai elemen yang mencakup aspek manusia, materi, atau kajian yang dapat meningkatkan pemahaman, keterampilan, dan sikap peserta didik. Media edukasi adalah segala bentuk alat bantu yang

digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi pembelajaran kepada peserta didik. Media ini berfungsi memperjelas materi, memudahkan pemahaman, serta meningkatkan partisipasi siswa dalam proses belajar. Saidiman (2009) menyatakan bahwa media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar secara signifikan. Dalam perancangan *board game* "KEMBARA", media edukasi berperan penting dalam menyampaikan materi budaya Melayu Riau melalui elemen visual dan aktivitas bermain. Kesesuaian antara isi pembelajaran dan bentuk penyajiannya akan menentukan keberhasilan siswa dalam menyerap pengetahuan. Oleh karena itu, pemilihan media yang tepat harus mempertimbangkan karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran.

- d) Prinsip Media Pembelajaran, Dalam merancang media pembelajaran, terdapat beberapa prinsip penting yang harus diperhatikan agar media tersebut efektif digunakan dalam proses belajar. Prinsip pertama adalah kesesuaian, yaitu media harus relevan dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan materi yang diajarkan. Selanjutnya adalah kejelasan sajian, di mana media sebaiknya menggunakan bahasa yang sederhana, ukuran huruf yang besar, serta visual yang menarik dan jelas. Selain itu, prinsip kemudahan akses sangat penting agar media dapat digunakan dalam berbagai kondisi, diikuti dengan keterjangkauan dalam hal biaya serta manfaat. Ketersediaan media juga menjadi pertimbangan, yaitu media yang mudah ditemukan atau dibuat sesuai kebutuhan pembelajaran. Prinsip lain mencakup kualitas media, ketersediaan alternatif, interaktivitas dua arah, dukungan organisasi, kebaruan media agar tidak membosankan, dan orientasi pada siswa yang menempatkan pengalaman belajar siswa sebagai fokus utama. Dalam konteks *board game* "KEMBARA", semua prinsip ini menjadi landasan untuk menghasilkan media pembelajaran budaya yang efektif, menyenangkan, dan bermanfaat bagi siswa sekolah dasar.
- e) Warna, Warna memiliki peran besar dalam mempengaruhi emosi dan persepsi anak terhadap media pembelajaran. Warna cerah seperti biru, hijau, dan oranye sering diasosiasikan dengan suasana yang menyenangkan dan semangat belajar. Putri (2022) mengungkapkan bahwa kombinasi warna yang tepat dapat meningkatkan daya tarik visual dan membantu siswa fokus pada informasi penting. Dalam desain *board game* "KEMBARA", pemilihan warna tidak dilakukan secara sembarangan. Warna digunakan untuk membedakan kategori kartu, menonjolkan ilustrasi, serta menciptakan suasana visual yang konsisten dengan tema petualangan budaya. Warna juga membantu meningkatkan daya ingat anak terhadap konten budaya yang disampaikan dalam permainan.
- f) Ilustrasi, Ilustrasi berasal dari bahasa Latin "*illustrare*" yang berarti menjelaskan atau menerangkan. Dalam seni rupa, ilustrasi digunakan untuk memperjelas informasi, cerita, atau naskah melalui gambar visual (Kristanto, 1994 dalam Restu, 2021). Ilustrasi merupakan perpaduan antara keterampilan menggambar, imajinasi, dan kemampuan menyampaikan pesan visual secara komunikatif.

Dalam perancangan *board game* "KEMBARA", penulis menggunakan jenis ilustrasi kartun. Pemilihan ini disesuaikan dengan karakteristik anak-anak usia 10–12 tahun yang lebih mudah tertarik dengan visual yang ceria, imajinatif, dan ekspresif. Ilustrasi kartun dianggap efektif untuk menggambarkan unsur-unsur budaya seperti rumah adat, makanan khas, alat musik, serta karakter pemain dengan cara yang menyenangkan dan mudah dikenali. Dengan demikian, ilustrasi tidak hanya memperindah tampilan permainan, tetapi juga berperan sebagai elemen edukatif yang mendukung proses pembelajaran.

- g) *Tipografi*, *Tipografi* mencakup pemilihan jenis huruf, ukuran, dan tata letak teks dalam sebuah desain. *Tipografi* yang tepat dapat mempengaruhi keterbacaan, kenyamanan visual, serta persepsi estetika pengguna. Rustan (2009) menekankan pentingnya pemilihan huruf yang sesuai dengan karakter target audiens, khususnya anak-anak. Dalam perancangan "KEMBARA", *tipografi sans serif* dipilih untuk teks utama karena lebih mudah dibaca oleh anak usia 10–12 tahun. Selain itu, huruf dekoratif digunakan secara terbatas untuk menambah nuansa budaya dan estetika permainan. Penempatan teks juga diatur agar seimbang dengan elemen visual lainnya tanpa mengganggu fokus pemain.
- h) *Layout*, *Layout* merupakan pengaturan elemen visual seperti teks, gambar, ikon, dan ruang kosong dalam satu bidang desain. Prinsip *layout* yang baik memperhatikan hierarki informasi, keselarasan elemen, dan ritme visual agar pesan dapat disampaikan secara efektif (Rustan, 2009). Dalam konteks *board game*, *layout* yang tertata dengan jelas membantu pemain memahami alur permainan tanpa kebingungan. Dalam "KEMBARA", *layout* diterapkan untuk menyusun papan permainan, kartu, buku panduan, dan media promosi agar konsisten secara visual dan komunikatif. Penempatan ikon, ilustrasi, dan teks disesuaikan dengan karakter anak-anak usia sekolah dasar agar mudah dikenali dan tidak melelahkan secara visual. Perpaduan *layout* yang terencana dengan baik menjadikan permainan lebih intuitif, informatif, dan menarik untuk dimainkan.
- i) *Kebudayaan Melayu Riau*, *Budaya Melayu Riau* merupakan warisan budaya yang kaya akan nilai-nilai lokal, mencakup sistem nilai, adat istiadat, makanan tradisional, seni, rumah adat, serta aksara Arab-Melayu yang menjadi identitas khas daerah tersebut. Budaya ini telah lama berkembang sebagai bagian penting dari peradaban Melayu di Nusantara, terutama dalam kaitannya dengan penyebaran agama Islam, sastra, dan adat sosial masyarakat. Namun, budaya Melayu Riau kini menghadapi tantangan pelestarian, terutama di kalangan generasi muda. Oleh karena itu, pengenalan budaya melalui media kreatif seperti *board game* menjadi langkah strategis. Dalam permainan "KEMBARA", unsur budaya Melayu Riau disajikan dalam bentuk yang menarik dan mudah dipahami, seperti kuis, ilustrasi, dan kartu baca tulis Arab-Melayu, agar dapat dikenali, dihargai, dan diwariskan secara menyenangkan.

2. Proses Perancangan

a) Konsep Verbal

Konsep verbal merupakan pondasi naratif dan semantik dari perancangan *board game* "KEMBARA". Nama "KEMBARA" sendiri diambil dari bahasa Melayu yang berarti petualangan, mencerminkan semangat eksplorasi dan penjelajahan dalam mengenal budaya lokal. Pemilihan nama ini bertujuan agar siswa merasa tertarik untuk "berpetualang" mengenal budaya Melayu Riau melalui permainan. Bahasa yang digunakan dalam permainan ini merupakan kombinasi antara bahasa Indonesia dan bahasa Melayu. Bahasa Melayu digunakan untuk memperkenalkan kosa kata budaya lokal, sementara bahasa Indonesia tetap dipertahankan agar anak-anak mudah memahami konteks dan instruksi permainan. Penggunaan dua bahasa ini diharapkan dapat membangun koneksi emosional dan linguistik antara anak dengan budaya lokalnya.

- b) Konsep Visual Konsep visual dalam *board game* "KEMBARA" dikembangkan dengan pendekatan desain yang menarik bagi anak-anak usia 10–12 tahun. Gaya ilustrasi yang digunakan adalah gaya kartun dengan karakter lucu dan ekspresif untuk menarik perhatian visual dan meningkatkan keterlibatan emosional pemain. Visualisasi budaya Melayu Riau dihadirkan dalam bentuk ikon-ikon khas seperti rumah adat, pakaian tradisional, dan makanan daerah. Warna-warna yang dominan dalam desain adalah biru laut, hijau alam, dan oranye hangat, yang masing-masing melambangkan laut, hutan, dan semangat petualangan. Tipografi menggunakan jenis huruf sans serif yang ramah anak dan mudah dibaca, dengan tambahan elemen dekoratif pada judul atau kartu tertentu untuk memperkuat nuansa budaya. Tata letak permainan dirancang seimbang dan tidak berlebihan, agar informasi mudah diakses dan tidak membingungkan pengguna. Gaya ilustrasi kartun, warna dominan biru, hijau, dan oranye, tipografi sans serif dan dekoratif, tata letak atraktif.

3. Hasil

a) *Board game*

Board game "KEMBARA" dirancang untuk menjadi inti dari media pembelajaran interaktif. Papan permainan menggambarkan peta petualangan budaya Melayu Riau yang dilalui pemain secara bergiliran berdasarkan lemparan dadu. Setiap kotak memiliki ikon yang memicu pengambilan kartu tertentu, seperti informasi budaya, tantangan, atau baca tulis Arab-Melayu. Pion karakter dirancang dalam bentuk tokoh anak-anak dengan pakaian adat Melayu, yang mewakili keberagaman dan keunikan lokal. Token poin digunakan untuk mencatat pencapaian pemain selama permainan berlangsung. Dadu berfungsi sebagai penggerak utama yang mengatur giliran dan dinamika permainan. Kartu Informasi Budaya menyajikan fakta-fakta penting tentang budaya Melayu Riau, sedangkan Kartu Tantangan berisi soal pilihan ganda dan aktivitas terkait. Kartu Baca Tulis Arab-Melayu dirancang khusus untuk memperkenalkan huruf-huruf arab melayu melalui permainan. Buku panduan memberikan penjelasan lengkap

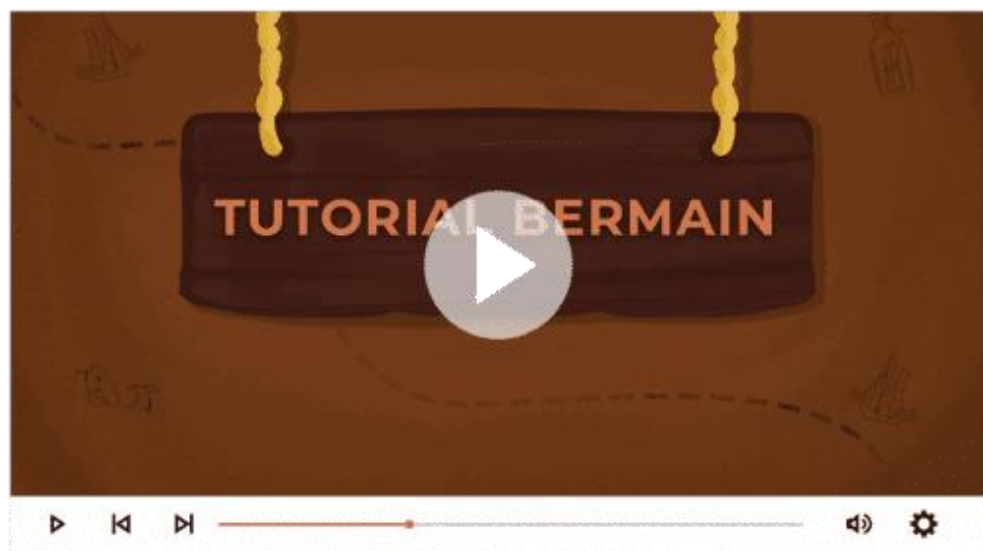
tentang cara bermain dan aturan permainan. Kotak kemasan (packaging) didesain dengan ilustrasi karakter serta sesuai dengan tema yang diangkat yaitu petualangan, untuk menarik perhatian dan memperkuat kesan etnik.



Gambar 1. Papan permainan "KEMBARA"

b) Audio Visual Panduan Bermain

Media audio visual berupa *video* tutorial berdurasi 5 menit dibuat untuk menjelaskan aturan bermain kepada pengguna. *Video* ini menggunakan narasi dan animasi yang ramah anak agar mudah dipahami. Penjelasan meliputi penggunaan dadu, cara membaca papan permainan, fungsi setiap kartu, serta mekanisme perolehan poin. Panduan ini sangat membantu terutama bagi guru atau orang tua yang ingin mendampingi anak bermain.



Gambar 2. Video tutorial bermain "KEMBARA"

c) Media Panjang Perancangan

Media ini digunakan saat presentasi karya tugas akhir atau pameran desain. Board display berisi tampilan elemen-elemen utama permainan, sketsa awal, proses perancangan, hingga produk jadi. Tujuannya adalah untuk menjelaskan alur penciptaan karya kepada pengunjung secara visual dan informatif.

d) Poster

Poster berukuran A3 didesain sebagai media promosi utama permainan. Poster menampilkan visual tokoh utama permainan, logo "KEMBARA", tagline edukatif, dan ilustrasi elemen budaya Melayu. Warna cerah dan ilustrasi kartun digunakan untuk menarik perhatian anak-anak maupun orang tua.



Gambar 3. Poster "KEMBARA"

e) X-Banner

X-banner berukuran 60x160 cm dibuat untuk kebutuhan display dalam event atau pameran. Isinya mencakup deskripsi singkat permainan, manfaat edukatif, dan instruksi singkat penggunaan. X-banner dirancang dengan *layout* bersih, informatif, dan tetap membawa unsur budaya Melayu yang kuat.

f) Stiker

Stiker menjadi media merchandise tambahan yang berfungsi sebagai souvenir dan alat edukasi visual. Desain stiker memuat karakter pemain, ikon budaya Melayu, serta tulisan Arab-Melayu. Stiker ini bisa ditempel di buku, tas, atau alat tulis untuk memperkuat ingatan visual terhadap materi budaya.

g) Gantungan Kunci

Gantungan kunci dirancang sebagai bagian dari strategi branding dan promosi permainan. Setiap gantungan berisi miniatur karakter utama dalam permainan yang dicetak dalam bentuk akrilik atau karet lentur. Selain menarik

secara visual, gantungan ini juga menjadi cara efektif menyebarkan nilai budaya melalui media sehari-hari. Merchandise pelengkap bergambar karakter *board game*.

Simpulan

Perancangan board game edukatif KEMBARA menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi alternatif yang menarik dan efektif untuk mengenalkan Budaya Melayu Riau kepada anak usia 10–12 tahun. Dengan pendekatan visual yang ramah anak, konten budaya yang kontekstual, dan mekanisme permainan yang menyenangkan, KEMBARA mampu meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap warisan budaya lokal. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar dilakukan uji coba secara lebih luas di berbagai sekolah guna mengukur dampak pembelajaran secara kuantitatif, serta mengembangkan versi digital interaktif agar dapat menjangkau audiens yang lebih luas. Selain itu, kolaborasi dengan guru dan komunitas budaya lokal juga direkomendasikan agar implementasi board game ini dapat berjalan secara berkelanjutan dan relevan dengan kurikulum.

Daftar Pustaka

- Adnan, F. (2017). Menjelajah kuliner tradisional Riau. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Anwar, S., et al. (1982). Sejarah daerah Riau. Jakarta: Proyek Pengkajian dan Pembinaan Nilai-nilai Budaya Direktorat Sejarah dan Nilai Tradisional Dirjen Kebudayaan Depdikbud.
- Denova, A. 2013. Perancangan Mainan Edukatif Pengenalan Tokoh Pewayangan Bagi Murid Sekolah Dasar (Usia 10-12 Tahun): Studi Kasus SDN Kebraon I Surabaya.
- Dewi, F. C., Supatmo, & Haryanto, E. (2020). Perancangan *Board game* Dewaruci Sebagai Media Pengenalan Tokoh Wayang bagi Anak Usia 10-12 Tahun. Jurnal Universitas Negeri Semarang.
- Dinas Kebudayaan Provinsi Riau. 2016. KEBUDAYAAN MELAYU. Dalam <https://disbud.kepriprov.go.id/kebudayaan-melayu/>.
- Erika, N. (2022). Tipografi dan daya tarik anak. Jurnal Desain Grafis, 7(2), 145–156.
- Edyta, M. E., & Aditia, P. S.Ds., M.Ds. (2017). Perancangan *Board game* sebagai Media Edukasi Pola Hidup Sehat pada Anak. Jurnal Universitas Telkom.
- Farosal, A. W., & Irfansyah. 2023. *Board game* RPG Sebagai Media Pengenalan Cerita Wayang Mahabharata Versi Jawa untuk Remaja. Jurnal Institut Teknologi Bandung KBBI DARING VI, Oktober 2023. dalam <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemdikbud). RAPOR PENDIDIKAN. Dalam <https://raporpendidikan.kemdikbud.go.id/>.
- Kusrianto, Adi. 2007. Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Lubis, I. (2001). Kamus bahasa Indonesia - Melayu Riau. Jakarta: Balai Pustaka.

- Magh'firoh, R. H., Nasrulloh, M., & Sugiarto, P. 2021. *Board game* Edukatif tentang Kepedulian Terhadap Binatang Peliharaan untuk Anak Usia 6-8 Tahun. *Jurnal Pendidikan Informatika dan Komputer*
- Mardiah. (2017). Belajar sambil bermain. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 88–94.
- Nasution, M. R. (2013). Dapat Membaca dan Menulis Aksara Arab Melayu dalam Tempo 24 Jam. Medan: Yayasan Pendidikan Al-Hira' Permata Nadiah
- Pendidikan Budaya Melayu Riau Buku Sumber Pegangan Guru, diterbitkan oleh Lembaga Adat Melayu Riau (LAMR) 2018. dalam <https://tigalorong.id/saujana/buku-pegangan-guru-pendidikan-budaya-melayu-riau-k13/>.
- Putri, N. E. (2022). Psikologi warna dalam desain. *Jurnal Psikovisual*, 8(1), 180–190.
- Risecahyono. 2010. Kurikulum Muatan Lokal Budaya Melayu Riau Tingkat Sd/Sederajat dalam <https://risecahyono.blogspot.com/2010/10/budaya-melayu-riau-tingkat-sdsederajat.html>.
- Roza, E. (2017). *Sejarah Islam Riau*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Rollins, D. (2018). What is a Tabletop Game? Retrieved from Brandon the Game Dev. dalam <https://brandonthegamedev.com/what-is-a-tabletopgame-this-is-everything-that-goes-into-making-aboard-game>.
- Rollins, D. (2018). The power of *board games* in learning. Edutopia.
- Rohidi, T. R. (1984). *Ilustrasi dalam pendidikan seni rupa*.
- Rustan, Surianto. 2009. *Layout Dasar dan Penerapannya*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Sachari, Agus, dkk. 2004. *Seni Rupa dan Desain Untuk SMA*. Bandung: Ganesa
- Saidiman. (2009). *Media pembelajaran interaktif*. Bumi Aksara
- Scorviano, Mike. 2010. *Sejarah Board game dan Psikologi Permainan*.
- Septino, A. (2021). Warna dalam komunikasi visual. *Jurnal Desain Interaktif*, 4(3), 102–110.
- Stanley Tirtouomo: Perancangan Media *Board game* untuk Remaja Tentang Perilaku Baik dan Buruk, Stanley Tirtouotomo, *Jurnal Universitas Kristen Petra*.
- Wisana, Nelson Gustav. 2011. *Manfaat Board game di Tengah Era Digital*.
- Zen, Y., dkk. (2019). *Direktori budaya Melayu Riau: Bengkalis, Siak Sri Indrapura, Rokan Hilir, Indragiri Hulu*. Pekanbaru: Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Riau.