

UPAYA PENGENALAN REMPAH-REMPAH INDONESIA PADA ANAK USIA 7-10 TAHUN MELALUI *BOARD GAME* EDUKATIF

Prasti Diva Fadhlika¹, Widyasari², Diana Aqidatun Nisa³

^{1,2,3}Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur

e-mail: 19052010045@student.upnjatim.ac.id¹, widyasari.dkv@upnjatim.ac.id², diananisa.dkv@upnjatim.ac.id³

INFORMASI ARTIKEL

Received : April, 2023
Accepted : Mei, 2023
Publish online : Oktober, 2023

ABSTRACT

There are so many types of spices that Indonesia has, such as turmeric, nutmeg, ginger, and others. The large number of spices in Indonesia makes it difficult for people to recognize or start using them. Especially in modern times, when everything is instant, which makes the younger generation not recognize Indonesian spices. As an effort to preserve Indonesia's wealth, it is necessary to introduce it to Indonesian people since elementary school, namely 7-10 years old. Media that is close to children is board games. The introduction of the forms and benefits of Indonesian spices conveyed through board games is expected to provide educational insight about one of Indonesia's wealth. The research method used in making this board game is a qualitative method through interviews and literature studies. Then the data was analyzed using fishbone analysis and 5W+1H analysis to produce board game creative solutions and the keyword "Exciting Knowledge of Spices" which is applied to the design in the visual components of the board game. The results of this analysis method produce interesting visuals and a fun game play in the form of questions about the forms and benefits of spices in Indonesia.

Key words : *spices, Indonesia, elementary school children, board game*

ABSTRAK

Banyak sekali jenis rempah-rempah yang dimiliki Indonesia, seperti kunyit, pala, jahe, dan lainnya. Banyaknya rempah-rempah yang ada di Indonesia membuat masyarakat sulit untuk mengenali atau memulai memakainya. Apalagi di zaman modern saat ini semua serba instan yang membuat generasi muda tidak mengenali rempah-rempah Indonesia. Sebagai upaya pelestarian kekayaan Indonesia, perlu dikenalkan kepada masyarakat Indonesia sejak sekolah dasar yaitu usia 7-10 tahun. Media yang dekat dengan anak yakni *board game*. Pengenalan bentuk dan manfaat rempah-rempah Indonesia yang disampaikan melalui *board game* diharapkan dapat memberikan edukasi wawasan tentang salah satu kekayaan yang dimiliki Indonesia. Metode penelitian yang digunakan dalam pembuatan *board game* ini adalah metode kualitatif melalui wawancara dan studi literatur. Kemudian data tersebut dianalisis menggunakan analisis

fishbone dan analisis 5W+1H sehingga menghasilkan solusi kreatif *board game* dan keyword “*Exciting Knowledge of Spices*” yang diterapkan pada desain dalam visual komponen *board game*. Hasil metode analisis tersebut menghasilkan visual yang menarik dan alur permainan yang menyenangkan dalam bentuk pertanyaan seputar bentuk dan manfaat rempah-rempah yang ada di Indonesia.

Kata Kunci: Rempah-rempah, Indonesia, anak sekolah dasar, *board game*

PENDAHULUAN

Rempah-rempah merupakan biji, buah, akar, kulit kayu, atau zat tanaman lain yang dapat menghasilkan aroma, memberi rasa, mewarnai, dan mengawetkan makanan [1]. Indonesia merupakan negara yang kaya akan rempah-rempah. Ada banyak sekali jenis rempah-rempah yang dimiliki Indonesia, seperti kunyit, pala, kecombrang, dan lainnya. Rempah yang membuat kuliner Indonesia memberikan rasa unik yang menantang dan pembeda dari yang lain. Hal ini adalah alasan beberapa negara Eropa datang ke Indonesia pada saat jaman penjajahan. Keragaman jenis dan wilayah penghasil rempah-rempah membuat Indonesia memiliki peluang besar menjadi pemasok rempah dunia yang dapat memberikan kontribusi besar bagi perekonomian Indonesia [2].

Jaman modern saat ini membuat semua hal serba instan. Contohnya seperti makanan siap saji atau *frozen food*, sehingga generasi muda saat ini jarang atau bahkan tidak mengetahui bumbu atau rempah-rempah apa saja yang digunakan pada masakan. Banyak dari mereka saat membaca buku resep, tidak mengetahui rempah-rempah yang dimaksud dalam buku tersebut [3]. Dikarenakan banyaknya rempah yang ada di Indonesia, banyak orang ingin mulai memakainya namun mereka kesulitan untuk membedakan berbagai macam rempah-rempah [4]. Beberapa macam dari rempah memiliki bentuk yang serupa sehingga membuat sering tertukar, seperti jahe memiliki bentuk yang mirip dengan kencur, kunyit, dan lengkuas. Minimnya pengetahuan dan pemahaman generasi muda tentang rempah-rempah Indonesia membangkitkan keterlibatan perancang untuk ingin mengenalnya.

Mengenal kekayaan alam yang ada di Indonesia ada korelasinya dengan kurikulum Merdeka Belajar dalam pendidik Sekolah Dasar. Hal tersebut dibuktikan dengan Buku Tematik dengan Judul “Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial” yang mana dalam bab 5 yang berjudul “Daerahku dan Kekayaan Alamnya” berisi pembahasan tentang

mengenal kekayaan alam yang ada di sekitar dan pemanfaatannya. Menurut hasil wawancara yang telah dilakukan dengan guru di SDN Ketintang 1 Surabaya, anak-anak masih kurang memahami secara maksimal tentang rempah-rempah yang ada di Indonesia. Menurut hasil wawancara yang telah dilakukan dengan anak berumur 7-10 tahun, sebagian besar mereka belum mengetahui apa itu rempah-rempah. Beberapa dari mereka hanya mengetahui rempah yang familiar saja seperti jahe, kunyit, dan daun kemangi. Oleh karena itu, perlu dikenalkan rempah-rempah kepada anak – anak agar memiliki wawasan mengenai topik tersebut.

Pengenalan rempah-rempah Indonesia dapat dilakukan sedini mungkin yaitu pada anak usia sekolah dasar usia 7-10 tahun. Anak-anak yang tergolong usia 7-10 tahun biasanya duduk di bangku kelas 1, 2, 3, dan 4 Sekolah Dasar. Pada usia ini, mereka cenderung lebih senang belajar sambil bermain. Bermain merupakan kegiatan yang sangat lekat dengan anak-anak. Mereka sangat senang mengutamakan bermain apapun situasinya. Belajar sambil bermain dapat mendorong perkembangan otak anak dengan berbagai macam eksperimental, sehingga anak dapat berimajinasi, mengeksplorasi, mengalami, menciptakan, dan serta membuat kesalahan juga yang dapat jadi bahan pelajaran [5]. Pembelajaran menggunakan *game* menjadi pilihan yang efektif karena pemain berlama-lama bermain, tanpa sadar mereka sebenarnya sedang belajar [6]. Penggunaan media pengenalan yang tepat, membuat anak memahami dengan mudah untuk mengenal berbagai rempah-rempah Indonesia. Adapun alat permainan yang tepat yaitu dengan permainan yang menstimulasi cara berpikir anak yaitu, *board game*.

Board game (papan permainan) adalah jenis permainan di mana alat-alat permainan dipindahkan, ditempatkan, atau digerakkan pada permukaan yang telah ditandai menurut seperangkat peraturan [5]. Dengan menggunakan *board game* yang menggabungkan permainan dan belajar, kegiatan belajar akan menjadi lebih menarik. Metode edukasi yang menarik mampu

untuk membuat memudahkan mereka untuk menghafal dan menerima informasi dengan baik [7]. Anak akan lebih mudah mereka mengingat yang begitu banyaknya macam rempah di Indonesia sekaligus untuk melatih otak. Anak dapat saling berinteraksi antar teman sebaya, serta mengurangi penggunaan gadget. Melalui perancangan *board game* sebagai media pengenalan rempah-rempah Indonesia untuk anak usia 7-10 tahun diharapkan dapat memberikan pengaruh berupa bertambahnya wawasan pengetahuan serta membantu guru untuk media pembelajaran materi tentang mengenal rempah-rempah Indonesia.

METODE PENELITIAN

Metode Pendumpukan Data

Pengumpulan data yang dilakukan pada perancangan ini berupa pengumpulan data primer dan sekunder. Data primer diperoleh dengan wawancara langsung secara mendalam (*depth interview*), sedangkan data sekunder diperoleh melalui studi literatur. Data primer merupakan data yang diperoleh secara langsung dari sumber utama [8]. Data primer menghasilkan informasi yang sesuai dengan kondisi faktual dengan menggunakan berbagai cara. Data primer dalam perancangan ini diperoleh melalui wawancara mendalam (*depth interview*).

Wawancara adalah komunikasi yang dilakukan antara dua pihak atau lebih yang bisa dilakukan dengan tatap muka, antara *interviewer* (mengajukan pertanyaan) dan *interviewee* (memberikan jawaban), dengan tujuan mendapat informasi atau mengumpulkan data [9]. Kegiatan wawancara pada perancangan ini dilakukan secara mendalam kepada tiga narasumber yang berbeda untuk pengumpulan data primer, yakni:

- 1) Wawancara kepada anak-anak usia 7-10 tahun atau anak kelas 1,2,3, dan 4 sekolah dasar untuk mengetahui seberapa jauh mengenal tentang rempah-rempah Indonesia dan minat pada *board game*.
- 2) Wawancara kepada guru Sekolah Dasar di Surabaya untuk mengetahui tentang rempah-rempah Indonesia di materi Sekolah Dasar.
- 3) Wawancara kepada pemilik *board game cafe* di Surabaya, untuk menggali data seputar perancangan *board game* yang menarik dimainkan oleh anak-anak.
- 4) Wawancara kepada ilustrator anak untuk mengetahui visual yang menarik bagi anak-anak.

Data sekunder berfungsi melengkapi data yang diperlukan dari data primer. Data sekunder

memuat berbagai informasi yang berkaitan dengan penelitian yakni pembelajaran mengenal rempah-rempah Indonesia untuk anak Sekolah Dasar dan media *board game* yang diperoleh dari buku, jurnal, dokumentasi, dan artikel diakses melalui internet maupun bentuk fisik.

Metode Analisis Data

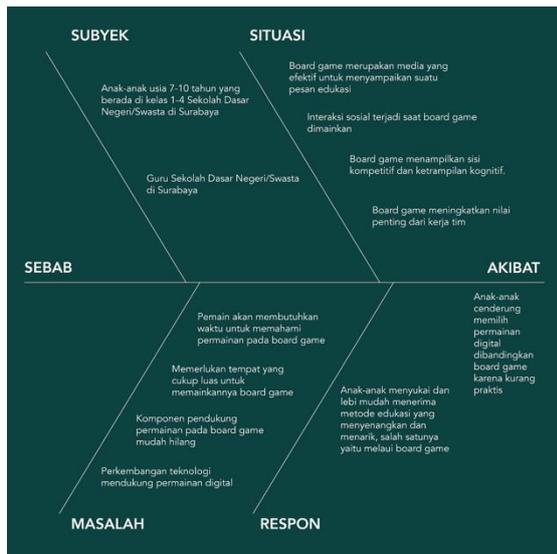
Metode analisis yang digunakan dalam perancangan *board game* pengenalan rempah Indonesia ini adalah analisis *fishbone* dan 5W+1H. Teknik analisa *fishbone* berbentuk “tulang ikan” ini berasal dari sebab dan akibat suatu perancangan. Metode ini digunakan untuk mendeskripsikan data awal penelitian dengan menguraikan sifat-sifat metode penelitian dan menekankan sebab akibat [10]. Hasil dari analisis *fishbone* yaitu menyusun solusi kreatif untuk merancang *board game* pengenalan rempah-rempah Indonesia pada anak usia 7-10 tahun.

Analisis 5W+1H adalah metode yang menggunakan rumusan kalimat tanya *What* (Apa), *Why* (Mengapa), *Who* (Siapa), *Where* (Dimana), *When* (Kapan), dan *How* (Bagaimana). Kalimat tanya dari 5W+1H dapat mencari akar masalah sehingga mampu memecahkan permasalahan dan memunculkan ide-ide dan dari data berupa wawancara dan observasi langsung [11]. Analisis ini digunakan untuk mengumpulkan informasi agar tepat sasaran dan berhasil memberikan informasi dengan cerita yang utuh tentang suatu hal kepada target *audience*. Hasil dari analisis data digunakan untuk menyusun konsep kreatif *board game* pengenalan rempah-rempah Indonesia pada anak usia 7-10 tahun.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Data dan Konsep Kreatif

Analisis dengan diagram *fishbone* diperoleh dari data primer dan sekunder yang telah dikumpulkan seperti Gambar 1. Dari hasil analisis tersebut kemudian disusun solusi kreatif untuk merancang *board game* pada penelitian ini.



Gambar 1. Analisis Data dengan Diagram *Fishbone*
[Sumber: Dokumen Pribadi]

Solusi kreatif untuk merancang *board game* pengenalan rempah-rempah Indonesia adalah 1) Merancang *board game* pengenalan rempah dengan ukuran yang sesuai untuk dimainkan anak Sekolah Dasar. 2) Merancang *board game* dengan konsep yang praktis untuk meminimalisir kehilangan komponen pada *board game*. 3) Merancang *board game* edukasi pengenalan rempah dengan waktu penyelesaian dan tingkat kesulitan yang ideal bagi anak Sekolah Dasar. cara.

Analisis data 5W+1H diperoleh dari data primer dan sekunder yang telah dikumpulkan menggunakan rumusan kalimat tanya *What, When, Where, Why, Who, How* untuk menyusun konsep kreatif pengenalan rempah-rempah Indonesia pada anak usia 7-10 tahun.

Tabel 1 : Analisis Data 5W+1H
[Sumber: Dokumen Pribadi]

5W+1H	Hasil Analisis
(<i>What</i>) Apakah pengenalan rempah-rempah Indonesia diajarkan di sekolah dasar?	Menurut hasil wawancara dengan guru Sekolah Dasar, pengenalan rempah-rempah sudah dikenalkan dengan cara mengajak anak-anak menanam rempah-rempah. Pengenalan rempah-rempah yaitu salah satu kekayaan Indonesia termasuk kurikulum Merdeka Belajar yang telah dibuat oleh kemendikbud.
(<i>What</i>) Metode pembelajaran seperti apa yang	Menurut hasil wawancara dengan guru Sekolah Dasar, pembelajaran untuk anak-anak bisa dilakukan menggunakan media apa saja yang

mudah disukai dan dipahami anak?	terpenting tidak hanya melalui materi. Pembelajaran disertai dengan praktek atau bermainlah yang menjadi pilihan tepat untuk anak-anak.
(<i>When</i>) Kapan pengenalan rempah-rempah Indonesia tepat untuk disampaikan?	Menurut hasil wawancara dengan guru Sekolah Dasar, pengenalan rempah-rempah Indonesia yang tepat disampaikan pada kelas 1-4 Sekolah Dasar. Selain karena materi yang diajarkan, pada usia tersebut mereka mengalami perkembangan kognitif yang cepat.
(<i>Where</i>) Dimana board game pengenalan rempah Indonesia diperuntukkan?	<i>Board game</i> pengenalan rempah-rempah ini akan diperuntukkan sekolah agar menunjang proses pembelajaran rempah-rempah.
(<i>Why</i>) Mengapa mengangkat edukasi pengenalan rempah-rempah Indonesia?	Berdasarkan hasil wawancara dan temuan saat ini kekayaan Indonesia jarang diketahui oleh masyarakat Indonesia. Banyak anak-anak sekolah dasar kurang tertarik dengan kekayaan yang dimiliki oleh Indonesia. Oleh sebab itu pengenalan rempah-rempah merupakan bentuk sederhana dalam pelestarian kekayaan Indonesia.
(<i>Why</i>) Mengapa menggunakan media <i>board game</i> ?	Dalam perancangan ini memilih menggunakan media <i>board game</i> sebagai penyalur pengenalan rempah-rempah Indonesia pada anak usia 7-10 tahun dikarenakan pembelajaran menggunakan <i>board game</i> sangat sesuai dengan target <i>audience</i> yang masih ingin bermain sekaligus belajar. Materi pembelajaran disisipkan dengan bermain adalah salah satu media pembelajaran yang jauh lebih efektif untuk anak usia 7-10 tahun.
	Menurut guru Sekolah Dasar pembelajaran menggunakan media <i>board game</i> berpengaruh bagi anak, karena sangat menarik perhatian untuk terus memainkannya sehingga materi yang disampaikan mudah untuk diingat. Selain itu, membuat anak lebih <i>fun</i> dan antusias saat menerima materi. <i>Board game</i> juga dapat meningkatkan jiwa sosial anak karena harus berinteraksi bersama teman lainnya untuk memainkannya dan menambah rasa saling menghormati, keakraban, dan kejujuran anak.
	Menurut pemilik <i>board game cafe</i> yang ada di Surabaya mengatakan bahwa <i>board game</i> merupakan media yang sangat cocok untuk mengenalkan suatu edukasi kepada anak usia 7-10 tahun. Dengan <i>gameplay</i> yang sederhana dan durasi

	tidak terlalu lama anak-anak akan terus ketagihan untuk memainkannya.
(Who) Siapa yang menjadi penerima pengenalan rempah-rempah Indonesia?	Anak usia 7-10 tahun atau setara dengan kelas 1-4 Sekolah Dasar yang bersekolah di Surabaya, masyarakat menengah ke atas, dan senang bermain sambil belajar serta mau mengenal wawasan baru.
(How) Bagaimana merancang <i>board game</i> pengenalan rempah-rempah Indonesia yang menarik dan informatif?	<p>Berdasarkan hasil wawancara dengan pemilik <i>board game cafe</i> di Surabaya bahwa ada beberapa aspek yang perlu diperhatikan dalam merancang <i>board game</i> berdasarkan target audience yaitu:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Proporsi edukasi dan permainan harus benar. Jika tidak seimbang maka permainan menjadi tidak menarik atau membosankan 2. Anak biasanya suka memainkan permainan yang berunsur kompetitif 3. Durasi bermain anak usia 7-10 tahun lebih kurang 15 menit 4. <i>Rule</i> permainan harus sederhana 5. Komponen <i>board game</i> yang digunakan tidak mudah rusak dan tidak berbahaya bagi anak-anak. <p>Berdasarkan hasil wawancara dengan ilustrator anak ada beberapa aspek visual yang perlu diperhatikan untuk anak-anak:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Warna yang digunakan cenderung warna panas untuk meningkatkan semangat anak-anak. 2. Ilustrasi menggunakan <i>style</i> sederhana namun diberi sedikit sentuhan <i>detail</i>. 3. Tipografi sebaiknya menggunakan font yang jelas dan ramah untuk dibaca oleh anak.

Konsep kreatif pengenalan rempah yang disampaikan kepada anak usia 7-10 tahun yang didapat setelah menganalisis dengan rumusan kalimat tanya 5W+1H sebagai berikut:

1. Terdapat beberapa macam rempah-rempah yang familiar atau sering banyak ditemui adalah rempah jahe, kunyit, kencur, serai, pala, daun jeruk, daun salam, lada, kayu manis, kemiri, cengkeh, dan asam jawa.
2. Bentuk rempah-rempah dikemas menjadi ilustrasi yang diterapkan pada pion. Ilustrasi menggunakan style sederhana namun diberi detail sedikit untuk tetap memperlihatkan bentuk siluet dari masing-masing rempah.

3. Setiap rempah-rempah akan diberikan informasi dan pertanyaan. Masing-masing rempah terdapat 3 informasi dan 2 pertanyaan.

Berikut informasi dan pertanyaan mengenai rempah-rempah Indonesia:

Rempah apa yang merangsang selera? Jawaban: Asam Jawa	Rempah berbau tajam berbau seperti kayu manis adalah... Jawaban: Cengkeh	Salah satu rempah yang ada di Et-Buah, apa rempah itu? Jawaban: Cengkeh	Rempah yang berbau tajam seperti kayu manis... Jawaban: Kayu Manis	Berbau tajam, berwarna hitam muda, rempah apa itu? Jawaban: Kemiri	Durasi bermain berapa dan apa, rempah apa itu? Jawaban: Daun Jeruk
Rempah yang dapat dibuat minuman penghangat tubuh adalah... Jawaban: Jahe	Rempah yang berwarna kuning adalah... Jawaban: Kunyit	Rempah apa yang merangsang selera makan? Jawaban: Kunyit	Berbau tajam dan hitam, lada dan apa itu? Jawaban: Lada	Rempah apa yang berwarna hitam muda dan berbau tajam? Jawaban: Kayu Manis	Rempah berbau tajam dan apa itu? Jawaban: Daun Jeruk
Rempah yang mudah dididihkan adalah... Jawaban: Daun Jeruk	Rempah yang berbau tajam seperti kayu manis adalah... Jawaban: Kayu Manis	Rempah yang digunakan untuk membuat minuman penghangat tubuh adalah... Jawaban: Serai	Rempah apa yang berbau tajam seperti kayu manis? Jawaban: Kayu Manis	Rempah yang dapat dibuat minuman penghangat tubuh adalah... Jawaban: Kunyit	Rempah yang berwarna hitam muda dan berbau tajam adalah... Jawaban: Kayu Manis
Rempah apa yang ada di Et-Buah, apa rempah itu? Jawaban: Pala	Rempah yang berbau tajam seperti kayu manis adalah... Jawaban: Kayu Manis	Rempah apa yang merangsang selera? Jawaban: Asam Jawa	Rempah berbau tajam berbau seperti kayu manis... Jawaban: Kayu Manis	Salah satu rempah yang ada di Et-Buah, apa rempah itu? Jawaban: Cengkeh	Rempah yang berbau tajam seperti kayu manis... Jawaban: Kayu Manis

Gambar 2. Pertanyaan Seputar Rempah-rempah Indonesia
[Sumber: Dokumen Pribadi]

ASAM JAWA Rempah berwarna coklat yang asam rasanya	ASAM JAWA Rempah tumbuhan khas di daerah tropis	ASAM JAWA Digunakan untuk bumbu masak yang pedas dan asam	CENGEH Rempah yang berbau tajam	CENGEH Berbau tajam di minuman Et-Buah karena rasanya yang pedas dan asam	CENGEH Dapat melindungi gigi dan gusi
KAYU MANIS Rempah berbau tajam seperti kayu manis	KAYU MANIS Merangsang selera makan	KAYU MANIS Perangsang rasa pada minuman dan masakan	KEMIRI Rempah yang berbau tajam	KEMIRI Berbau tajam berbau hitam dan berbau tajam	KEMIRI Digunakan untuk bumbu masak yang pedas dan asam
ASAM JAWA Rempah berwarna coklat yang asam rasanya	ASAM JAWA Rempah tumbuhan khas di daerah tropis	ASAM JAWA Digunakan untuk bumbu masak yang pedas dan asam	CENGEH Rempah yang berbau tajam	CENGEH Berbau tajam di minuman Et-Buah karena rasanya yang pedas dan asam	CENGEH Dapat melindungi gigi dan gusi
DAUN SALAM Daun berbentuk lonjong, sering digunakan untuk bumbu masak	DAUN SALAM Rempah digunakan untuk bumbu masak yang pedas dan asam	DAUN SALAM Rempah digunakan untuk bumbu masak yang pedas dan asam	PALA Rempah yang berbau tajam	PALA Berbau tajam berbau hitam dan berbau tajam	PALA Sebelum digunakan pada masakan, perlu digigit terlebih dahulu
SERAI Serai digunakan untuk bumbu masak yang pedas dan asam	SERAI Rempah yang berbau tajam	SERAI Rempah digunakan untuk bumbu masak yang pedas dan asam	LADA Rempah yang berbau tajam	LADA Berbau tajam berbau hitam dan berbau tajam	LADA Rempah berbau tajam berbau hitam dan berbau tajam
KUNYIT Rempah berwarna coklat muda dan tajam	KUNYIT Digunakan untuk bumbu masak yang pedas dan asam	KUNYIT Salah satu rempah yang ada di Et-Buah, apa rempah itu?	DAUN JERUK Mudah dididihkan di minuman penghangat tubuh	DAUN JERUK Durasi bermain berapa dan apa, rempah apa itu?	DAUN JERUK Siluet rempah mudah dikenali, warna yang cerah

Gambar 3. Informasi Seputar Rempah-rempah Indonesia
[Sumber: Dokumen Pribadi]

Pembahasan

Dalam tahapan proses kreatif yang telah disusun dalam penelitian, ditemukan *keyword* "Exciting Knowledge of Spices." Kata "exciting" adalah seru atau menyenangkan yang bermakna bawah *board game* ini merupakan media edukasi yang menyenangkan. Sedangkan kata "knowledge spices" mewakili ilmu pengetahuan atau wawasan baru tentang rempah-rempah Indonesia. Pesan yang ingin disampaikan melalui *keyword* "Exciting Knowledge of Spices" adalah permainan *board game* merupakan hal yang cocok dan menyenangkan untuk mengenal rempah-rempah Indonesia bagi anak usia 7-10 tahun. *Keyword* menjadi acuan visual maupun verbal dalam perancangan *board game* pengenalan rempah-rempah Indonesia.

Konsep Perancangan Board Game

Board game Rempahku dimainkan oleh 2-4 pemain dengan durasi waktu adalah lebih kurang 20 menit untuk sekali bermain dengan alur permainan sebagai berikut:

1. Semua pemain memilih warna pion yang terdiri 3 pion setiap warnanya terlebih dahulu dan meletakkan pada petak “mulai” sesuai warna pion yang dipilih. Kemudian melakukan hompimpa untuk menentukan urutan bermain.
2. Pemain pertama dapat melempar dadu terlebih dahulu, kemudian menjalankan pionnya dan berjalan sesuai jumlah pada dadu. Jika pion berhenti di:
 - a. Petak kartu tanda tanya maka, pemain harus mengambil 1 kartu pertanyaan yang berada pada papan permainan. Jawaban berada pada bagian dalam kartu. Jika pemain menjawab pertanyaan dengan benar maka pemain akan bergerak maju, jika tidak pemain akan mundur. Jumlah langkah tertera di samping jawaban.
 - b. Petak kaca pembesar maka, pemain mengambil kartu informasi yang berada pada papan permainan dan harus membacakan dengan lantang agar didengar oleh pemain lainnya.
 - c. Petak wheel maka, pemain harus memutar *wheel* dan harus menjalankan perintah yang tertera pada *wheel*.
3. Pemain dinyatakan menjadi pemenangnya jika seluruh pion yang dimiliki sudah sampai di garis *finish*.
4. Pemain yang dinyatakan kalah adalah pemain yang paling terakhir menjalankan pion ke garis *finish*.

Visualisasi Board Game

1. Warna

Warna adalah salah satu komponen visual yang dapat menarik perhatian anak-anak. Warna yang sering muncul identik dengan warna kesukaan anak-anak. Acuan warna dipilih berdasarkan hasil *keyword* “Exciting” yang berarti menarik atau asik sehingga menggunakan warna yang membuat anak bersemangat yaitu *warm color* atau warna-warna panas. Pemilihan warna juga mengacu pada *keyword* “Spices” yang artinya rempah-rempah sehingga muncul dengan kesan warna *nature*. Warna diterapkan pada seluruh komponen *board game* Rempahku, yaitu pion, *board*, kartu, logo, *packaging*, *wheel*, dan buku panduan



Gambar 4. Acuan Warna Berdasarkan *Keyword* “Exciting”

[Sumber:

<https://id.pinterest.com/pin/665688388685684108/>]



Gambar 5. Acuan Warna Berdasarkan *Keyword* “Spices”

[Sumber:

<https://id.pinterest.com/pin/474848354471162682/>]

2. Tipografi

Font sub judul berbeda dengan huruf judul, sub judul dikonsepsi agak tegas untuk membedakan antara huruf judul dengan sub judul. Tipografi dipilih karena sesuai dengan karakter anak-anak untuk lebih mudah dibaca, karena anak masih belajar membaca dan mengenali huruf satu persatu. Anak membutuhkan *text type* dengan ukuran 12-14 pt dengan jenis huruf harus *legible* dan *readable* (mudah dibaca dan bentuknya jelas) [12]. Tipografi ini akan digunakan untuk konten-konten pada *board game* seperti sub judul, keterangan dalam *board game*, dan buku panduan.



Gambar 6. Acuan Tipografi Judul

[Sumber: Dokumen Pribadi]



Gambar 7. Acuan Tipografi Sub Judul

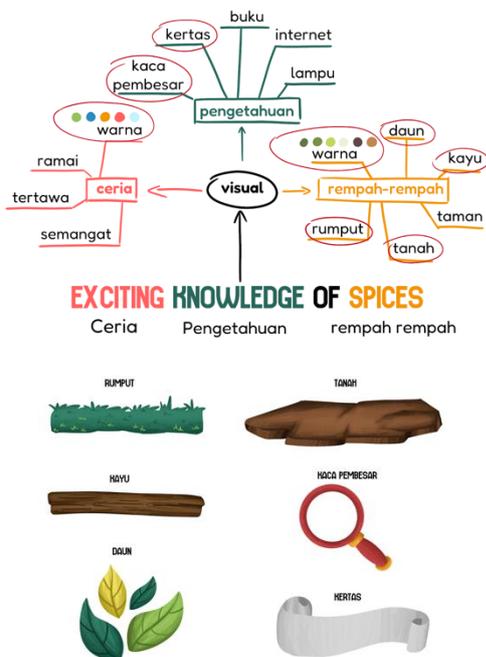
[Sumber: Dokumen Pribadi]

3. Logo

Judul *board game* pengenalan rempah-rempah Indonesia untuk anak usia 7-10 tahun adalah “Rempahku” dengan *tagline* “Board Game Rempah Indonesia.” Kata “Rempahku” merujuk pada kepemilikan atau bangga memiliki kekayaan aneka ragam rempah yang ada di Indonesia. Sedangkan

“Board Game Rempah Indonesia” menjelaskan bahwa *board game* ini asli Indonesia. Makna dari judul ini adalah mengajak para pemain untuk mengenal lebih dalam salah satu kekayaan Indonesia yaitu rempah-rempah.

Perancangan logo *board game* melalui proses *brainstorming* berdasarkan keyword “Exciting Knowledge of Spices”



Gambar 8. Proses *Brainstorming* Logo *Board Game* Rempahku
[Sumber: Dokumen Pribadi]



Gambar 9. Desain Logo *Board Game* Rempahku
[Sumber: Dokumen Pribadi]

4. Pion

Desain visual pion *board game* Rempahku berdasarkan bentuk 12 rempah-rempah yang telah terpilih dan implementasi dari keyword “Exciting” yang berarti ceria. Selain itu sesuai dengan wawancara validasi visual kepada ahli ilustrator buku anak, gaya ilustrasi yang disukai anak-anak adalah seperti *cartoon-style* dan sudah mulai sedikit realistis serta detail. Style ilustrasi rempah juga sudah sesuai dengan siluet dari rempah aslinya, seperti Gambar 8. Pion berukuran tinggi 7 cm dan diberi keterangan nama setiap rempahnya

untuk memudahkan anak mengingat bentuk rempah.



Gambar 10. Desain Pion pada *Board Game* Rempahku
[Sumber: Dokumen Pribadi]

5. Board (Papan permainan)

Board utama pada *board game* Rempahku memiliki 36 petak (10 petak dengan tanda kartu pertanyaan, 6 petak dengan tanda kaca pembesar, 4 petak dengan tanda bendera, 6 petak dengan putar *wheel*, 4 petak tanda *start*, dan 4 petak tanda *end*). *Board* berukuran 52,5 cm x 37,5 cm. Berikut pada gambar 10 desain *board* utama.



Gambar 11. Desain *Board* pada *Board Game* Rempahku
[Sumber: Dokumen Pribadi]

Desain *layout board* utama Rempahku menggunakan *layout* simetris dengan memvisualisasikan suasana taman yang menggambarkan alur cerita untuk menjalankan rempah-rempah dari kebun menuju rumah masing-masing pemilik. Terdapat jalan untuk jalur pemain.

6. Dadu

Pion dijalankan oleh pemain menggunakan dadu. Dadu berukuran 1,5 cm x 1,5 cm agar tidak hilang untuk dimainkan anak-anak.



Gambar 12. Dadu pada *Board Game* Rempahku
[Sumber: Dokumen Pribadi]

7. Kartu

Di tengah perjalanan terdapat rintangan untuk mengambil kartu. Ada 2 jenis kartu, yaitu kartu pertanyaan seperti Gambar 11 dan kartu informasi seperti Gambar 12. *Layout* pada kartu menggunakan *layout center* sehingga memudahkan anak untuk membaca.



Kondisi tertutup
(bagian depan)



Kondisi tertutup
(bagian belakang,
Berisi pertanyaan)



Kondisi terbuka (berisi jawaban dan perintah)

Gambar 13. Desain Kartu Pertanyaan pada *Board Game* Rempahku

[Sumber: Dokumen Pribadi]



Bagian depan



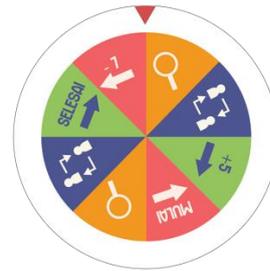
Bagian belakang

Gambar 14. Desain Kartu Informasi pada *Board Game* Rempahku

[Sumber: Dokumen Pribadi]

8. Wheel

Pemain juga akan melewati rintangan yang harus memutar *wheel*. *Board wheel* berbentuk lingkaran dengan diameter 15 cm. Di dalamnya terdapat 5 tantangan yaitu 1)Kembali ke start 2)Mundur 5 langkah 3)Maju sampai finish 4)Tukar posisi pion dengan lawan 5)Ambil kartu informasi. Penggunaan warna pada *wheel* disesuaikan menurut *icon*, contohnya tantangan “mundur” menggunakan warna merah dan “maju” menggunakan warna hijau.



Gambar 15. Desain *Wheel* pada *Board Game* Rempahku
[Sumber: Dokumen Pribadi]

9. Rule book (Buku panduan)

Terdapat buku panduan untuk memudahkan bermain *board game* Rempahku. Buku panduan berisi persiapan bermain, peraturan bermain, cara bermain, keterangan *icon*, dan komponen *board game* Rempahku. *Layout* buku panduan menggunakan *layout center* untuk memudahkan anak-anak mempelajari cara bermain *board game* Rempahku.



Gambar 16. Desain Buku Panduan pada *Board Game* Rempahku

[Sumber: Dokumen Pribadi]

10. Packaging (Kemasan)

Packaging board game Rempahku berukuran 30 cm x 40 cm untuk menyimpan komponen supaya tidak hilang dan dapat dibawa kemana saja. Penempatan logo berada di atas *packaging* secara *center* agar menjadi pusat perhatian dan mudah dikenali.



Gambar 17. Mockup Desain Packaging pada Board Game Rempahku
[Sumber: Dokumen Pribadi]

KESIMPULAN

Sedikitnya masyarakat yang mulai tidak mengetahui jenis serta manfaat dari rempah Indonesia menjadikan pengenalan menjadi hal yang penting dan perlu dikenalkan sejak usia sekolah yaitu usia 7-10 tahun. Maka media pengenalan menggunakan *board game* Rempahku menjadi media yang tepat untuk pengenalan rempah-rempah Indonesia pada anak karena *board game* Rempahku dirancang dengan alur permainan dan visual menarik sehingga anak dapat belajar sambil bermain dan materi yang didapat mudah diingat oleh anak. Selain itu, juga mendukung pembelajaran di sekolah yang masih menggunakan media yang kurang menarik serta membosankan.

Diharapkan untuk perancang selanjutnya dapat menambahkan tekstur serta aroma pada masing-masing rempah-rempah di dalam *board game* sehingga anak tidak hanya mengenali bentuk dan manfaatnya saja.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Ghaizany, "Perancangan Ensiklopedia 'Rempah dan Herba, Bumbu Dapur Indonesia' untuk Demografi Anak-Anak SD sampai SMP," Universitas Sebelas Maret, Surakarta, 2022.
- [2] N. , H. I. , P. I. , S. V Fitriana, "Rancang Bangun Marketplace Berbasis Website MEREMPAH Sebagai Teknologi Informasi Pendistribusian Secara Optimal Rempah-rempah Lokal," *eProceedings of Engineering*, vol. 8, no. 5, pp. 10684–10692, 2021.
- [3] Cynthia. , N. Maria. , M. R. Sinatra, "Perancangan Buku Pengenalan Rempah-rempah bagi Masyarakat Modern," *Jurnal DKV Adiwarna*, vol. 2, no. 9, pp. 1–9, 2016.
- [4] N. R. M. Rachman, "Perancangan Informasi Bumbu Dapur Rimpang Melalui Media Komik Digital," Universitas Komputer Indonesia, Bandung, 2020.
- [5] R. F. Putri and R. F. Putri, "Belajar Bahasa Inggris Melalui Board Game/Card Game," in *Prosiding Seminar Nasional*, Medan, 2019, pp. 539–543.
- [6] A. Rachman, V. Suhartono, and Y. Purwanto, "Agen Cerdas Animasi Wajah Untuk Game Tebak Kata," *Jurnal Teknologi Informasi*, vol. 6, no. 1, pp. 1–8, Apr. 2010.
- [7] I. A. Rizkha and M. L. Anggapuspa, "Perancangan Board Game Pengenalan Gizi Seimbang Sebagai Media Edukasi Anak Usia 9-12 Tahun," *Jurnal BARIK*, vol. 4, no. 1, pp. 175–189, 2022.
- [8] P. Titin, Jayanta, and Yulnelly, "Peran Data Primer Pada Pembentukan Skema Konseptual Yang Faktual (Studi Kasus: Skema Konseptual)," *Jurnal Simetris*, vol. 8, no. 2, pp. 679–789, Nov. 2017.
- [9] R. A. Fadhallah, *Wawancara*. Unj Press, 2021.
- [10] A. B. Wibisono, *Riset Desain : Pengumpulan Data dan Analisa*. Surabaya: Putra Media Nusantara, 2020.
- [11] T. Panggabean, "ANALISIS KEMAMPUAN SISWA MENENTUKAN 5W+ 1H DALAM TEKS BERITA DI KELAS IV SD NEGERI 178209 PEATOLONG KECAMATAN TARUTUNG TAHUN PELAJARAN 2018/2019," Universitas Quality, 2019.
- [12] S. Rustan, *Huruf Font Tipografi*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2017.