

PERANCANGAN BOARD GAME UNTUK MENGENALKAN PAKAIAN ADAT DI INDONESIA BAGI ANAK USIA 10 – 12 TAHUN

Restu Hendriyani Magh'firoh, S.Pd., M.Pd.¹, Hellena Happy Victory²

¹Fakultas Desain, Institut Informatika Indonesia (IKADO) Surabaya

²Fakultas Desain, Institut Informatika Indonesia (IKADO) Surabaya

Email: restu@ikado.ac.id¹

hellenahappy99@gmail.com²

Abstrak

Pakaian adat merupakan busana yang mengekspresikan identitas suatu daerah. Banyaknya provinsi di Indonesia mengakibatkan beragamnya pakaian adat yang ada. Namun seiring berkembangnya jaman, generasi muda mulai melupakan pakaian adat dan menganggap bahwa pakaian adat merupakan suatu hal yang ketinggalan zaman. Sehingga, banyak generasi muda yang bahkan tidak mengenali identitas pakaian adat Nusantara. Tujuan dari perancangan ini adalah merancang *Board Game* untuk mengenalkan kembali pakaian adat kepada anak usia 10-12 tahun, agar pakaian adat Nusantara ini bisa dikenal sejak dini oleh generasi muda bangsa. Dalam penelitian ini terdapat dua metode yang digunakan yaitu menggunakan data hasil wawancara dengan ahli *Board Game* dan juga data dari buku, jurnal dan internet. Hasil dari penelitian ini berupa *Board Game* dengan judul "PAKSARA" dengan *Genre Race* sebagai upaya untuk mengenalkan Pakaian Adat kepada anak – anak usia 10 – 12 tahun. *Board Game* ini diharapkan dapat membuat anak – anak sebagai generasi muda bangsa dapat kembali mencintai dan bangga terhadap pakaian adat yang ada di Indonesia.

Kata Kunci: *Board Game*, Pakaian Adat, Anak – Anak.

Abstract

Traditional clothing is clothing that expresses the identity of a region. The number of provinces in Indonesia results in a variety of existing traditional clothing. However, as time goes by, the younger generation begins to forget traditional clothing and assume that traditional clothing is something that is out of date. So that many young people do not even know the identity of the archipelago's traditional clothing. The purpose of this design is to design a Board Game to reintroduce traditional clothing to children aged 10-12 years, so that this archipelago's traditional clothing can be recognized from an early age by the nation's younger generation. In this study, there are two methods used, namely using data from interviews with Board Game experts as well as data from books, journals and the internet. The results of this study are a Board Game with the title "PAKSARA" with the Race Genre as an effort to introduce Traditional Clothing to children aged 10-12 years. This board game is expected to make children, as the nation's younger generation, able to love and be proud of traditional clothes in Indonesia again.

Keywords: *Board Game*, Customary Clothing, Children

Correspondence author: Restu Hendriyani Magh'firoh, S.Pd., M.Pd., restu@ikado.ac.id, Surabaya, Indonesia



This work is licensed under a CC-BY-NC

PENDAHULUAN

Pakaian Adat adalah pakaian yang dipakai oleh masyarakat di daerah tertentu yang memiliki ciri khas masing-masing dari setiap daerah. Pakaian adat dipakai sebagai simbol kebudayaan suatu daerah. Menurut Sagala Gamrina, dkk (2017) Pakaian Adat adalah pakaian yang dipakai oleh masyarakat di daerah tertentu saat melakukan sebuah acara kelahiran, ritual, penyambutan tamu, dan acara kebudayaan seni, Selain itu pakaian adat juga dipakai sebagai simbol kebudayaan suatu daerah. Menurut Rizka (2020) terdapat 34 Pakaian Adat yang ada di Indonesia, 34 Pakaian Adat tersebut meliputi Pakaian Adat Nanggroe Aceh Darussalam, Pakaian Adat Sumatera Utara, Pakaian Adat Sumatera Barat, Pakaian Adat Riau, Pakaian Adat Kepulauan Riau, Pakaian Adat Jambi, Pakaian Adat Sumatera Selatan, Pakaian Adat Bangka Belitung, Pakaian Adat Bengkulu, Pakaian Adat Lampung, Pakaian Adat Banten, Pakaian Adat Jakarta, Pakaian Adat Jawa Barat, Pakaian Adat Jawa Tengah, Pakaian Adat Yogyakarta, Pakaian Adat Jawa Timur, Pakaian Adat Kalimantan Barat, Pakaian Adat Kalimantan Tengah, Pakaian Adat Kalimantan Selatan, Pakaian Adat Kalimantan Timur, Pakaian Adat Kalimantan Utara, Pakaian Adat Sulawesi Selatan, Pakaian Adat Sulawesi Barat, Pakaian Adat Sulawesi Tenggara, Pakaian Adat Sulawesi Tengah, Pakaian Adat Gorontalo, Pakaian Adat Sulawesi Utara, Pakaian Adat Bali, Pakaian Adat Nusa Tenggara Barat, Pakaian Adat Nusa Tenggara Timur, Pakaian Adat Maluku, Pakaian Adat Maluku Utara, Pakaian Adat Papua Barat, dan Pakaian Adat Papua.

Akan tetapi saat ini pakaian adat mulai dilupakan oleh generasi muda hal ini dapat di lihat dari satu laporan penelitian pada tahun 1990 yang diterbitkan oleh *Kemendikbud* berjudul "*Pakaian Adat Tradisional Daerah Bengkulu*" pada bagian rumusan masalah umum disebutkan bahwa dengan majunya perkembangan yang ada pada saat ini terutama dalam bidang teknologi yang ada saat ini, aktifitas yang dilakukan masyarakat lambat laun akan berubah dan perubahan tersebut akan mempengaruhi berbagai macam aspek hal ini dikarenakan masyarakat lebih menyenangi apa yang ada saat ini dan tidak mempertimbangkan pengaruhnya dimasa yang akan datang. Sehingga tidak jarang apabila adanya suatu kejadian dimana sebuah kebudayaan yang di dalamnya terkandung berbagai makna dan jati diri leluhur dilupakan begitu saja. Bahkan sebagian besar dari masyarakat kini mulai beranggapan bahwa hal tersebut merupakan suatu hal yang ketinggalan zaman.

Walaupun permasalahan tersebut ada sejak lama pada era modern ini permasalahan tersebut masih ditemui seperti yang dikatakan oleh artikel *harapanrakyat.com* (2012) mengatakan bahwa kesadaran masyarakat Kabupaten Ciamis akan budaya Sunda mulai berkurang salah satu nya adalah dapat dilihat dari minimnya penggunaan pakaian adat Sunda, padahal Ciamis merupakan wilayah dengan mayoritas yang dimana warganya berdarah Sunda. Anggota DPR Kabupaten Ciamis, Dadang Kusmayadi juga mengatakan bahwa dirinya menyayangkan adat Sunda tidak lagi terlihat didaerahnya. Selain itu ada juga permasalahan mengenai pakaian adat lainnya seperti yang di terbitkan oleh artikel berita *koran madura* (2019) dalam artikel tersebut dikatakan bahwa Ketua Fraksi Demokrat DPRD Pamekasan, Madura, Jawa Timur Moh.Ali mengusulkan pakaian adat Madura dijadikan sebagai seragam dinas hal ini dikarenakan untuk mengingatkan generasi milenial yang mulai melupakan identitas daerah. Dirinya juga mengatakan bahwa identitas daerah penting untuk dikenalkan kembali kepada generasi muda yang mulai melupakan.

Berdasarkan fenomena serta permasalahan yang ada, maka perlunya merancang *Board Game* sebagai salah satu media untuk mengatasi permasalahan tersebut adapun beberapa faktor

yang mengakibatkan pemilihan *Board Game* sebagai media yang digunakan hal ini karena *Board Game* merupakan media yang efektif dan menarik untuk mengenalkan Pakaian Adat kepada anak – anak. Hal ini seperti yang di katakan oleh Vaganza (2020) bahwa *Board Game* sebagai media pembelajaran dapat menjadi sebuah media yang efektif dikarenakan adanya komunikasi dan interaksi, lawan main ada didepan mata. Setiap aksi yang dilakukan sendiri ataupun pemain lain dapat dilihat secara langsung. Sehingga *board game* menyediakan lingkungan yang aman bagi pemain untuk gagal, dan dengan belajar dari kegagalan tersebut dapat membentuk sebuah strategi yang baru.

Hal ini bisa menjadi latihan yang berharga untuk situasi di dunia nyata dikarenakan tanpa sadar *board game* telah membantu kita memahami bagaimana membuat keputusan dan bagaimana bereaksi terhadap situasi yang krusial. Menurut Mike Scorviano (2010) dalam Nasrulloh dkk, (2018) dalam Sejarah *Board Game* dan Psikologi Permainan oleh *board game* adalah permainan yang alat – alatnya atau bagian permainnya dapat diletakkan, dipindahkan, atau digerakkan dipermukaan yang sudah ditandai atau dibagi berdasarkan seperangkat aturan. Menurut Vaganza (2020) dalam *board game* terdapat beberapa jenis komponen mulai dari kartu, Kepingan, Token dan Bidak, Papan Permainan, dan Papan Pemain. Menurut Jeffrey P. Hinenaugh (2009) terdapat 3 jenis kategori *board game* pertama Wargame genre ini merupakan simulasi perang dimana pemain bermain dengan tujuan mengalahkan atau menangkap lawan contoh dari kategori ini adalah Risk : The Lords of The Rings, kedua Race merupakan game dimana pemain berlomba mencapai tujuan akhir untuk memenangkan permainan contoh dari kategori ini adalah ular tangga, dan yang terakhir adalah Allignment Game dalam genre ini memiliki tujuan adalah membuat garis atau pola pada papan. Contoh dari jenis ini adalah Tic-Tac-Toe.

Dalam perancangan *Board Game* ini tentunya juga harus memperhatikan pemilihan ilustrasi, warna, font dan model layout dari setiap komponen *Board game*. Ilustrasi merupakan bentuk ekspetasi dari imajinasi yang sifatnya maya, ilustrasi juga hadir dalam tulisan, gambar, maupun suara. Terdapat beberapa jenis ilustrasi menurut Soedarso (2014) jenis tersebut meliputi Gambar Ilustrasi Naturalist, Gambar Ilustrasi Dekoratif, Gambar Kartun, Gambar Karikatur, Cerita Bergambar, Ilustrasi Buku Pelajaran, dan Ilustrasi Khayalan. Menurut Arifin dan Kusrianto (2009) ilustrasi memiliki beberapa fungsi, dungsi tersebut meliputi Fungsi Deskriptif, Fungsi Ekspresif, Fungsi Analitis, dan Fungsi Kualitatif. Sedangkan layout, adalah suatu kegiatan menyusun, mengatur, dan memadukan unsur komunikasi grafis menjadi bahasa visual yang komunikatif, estetik dan menarik. terdapat empat prinsip dalam layout menurut Anggraini dan Nathalia (2014) prinsip tersebut meliputi Urutan (Sequence) merupakan urutan perhatian dari layout atau aliran pandangan mata saat melihat layout, Penekanan (Emphasis) merupakan penekanan pada bagian – bagian tertentu pada layout yang memiliki fungsi agar pembaca dapat lebih fokus pada bagian yang penting, Keseimbangan (Balance) merupakan teknik mengatur keseimbangan pada elemen layout yang dibagi menjadi dua yaitu keseimbangan simetris dan keseimbangan asimetris, dan Kesatuan (Unity) merupakan menciptakan kesatuan pada keseluruhan desain, semua elemen yang digunakan harus saling berkaitan dan disusun dengan tepat.

Target Pada Perancangan ini adalah anak – anak usia 10 – 12 Tahun hal ini dikarenakan berdasar dokumen “Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah” menuliskan dalam hal Kompetensi Dasar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dan Ilmu Pengetahuan Sosial bahwa pada kelas 4 SD mereka baru diajarkan mengenai pakaian adat yang ada di Indonesia. Anak adalah manusia muda yang sedang menentukan identitas serta memiliki jiwa yang masih sangat labil dan mudah mendapatkan pengaruh dari lingkungan. sedangkan menurut Lilik Mulyadi (2005) dalam Amrunsyah (2017) mengatakan bila dilihat dalam aspek yuridis pengertian anak dimata hukum positif Indonesia lazim anak adalah orang yang belum

dewasa, orang dibawah umur atau keadaan dibawah umur, atau juga biasa disebut sebagai anak yang berada dibawah pengawasan wali. Anak – anak usia 6 – 12 tahun disebut masa anak – anak ke dua, pada masa ini dikenal sebagai masa sekolah karena anak telah mampu menerima pendidikan formal dan pada masa ini anak – anak sudah dapat menyerap berbagai hal yang ada di lingkungannya. Dalam segi perkembangan anak usia 6 – 12 tahun dapat dilihat dari empat aspek mulai dari aspek kognitif, kognisi, aspek bahasa, dan aspek sosio emosional.

METODE PENELITIAN

Dalam proses perancangan untuk membuat board game terdapat tahapan yang dilakukan yang pertama melakukan riset mengenai topik – topik terkait baik dalam hal referensi ilustrasi maupun data. Pengumpulan primer data didapat melalui wawancara dan observasi. Wawancara dilakukan untuk meninjau lebih dalam mengenai target yaitu anak – anak usia 10 – 12 Tahun dan untuk meninjau lebih jauh mengenai Board Game. Pengumpulan data sekunder melalui data – data yang berasal dari jurnal, artikel serta buku yang bertujuan untuk membantu proses penelitian untuk mendapatkan data – data mengenai objek dan topik yang di angkat dalam perancangan ini, sehingga dapat membantu proses perancangan dalam pemilihan media pendukung, serta ilustrasi yang akan dibuat. Selanjutnya adalah menentukan komponen yang diperlukan dalam membuat board game hal ini meliputi pemilihan font dan ilustrasi yang sesuai dengan target audience serta membuat alur permainan. Ketiga, adalah membuat sketsa untuk pakaian adat, kartu, desain papan, kemasan, dan juga media pendukung. Ke empat adalah membuat hasil digital dari setiap desain sketsa yang telah dibuat sebelumnya. Terakhir adalah mencetak semua hasil dari komponen utama yang digunakan yang nantinya komponen ini akan dimasukkan ke dalam box kemasan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perancangan ini dibuat dalam bentuk media permainan *Board Game* dengan judul “PAKSARA” yang memiliki arti Pakaian Adat Nusantara. Dalam media ini terdapat beberapa komponen yang digunakan didalamnya meliputi Papan Utama, Papan Skor, Kartu Bergambar Pakaian Adat, Kartu Jawaban, Kartu Penentu Giliran, Token Bulat, Token Segilima, Buku Panduan, dan Buku Jawaban. *Board Game “PAKSARA – Pakaian Adat Nusantara”* ini memiliki manfaat sebagai media untuk memperkenalkan pakaian adat yang ada di Indonesia bagi anak – anak usia 10 – 12 tahun. Dalam hal lain *board game* ini juga berguna untuk mencegah anak dalam ketergantungan terhadap penggunaan handphone dan juga untuk meningkatkan interaksi sosial anak dengan teman – teman sebayanya. Dalam penerapan pada media *board game* yang akan digunakan adalah dengan *Genre Race* yang sederhana dan cocok untuk anak – anak usia 10 - 12 tahun dengan memberikan pengalaman cara belajar yang baru dan menyenangkan.

Papan utama pada *board game* ini berukuran 72cm x 48cm yang terdiri dari enam buah potongan papan dengan ukuran masing – masing papan memiliki ukuran 24cm x 24cm yang bila di gabungkan akan menjadi suatu kesatuan, bahan dari komponen papan *board game* ini menggunakan *yellow board* dengan ukuran kurang lebih 2mm yang dilapis dua dan pada lapisan permukaan atas dan bawahnya dilapisi dengan stiker, sedangkan untuk komponen kartu pada *board game* menggunakan material *art paper* 260 gram.

Komponen board game :

- a. 1 Buah papan yang terdiri dari 6 ptongan yang dapat disatukan dan dalam permainannya digunakan untuk meletakkan kartu bergambar pakaian adat di Indonesia.
- b. 4 Buah papan skor (1 untuk setiap pemain).
- c. 24 Token bergambar karakter berbentuk segilima (6 token untuk setiap pemain).
- d. 4 Token berbentuk lingkaran (1 untuk setiap pemain)
- e. 4 Kartu Giliran untuk menentukan giliran bermain

- f. 34 Kartu Bergambar Pakaian Adat di Indonesia
- g. 34 Kartu bertuliskan asal Pakaian Adat.
- h. 4 Buku kunci jawaban (1 buku untuk setiap pemain).

Jumlah Pemain

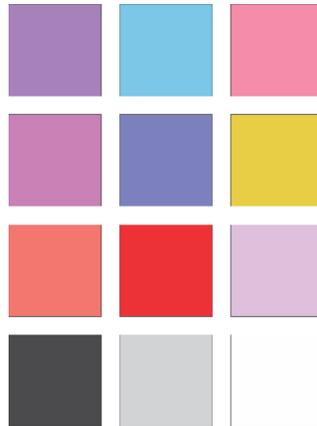
Dalam permainan *Board Game* “PAKSARA – Pakaian Adat Nusantara” ini dapat dimainkan sedikitnya dengan jumlah 2 orang pemain dan maksimal dapat dimainkan oleh 4 orang pemain namun jumlah pemain tersebut tidak mempengaruhi *gameplay* dalam bermain, dimana jumlah kartu yang harus ditebak dalam permainan tersebut tetap 6 gambar pakaian adat dari jumlah kartu yang ada di tangan pemain.

Alur Permainan (Cara Bermain)

- a. Pertama pemain diminta untuk membuka kartu penentu giliran yang telah dibagikan untuk melihat urutan aksi pemain.
- b. Semua pemain diperbolehkan untuk mengambil dan melihat kartu bertuliskan jawaban yang telah dibagikan.
- c. Setelah itu pemain pertama berdasar hasil kartu penentu giliran diperbolehkan untuk melakukan aksinya yaitu meletakkan 1 kartu jawaban di atas gambar yang diyakini benar pada kartu bergambar pakaian adat yang ada di atas papan utama. Setelah pemain pertama melakukan aksinya pemain kedua dan seterusnya akan melakukan aksi yang sama juga.
- d. Setelah semua pemain melakukan aksinya semua pemain bisa melakukan pengecekan melalui buku kunci jawaban apakah jawaban yang diletakkan pada papan merupakan jawaban yang benar atau salah.
- e. Bila jawaban pemain benar maka pemain tersebut berhak menjalankan token berbentuk bulat pada papan skor ke atas sebanyak 1 langkah dan diperbolehkan meletakkan token berbentuk segilima ke atas kartu jawaban yang telah dijawabnya sebagai penanda.
- f. Bila pemain tidak bisa menebaknya maka pemain tersebut tidak diperbolehkan untuk memindahkan token pada papan skor dan meletakkan token di atas papan utama. Kartu yang tidak berhasil ditebak akan kembali ke tangan pemain tersebut.
- g. Setelah pengecekan selesai pemain diminta menutup kembali buku kunci jawaban dan diminta untuk melanjutkan aksinya kembali seperti turn sebelumnya.
- h. Permainan ini berakhir bila ada 1 orang pemain yang berhasil mencapai garis finish.

Konsep Warna

Dalam penggunaan warna yang akan digunakan pada *board game* ini akan menggunakan warna – warna soft dan warna yang sedikit cerah hal ini dikarenakan warna tersebut lebih nyaman untuk dilihat oleh mata anak – anak dan juga bertujuan untuk lebih menimbulkan logo yang nantinya akan diletakkan pada komponen pada *board game*. Sedangkan warna pada baju adat akan menyesuaikan warna yang digunakan referensi. Dari warna – warna tersebut memiliki dominasi warna indigo hal ini dikarenakan warna indigo memiliki arti tradisi, ritual, dan juga upacara, akan tetapi warna ini juga memiliki makna menggambarkan, mengembangkan wawasan baru. Hal ini berkaitan dengan pakaian adat yang merupakan sebuah tradisi yang sudah ada sejak zaman dahulu Warna – warna tersebut adalah sebagai berikut:



Gambar 1 MoodBoard Warna
Sumber: Dokumentasi Penulis

Tipografi

Dalam *board game* “PAKSARA – Pakaian Adat Nusantara” ini akan menggunakan tipografi dengan dua jenis yaitu font yang memiliki ujung agak runcing dan juga font dengan bagian ujung yang cenderung berbentuk bulat, font yang digunakan ini memiliki kemudahan untuk dibaca oleh anak – anak usia 10 – 12 Tahun. Berikut adalah font yang digunakan dalam *board game* “PAKSARA” :

a. Poetsen One



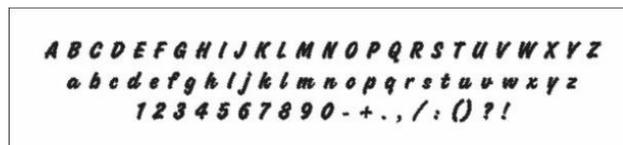
Gambar 2 Poetsen One
Sumber: Dafont.com

b. Averia Sans



Gambar 3 Averia Sans
Sumber: Dafont.com

c. Challenge Contour



Gambar 4 Challenge Contour
Sumber: Dafont.com

Berikut adalah tampilan dari *board game* “PAKSARA”:

Logo

Dasar pemilihan logo ini, ilustrasi bendera yang digunakan melambangkan bahwa *board game* ini merupakan *board game* pakaian adat yang ada di Indonesia, dan pada ilustrasi karakter menggunakan karakter pakaian adat Jawa Timur sebagai perwakilannya hal ini dikarenakan subjek yang dijadikan penelitian untuk meninjau pengetahuan anak – anak mengenai pakaian adat merupakan anak – anak yang berasal dari Jawa Timur (Surabaya).



Gambar 5. Logo
Sumber: Dokumentasi Penulis

Komponen Board Game

a. Papan Utama

Desain papan ini memiliki desain polos yang bertujuan agar para pemain dapat lebih berfokus pada gambar – gambar pakaian adat daripada pattern yang ada.



Gambar 6 Papan Utama
Sumber: Dokumentasi Penulis

b. Papan Skor

Pada kartu ini akan menggunakan indigo, warna ini pada dasarnya memiliki makna yang sama dengan papan utama dan kartu bergambar pakaian adat, pemberian warna yang sama ini digunakan agar tidak terlalu banyak warna yang digunakan.



Gambar 7 Papan Skor
Sumber: Dokumentasi Penulis

c. Token

Token ini dibagi menjadi dua macam yaitu token penanda pada kartu dan token sebagai bidak pada papan skor dan kedua token tersebut memiliki ukuran dan bentuk yang berbeda pada token penanda pada kartu memiliki ukuran 5cm dengan bentuk segilima dan pada token penanda pada papan memiliki ukuran 3cm dengan bentuk lingkaran. Pada token ini akan bergambar 4 ilustrasi karakter. Jumlah token ini sendiri pada token penanda pada kartu memiliki jumlah 24 token dimana setiap karakter memiliki 6 jumlah token, sedangkan token pada papan skor berjumlah 4 Token dimana setiap pemain akan mendapat 1 Token.



Gambar 8 Token Segilima
Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 9 Token Bulat
Sumber: Dokumentasi Penulis

d. Kartu Bergambar Pakaian Adat

Kartu ini memiliki ukuran 10cm x 7cm dalam kartu ini akan berjumlah 34 dan pada setiap kartu tersebut berisikan 34 gambar pakaian adat laki – laki dan perempuan yang ada di 34 provinsi di Indonesia, pada kartu ini warna yang digunakan adalah warna Indigo, Kartu ini akan dibuat dengan menggunakan material ArtPaper dengan ketebalan 260gram dan dicetak dengan teknik digital printing.



Gambar 10 Kartu Bergambar Pakaian Adat
Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 13. Buku Panduan
Sumber: Dokumentasi Penulis

h. Buku Jawaban

Buku jawaban ini menggunakan bahan *Art Paper* dengan ketebalan 150gram dengan ukuran 10,5cm x 148cm , buku ini berisikan kunci jawaban dari gambar pakaian adat yang ada pada kartu bergambar karakter pakaian adat.



Gambar 14. Buku Jawaban
Sumber: Dokumentasi Penulis

i. Packaging

Pada kemasan pada board game PAKSARA ini memiliki ukuran 28,5cm x 36,5cm dengan ketinggian 8,5cm dengan bentuk kotak, material untuk membuat kemasan ini menggunakan material yellow board dengan ketebalan 3mm yang dilapis dua.



Gambar 15. Tampilan Kemasan Board Game PAKSARA
Sumber: Dokumentasi Penulis

SIMPULAN

Dalam perancangan menghasilkan board game berjudul “PAKSARA”. Komponen – board game meliputi papan utama, papan skor, kartu bergambar pakaian adat, kartu jawaban,

kartu penentu giliran, token segilima, dan token lingkaran, yang dilengkapi dengan buku panduan dan buku kunci jawaban. Ada beberapa hal yang perlu dipertimbangkan dalam merancang board game yang ditujukan kepada anak – anak khususnya usia 10 – 12 tahun, mulai dari pencarian data yang tepat dengan sumber – sumber terpercaya, perlunya memperbanyak wawasan mengenai media dan target yang akan digunakan dalam perancangan. Pemilihan komponen serta material yang cocok dalam pembuatan board game ini juga perlu diperhatikan dikarenakan komponen yang digunakan harus sesuai, aman dan tepat untuk anak – anak. Selain itu ilustrasi juga menjadi poin yang tidak kalah penting untuk diperhatikan hal ini dikarenakan dalam merancang ilustrasi yang nantinya ditujukan kepada anak – anak tentunya ilustrasi yang digunakan juga ilustrasi yang sesuai dengan karakteristik anak – anak. Sehingga nantinya ilustrasi tersebut dapat menjadi salah satu daya tarik agar anak – anak mau memainkan board game ini. Dalam kaitannya dengan bidang seni, khususnya praktik berkesenian simpulan dapat berupa model proses kreatif sesuai tindakan yang dilakukan dengan menyampaikan unsur-unsur kreativitas berkarya.

DAFTAR PUSTAKA

- Amrunsyah, A. 2017. “*TINDAK PIDANA PERLINDUNGAN ANAK*”. Al-Qadha: Jurnal Hukum Islam Dan Perundang-Undangan, 4(1),79-94.
- [2] Arifin & Kusrianto. 2009. *Sukses Menulis Buku Ajar dan Referensi*. Jakarta : PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- [3] Hinebaugh, J. P. 2009. *A Board Game Education*. United States of America : Rowman & Littlefield Education.
- [4] JDIH Kemendikbud. 2014. *PERATURAN MENTERI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN REPUBLIK INDONESIA NOMOR 57 TAHUN 2014 TENTANG KURIKULUM 2013 SEKOLAH DASAR/MADRASAH IBTIDAIYAH*. Diakses pada tanggal 31 Januari 2021 dari <https://jdih.kemdikbud.go.id/arsip/Salinan%20Permendikbud%20Nomor%2067%20Tahun%202013.pdf>
- [5] Kartiwa, Asep. 2012. *Pakaian Adat Sunda Mulai Dilupakan Warga Ciamis?*. Diakses pada tanggal 2 November 2020 dari <https://www.harapanrakyat.com/2012/06/pakaian-adat-sunda-mulai-dilupakan-warga-ciamis/>
- [6] Koran Madura (Ed). 2019. *Dilupakan Generasi Milenial, Pakaian Adat Madura Diusulkan Jadi Seragam Dinas*. Diakses pada tanggal 11 November 2020 dari <https://www.koranmadura.com/2019/10/dilupakan-generasi-milenial-pakaian-adat-madura-diusulkan-jadi-seragam-dinas/>
- [7] Nasrulloh, Muhammad, Benny Rahmawan .N, & Ime Kristalydia. 2018. “*PERANCANGAN BOARD GAME EDUKATIF UNTUK MENGENALKAN CITA-CITA BAGI ANAK USIA 6-9 TAHUN*”. ARTIKA, Vol. 3 No. 1. Halaman 19 – 30.
- [8] Rizka. 2020. *Unik, Inilah 34 Pakaian Adat Tradisional di Indonesia*. Diakses pada tanggal 11 November 2020 dari <https://www.indozone.id/travel/RMsqOr/pakaian-adat-tradisional-di-indonesia>
- [9] Sagala, Gamrina, M Mesran, Dian U Sutikso, dkk. 2017. “*PERANCANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN PAKAIAN ADAT ASLI INDONESIA BERBASIS MULTIMEDIA DAN WEB MENERAPKAN METODE COMPUTER ASSISTED INSTRUCTION (CAI)*”. Jurnal Riset Komputer (JURIKOM), Vol. 4 NO. 4. Halaman 12 – 15.
- [10] Soedarso, Nick. 2014. “*Perancangan Buku Ilustrasi Perjalanan Mahapatih Gajah Mada*”. Humaniora. Vol. 5, No. 2, Oktober 2014, 516-570.
- [11] Vaganza. 2020. *Alasan Utama Mengapa Board Game Cocok Dijadikan Media Pembelajaran*. Diakses pada tanggal 5 Maret 2021 dari <https://boardgame.id/alasan-board-game-media-pembelajaran/>
- [12] Vaganza. 2020. *Kenali Dulu 5 Komponen Board Game Sebelum Memulai Merancangnya*. Diakses pada tanggal 14 November 2020 dari <https://boardgame.id/5-komponen-board-game>

