

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penciptaan

Indonesia memiliki kekayaan budaya lisan dan pertunjukan tradisional yang sangat beragam, salah satu warisan lokal yang hidup di wilayah Gunungkidul adalah ragam cerita rakyat dan kesenian *Jathilan* yang kaya nilai sejarah, ritual, dan simbolisme masyarakat setempat. Kesenian dan cerita-cerita ini sering tampil dalam bentuk pertunjukan komunitas yang berfungsi sebagai media identitas budaya dan pengetahuan lokal. Kabupaten Gunungkidul yang ber-Ibukota di Wonosari merupakan salah satu kabupaten di Daerah Istimewa Yogyakarta yang terletak 39 km sebelah tenggara Kota Yogyakarta. Luas wilayah Kabupaten Gunungkidul adalah 1.485,36 km² atau sekitar 46,63 % dari luas wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta.

Kebudayaan merupakan identitas nasional suatu bangsa, dapat disebut sebagai keunikan, kualitas atau ciri khas yang membedakan suatu bangsa dengan bangsa lain. Namun, akibat semakin canggihnya kemajuan teknologi yang disebabkan karena adanya globalisasi akan mengakibatkan berbagai macam tantangan yang bisa merubah nilai-nilai budaya. Adapun masalah yang ditimbulkan yaitu, hilangnya budaya asli suatu daerah, terjadinya erosi nilai-nilai budaya, menurunnya rasa nasionalisme dan patriotisme, hilangnya sifat

kekeluargaan dan gotong royong, serta gaya hidup yang tidak sesuai dengan adat lokal (Adrian & Resmini, 2018)

Dalam beberapa dekade terakhir, proses modernisasi, urbanisasi, perubahan gaya hidup generasi muda, dan dominasi media digital membuat banyak aspek kebudayaan lokal berisiko mengalami pelunturannya, generasi muda kurang terpapar konteks historis, dan bentuk pertunjukan tradisional jarang dipraktikkan. Artikel dalam jurnal Sainsbertek menyebutkan bahwa pengetahuan budaya daerah di kalangan Generasi Z di Indonesia semakin menurun akibat pengaruh globalisasi dan pesatnya perkembangan teknologi informasi. Kemudahan mengakses hiburan digital melalui gawai membuat remaja lebih banyak menghabiskan waktu di media sosial, *game*, dan berbagai konten digital dibandingkan mempelajari budaya lokal, seperti cerita rakyat dan kesenian tradisional. Kondisi tersebut tidak hanya berdampak pada menurunnya minat terhadap budaya daerah, tetapi juga memunculkan fenomena *digital detox*, yaitu upaya mengurangi penggunaan gawai secara sadar untuk memperoleh keseimbangan antara kehidupan digital dan aktivitas di dunia nyata.

Untuk mengatasi hal itu, adanya fenomena tersebut menunjukkan perlunya media alternatif yang mampu memberikan hiburan sekaligus edukasi tanpa bergantung pada perangkat digital. Oleh karena itu, perancangan boardgame bertema cerita rakyat dan kesenian Gunungkidul diharapkan dapat menjadi sarana yang

mendukung praktik *digital detox* sekaligus meningkatkan minat Generasi Z dalam mengenal dan melestarikan budaya lokal.

Dilakukannya studi literatur tentang permainan edukatif dan proyek pengembangan media menunjukkan perlunya pendekatan inovatif untuk menyambungkan generasi muda dengan warisan budaya cerita rakyat agar pelestarian menjadi relevan dan menarik. Diperlukan upaya kreatif untuk memperkenalkan kembali nilai-nilai budaya dengan cara yang lebih relevan dengan kehidupan masa kini. Salah satu bentuk kreasi yang efektif adalah melalui permainan, khususnya permainan interaktif seperti *boardgame*. Melalui media permainan, unsur-unsur budaya dapat dikemas secara edukatif, sehingga generasi muda dapat belajar, memahami, dan mencintai budaya bangsa. Salah satunya adalah bisa dicoba untuk membuat permainan berbasis peran.

Permainan berbasis peran ini adalah jenis permainan di mana pemain memerankan karakter tertentu sesuai dengan aturan dan alur cerita yang telah ditentukan. Menurut Dhieni (2007), bermain peran adalah “memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda di sekitar anak dengan tujuan untuk mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap bahan pengembangan yang dilaksanakan”. Sejarah permainan peran berawal dari tradisi permainan peran yang lebih awal muncul di Amerika Serikat, yang dipadukan dengan aturan-aturan permainan perang fantasi pada tahun 1970-an untuk melahirkan permainan peran modern. Tahun 1974, Gary Gygax dan Dave Arneson menerbitkan permainan *Dungeons & Dragons (D&D)*,

yang menggabungkan permainan perang serta permainan berbasis peran atau *roleplay* pertama di dunia. Pemain bertanggung jawab untuk memerankan peran ini dalam sebuah narasi, baik dengan melakukan peranan, atau pengembangan karakter. Tindakan yang diambil saat memerankan peran dapat dikatakan benar atau salah tergantung pada sistem aturan dan pedoman yang formal. Dalam permainan ini, pemain dituntut untuk bertindak, berbicara, dan mengambil keputusan seolah-olah mereka adalah karakter tersebut. Tujuannya bisa berupa menyelesaikan misi, berinteraksi dengan pemain lain, atau menghadapi konflik yang sudah dirancang dalam sistem permainan.

Keunikan permainan berbasis peran adalah kemampuannya menggabungkan hiburan, kreativitas, dan interaksi sosial. Pemain dilatih untuk berpikir kritis, berimajinasi, serta berkomunikasi dengan baik dalam menjalankan perannya. Contoh permainan berbasis bermain peran adalah Permainan “Werewolf”. Permainan Werewolf (awalnya dikenal sebagai Mafia) dikembangkan pada pertengahan 1980-an oleh Dmitry Davidoff, seorang mahasiswa psikologi di Universitas Negeri Moskow, sebagai eksperimen sosial dan metode pengajaran. Ia merancang permainan ini untuk mengeksplorasi dinamika informasi tersembunyi, identitas rahasia, dan bagaimana kelompok besar berinteraksi dengan kelompok kecil yang memiliki keunggulan informasi. Pada awalnya permainan menyebar dalam lingkungan universitas dan kamp musim panas di Rusia, kemudian ke Eropa dan seluruh dunia.

Kemudian tema permainan diadaptasi: pada tahun 1997, Andrew Plotkin mengganti tema mafia ke tema manusia serigala (werewolf) agar lebih universal dan dramatis bagi audiens luas.



Gambar 1. Perkembangan Game Werewolf

Sumber : Beziargamesinc, diakses pada Mei 2025

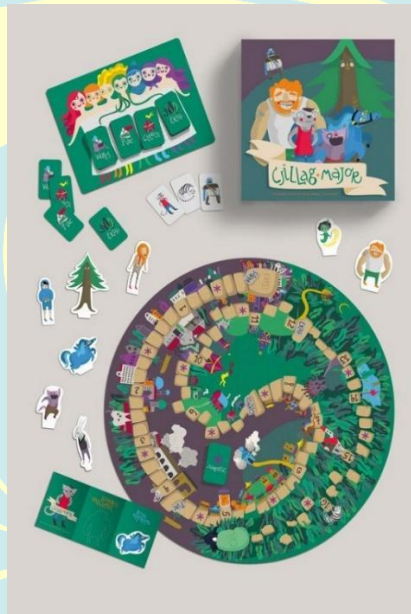
Seiring waktu, mekanisme permainan dikembangkan menjadi produk komersial seperti Ultimate Werewolf oleh Ted Alspach (Bézier Games), yang menawarkan peran-peran tambahan, moderator formal, *boardgame*, dan elemen kartu siap pakai, memungkinkan permainan dengan jumlah pemain besar dan berbagai varian. Permainan Werewolf adalah permainan deduksi sosial yang dimainkan secara berkelompok, di mana setiap pemain mendapat peran rahasia dengan tujuan tertentu. Secara umum, permainan ini membagi pemain menjadi dua kubu: Warga Desa yang berusaha menemukan siapa Werewolf yang bersembunyi, dan Werewolf yang berusaha mengelabui warga serta menyingkirkan mereka satu per satu. Jalannya permainan dipandu oleh seorang moderator dalam dua fase yang berulang, yaitu fase malam (Werewolf dan peran khusus beraksi secara rahasia) dan fase siang

(semua pemain berdiskusi, menuduh, dan melakukan voting). Kemenangan ditentukan ketika salah satu kubu berhasil mencapai tujuannya, misalnya warga menang jika semua Werewolf ditemukan, atau sebaliknya Werewolf menang jika jumlah mereka menyamai warga yang tersisa.

Penelitian lebih akademik juga telah muncul, misalnya studi tentang game refinement theory dan “*energy exchange*” dalam variasi karakter permainan Mafia/Werewolf yang mengevaluasi bagaimana karakter-karakter dan keseimbangan antar peran mempengaruhi keterlibatan pemain secara matematis. Permainan berbasis peran seperti contohnya permainan Werewolf ternyata cocok dikembangkan dan dikreasikan menjadi sebuah permainan papan atau *boardgame*.

Pengertian *boardgame* menurut Mike Scorviano (2010) dalam sejarah *Boardgame* dan Psikologi Permainan, *boardgame* adalah dimana alat-alat atau bagian-bagian permainan ditempatkan, dipindahkan atau digerakkan pada permukaan yang telah ditandai atau atau dibagi-bagi menurut seperangkat aturan. Dalam konteks pendidikan, *boardgame* berfungsi sebagai media alternatif yang mampu mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa. Menurut Scorviano (2010), *boardgame* memfasilitasi pembelajaran aktif dan kolaboratif melalui mekanisme aturan, giliran bermain dan penyelesaian tantangan. *Boardgame* juga dinilai efektif dalam membangun motivasi belajar siswa karena mengandung unsur kompetisi yang sehat dan keterlibatan langsung. *Boardgame*

menggunakan media nyata yang membuat para pemain saling berinteraksi tatap muka dan dalam *boardgame* diciptakan sebuah tema dalam permainan serta aturan - aturan yang sudah ada. *Boardgame* adalah permainan yang dimainkan di atas sebuah papan dengan menggunakan komponen fisik seperti pion, kartu, dadu, token, atau penanda tertentu sesuai dengan aturan permainan.



Gambar 2. Contoh Boardgame
Sumber : Pinterest, diakses pada Mei 2025

Boardgame biasanya dimainkan oleh dua orang atau lebih, dan setiap pemain memiliki tujuan tertentu, baik berupa mencapai skor tertinggi, mengalahkan lawan, maupun menyelesaikan misi bersama. Dalam perkembangannya, *boardgame* tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media edukasi, simulasi, dan sarana interaksi sosial karena mengandalkan strategi, logika, serta komunikasi antar pemain.

Secara historis, *boardgame* sudah ada sejak ribuan tahun lalu. Salah satu *boardgame* tertua adalah Senet dari Mesir Kuno (sekitar 3100 SM) dan Go dari Tiongkok (sekitar 2000 SM). Saat ini, *boardgame* modern berkembang dengan tema dan mekanisme beragam, mulai dari permainan strategi (*Catan*, *Ticket to Ride*), deduksi sosial (*Werewolf*, *Secret Hitler*), hingga permainan edukasi yang dirancang khusus untuk pembelajaran. Namun, menjelang akhir abad ke-20, permainan papan telah kehilangan sebagian daya tariknya. Dengan maraknya permainan video, permainan papan dianggap oleh banyak orang sebagai peninggalan kuno, bertentangan dengan dunia modern. Semua itu berubah pada tahun 1995, ketika Klaus Teuber menerbitkan karya yang kelak menjadi sensasi internasional, *Settlers of Catan*. *Catan* merepresentasikan sebuah langkah maju evolusioner dalam permainan dan kemudian mendefinisikan era baru permainan bergaya Eropa, yang secara fundamental mengubah tidak hanya desain permainan papan, tetapi juga menghidupkan kembali popularitas hobi ini.

Pada abad ke-21 permainan papan mulai mengalami kebangkitan, alasan di balik lonjakan popularitas ini mekanisme permainan yang mendasari setiap tahapannya juga telah meningkat. Dari kooperatif, penempatan peran, membangun dek, ada banyak sekali gaya permainan yang sebelumnya tidak ada, membuka hobi baru bagi lebih banyak orang.

Berdasarkan paparan diatas, direncanakannya pembuatan *Boardgame* “JEJAK” permainan interaktif yang terinspirasi dari mekanisme *social deduction game* seperti *Werewolf*, namun dikembangkan dengan muatan budaya lokal dari cerita rakyat Gunungkidul. “JEJAK” merupakan sebuah singkatan dari kalimat “Jelajah Edukasi Jati diri Adat & Kisah”. Dalam permainan ini, pemain memerankan tokoh-tokoh yang diambil dari legenda, mitos, maupun kisah masyarakat setempat, kemudian berusaha mencapai tujuan tertentu melalui diskusi, strategi, dan kerjasama tim. Sama seperti *boardgame* pada umumnya, “JEJAK” memiliki komponen fisik berupa kartu peran, papan permainan, serta penanda khusus yang dirancang dengan visual bercorak budaya Gunungkidul. Keunikan “JEJAK” terletak pada narasi permainan yang menyatu dengan kearifan lokal, sehingga pemain tidak hanya mendapatkan pengalaman hiburan, tetapi juga sekaligus belajar mengenali nilai-nilai budaya, tokoh, serta cerita rakyat dari Gunungkidul.

Inovasi terbaru dalam pengembangan *boardgame* dilakukan dengan mengadaptasi mekanisme permainan *Werewolf* ke dalam tema cerita rakyat Gunungkidul. Jika pada umumnya *Werewolf* hanya menampilkan konflik antara warga desa dan manusia serigala, versi ini diperkaya dengan tokoh-tokoh lokal, mitos, serta kisah tradisional yang hidup di masyarakat Gunungkidul. Setiap peran dalam permainan tidak hanya memiliki fungsi strategis, tetapi juga merepresentasikan karakter budaya, seperti dukun, sesepuh desa, roh penjaga, atau tokoh mitologis

khass daerah tersebut. Selain itu, visual desain kartu dan papan permainan dihiasi motif ragam hias serta nuansa estetika lokal, sehingga menciptakan pengalaman bermain yang lebih mendalam dan kontekstual. Melalui inovasi ini, *boardgame* bukan hanya berfungsi sebagai hiburan interaktif, tetapi juga menjadi sarana edukasi budaya yang mampu memperkenalkan dan melestarikan cerita rakyat Gunungkidul dengan cara yang kreatif, menyenangkan, dan relevan bagi generasi muda.

1.2. Perkembangan Ide Penciptaan

Ide penciptaan ini pertama kali muncul ketika hendak memasuki mata kuliah metode penelitian desain namun dilakukannya perkembangan secara bertahap. Tema yang ingin diangkat di persiapkan, mulai dari hal yang terdekat sebagai pemilihan topik, setelah dipilih dan di observasi terhadap kondisi perkembangan budaya di sekitar salah satu seni tradisional yang akan diangkat adalah seni pertunjukan *Jathilan* dan cerita rakyat daerah. Fenomena ini sejalan dengan hasil laporan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (2020) yang menunjukkan adanya penurunan minat siswa terhadap seni tradisional di Indonesia.

Kronologi pergantian tema/judul hingga akhirnya menjadi “Media interaktif *boardgame* “Jejak” bertema cerita rakyat Gunungkidul untuk remaja”. Untuk Judul awal “Pelestarian Budaya Lokal Melalui Desain *Boardgame* Interaktif “Jejak” Berdasarkan Cerita

Rakyat Gunungkidul” kemudian mengalami perubahan karena judul tersebut lebih menggambarkan tujuan besar atau visi jangka panjang, bukan fokus penelitian yang spesifik. Selanjutnya, judul diubah menjadi “Perancangan *Boardgame* “JEJAK” Inovasi Permainan interaktif Bertema Folklor Gunungkidul” istilah “perancangan” cenderung hanya menekankan pada proses desain, sementara penelitian ini juga mencakup aspek interaksi sosial, serta nilai budaya yang terkandung dalam *boardgame* tersebut. Namun setelah berdiskusi dengan dosen pengampu mata kuliah perencanaan skripsi penciptaan karya desain, judul ini dikembangkan lebih lanjut dan difinalisasi menjadi “Media interaktif *boardgame* “Jejak; Jelajah Edukasi Jati diri Adat & Kisah” bertema cerita rakyat Gunungkidul untuk remaja”, Judul ini dipilih karena lebih jelas dalam menggambarkan proyek karya yang bertujuan memperkenalkan cerita rakyat Gunungkidul melalui permainan interaktif *boardgame* yang diadaptasi dari permainan *boardgame* werewolf.

1.3. Masalah Penciptaan

Masalah penciptaan dapat dijabarkan menjadi beberapa aspek, antara lain:

- 1.3.1 Bagaimana konsep mekanisme permainan Werewolf dalam *boardgame* Jejak agar sesuai dengan konteks cerita rakyat lokal tanpa kehilangan daya tariknya?

- 1.3.2 Bagaimana mendesain visual, narasi, dan komponen *boardgame* agar menarik bagi remaja sekaligus mencerminkan identitas budaya lokal?
- 1.3.3 Bagaimana cara merancang *boardgame* yang mampu memperkenalkan cerita rakyat Gunungkidul kepada remaja dengan cara yang menyenangkan dan interaktif?

1.4. Tujuan Penciptaan

Berikut adalah capaian dari rumusan masalah penciptaan karya:

- 1.4.1. Mekanisme permainan *Werewolf* diadaptasi dengan mengganti peran standar (seperti warga, peramal, dokter, dan werewolf) dengan karakter yang diambil dari cerita rakyat Gunungkidul. Contohnya, peran *Werewolf* dapat diganti dengan sosok makhluk mitologis lokal, sedangkan peran warga dan tokoh khusus dapat diganti dengan sesepuh desa, dukun, atau penjaga tradisi. Alur malam–siang, diskusi, dan voting tetap dipertahankan karena merupakan inti daya tarik *Werewolf*, tetapi dikontekstualisasikan dengan narasi budaya lokal.
- 1.4.2. Desain visual dibuat dengan gaya ilustrasi yang menarik, menggunakan warna, ikon, dan pola yang terinspirasi dari ragam hias dan palet warna khas Gunungkidul. Narasi permainan dirancang dengan imajinatif namun masih berkaitan pada cerita rakyat asli sebagai sumber inspirasi.

Komponen permainan seperti kartu peran, papan, maupun token diberi identitas budaya lokal melalui simbol-simbol daerah, tokoh mitologis, dan elemen estetika tradisional.

- 1.4.3. Dengan cara ini, permainan tetap seru dimainkan, namun memberikan pengalaman yang lebih bermakna karena terhubung dengan kearifan lokal. Memilih cerita rakyat Gunungkidul yang memiliki tokoh kuat, konflik menarik, dan nilai moral yang relevan, kemudian menyusunnya ke dalam alur permainan berbasis peran. Aturan permainan dibuat sederhana namun menantang agar mudah dipahami remaja, sementara interaksi antar pemain dikedepankan untuk menciptakan suasana diskusi, strategi, dan kebersamaan.

1.5.Fokus Penciptaan

Fokus penciptaan ini diuraikan dalam tiga bentuk penjelasan, sebagai berikut:

1.5.1 Aspek konseptual

Perancangan permainan ini dilatarbelakangi oleh masih terbatasnya *boardgame* berbasis budaya lokal yang berangkat dari kekayaan cerita rakyat, tradisi, dan nilai-nilai kearifan lokal. Remaja zaman sekarang lebih tertarik pada *gadget* dan media digital yang menampilkan musik dan budaya asing, sehingga perlu mengimbangi pengaruh tersebut dengan memperkenalkan

elemen-elemen budaya yang dapat diadaptasi menjadi mekanisme permainan yang interaktif, visual yang menarik, serta narasi yang hidup.

Dalam konteks karya ini, minat seni dalam *boardgame* yang dipadukan dengan cerita rakyat terletak pada kemampuannya menghubungkan tradisi dengan kreativitas modern.

1.5.2. Aspek Visual

Dalam karya ini, Subject matter berupa pada edukasi pelestarian cerita rakyat daerah yang ditujukan secara khusus untuk usia remaja. Tujuan utamanya untuk menyampaikan informasi mengenai cerita rakyat bisa diubah menjadi sebuah *boardgame* interaktif yang menyenangkan. Tema utama pada *boardgame* ini yaitu tentang cerita rakyat dan kesenian Gunungkidul. Berfokus pada Cerita rakyat yang berasal dari Gunungkidul yaitu Ratu Pantai Selatan. Sementara untuk kesenian nya mengambil tema kesenian *Jathilan*.

Visual yang ditampilkan mengandung unsur-unsur rupa seperti elemen garis, warna, bentuk, tekstur dan ruang yang digunakan dalam karya seni. Pada karya ini, peneliti menggunakan visualisasi dengan unsur seni tradisional yang digabung dengan gaya modern. Peneliti menggunakan gaya ilustrasi gabungan agar terkesan lebih beragam.

1. Garis

Garis-garis digunakan untuk membentuk dan menggambarkan karakter pada kartu sehingga dapat memudahkan pemain dalam mengenali setiap detail peran yang mereka dapatkan.

2. Warna

Penggunaan *color palette* pada visual desain kartu, menggunakan warna-warna sesuai dengan judul cerita di *boardgame*, untuk warna pada karakter menggunakan warna yang menyesuaikan dengan tema *boardgame*. Sedangkan penggunaan warna untuk *boardgame* menggunakan warna yang sedikit gelap agar terkesan mistis mengikuti tema cerita rakyat yang dipilih.

3. Tekstur

Boardgame ini dicetak dalam format 2D dan tekstur visual dapat dilihat dari teknik ilustrasi yang memberikan kesan nyata pada kartu dan papan permainan nya. Contohnya, dalam penggunaan bayangan dan gradasi warna.

4. Bentuk

Setiap eksplorasi *boardgame* memiliki ukuran 50x50cm, ukuran kartu memiliki bentuk persegi panjang dengan ukuran 6,8cm x 8,8cm,

5. Ruang

Pengaturan ruang jarak atau layout antara karakter pada kartu dan papan permainan dirancang untuk memberikan keseimbangan antara gambar ilustrasi dan teks, sehingga mudah untuk dibaca dan dilihat.

1.5.3. Fokus Operasional

Aspek produksi dan implementasi dalam penciptaan media *boardgame* ini dimulai dengan tahap awal berupa riset mendalam terhadap cerita rakyat Gunungkidul untuk memetakan tokoh, karakter, dan peristiwa penting yang akan diadaptasi ke dalam permainan. Selanjutnya, pada tahap desain dilakukan pengembangan narasi, perancangan ilustrasi visual, serta perumusan mekanisme permainan berbasis peran agar sesuai dengan konteks budaya lokal sekaligus menarik bagi remaja. Setelah itu, masuk ke tahap prototipe dengan mencetak kartu, papan, dan token sederhana sebagai model awal permainan.

Kemudian dilanjutkan dengan pembuatan *moodboard* yang berisi referensi gambar serta *color palette* yang akan digunakan. Ilustrasi dan desain kartu dibuat secara digital menggunakan tablet bermerek Samsung s6 lite dengan menggunakan aplikasi medibang paint, dan untuk tambahan teks dilakukan menggunakan laptop acer aspire 5 dengan web canva. Ilustrasi dibuat dengan gaya kartun yang menarik dan sederhana,

sesuai dengan aspek visual yang telah direncanakan. Setelah desain selesai, dilakukan pemeriksaan menyeluruh untuk memastikan tidak ada kesalahan dalam ilustrasi, teks, atau warna. Prototipe ini kemudian diuji coba bersama kelompok remaja untuk mengamati respons, tingkat keterlibatan, serta efektivitas permainan dalam menyampaikan nilai budaya. Hasil dari uji coba tersebut menjadi dasar bagi tahap akhir, yaitu penyempurnaan desain dan produksi *boardgame* final yang siap digunakan sebagai media interaktif sekaligus sarana pelestarian budaya lokal.

1.6. Manfaat Penciptaan

1.6.1 Bagi Penulis :

1. Mengembangkan kreativitas dalam Menulis cerita dan Mendesain: Proses penciptaan ini memberikan kesempatan bagi peneliti untuk mengasah kemampuan bercerita, menyusun narasi yang menarik, serta mengembangkan kreativitas dalam merancang ilustrasi dan visual yang sesuai.
2. Membantu melestarikan kebudayaan lokal: Dengan menuangkan cerita rakyat Gunungkidul dan eksplorasi dalam perancangan *boardgame*, penulis dapat lebih memahami dan mengapresiasi kekayaan budaya Gunungkidul, termasuk tradisi, sejarah, seni, dan kearifan

lokalnya.

3. Menambah portofolio : Karya yang dibuat dapat menjadi bagian dari portofolio penulis dan memperkuat reputasi dalam bidang desain kreatif.

1.6.2. Bagi Pengguna :

1. Pengenalan budaya lokal

Boardgame bermain peran yang diadaptasi dari permainan werewolf ini mengangkat tema kebudayaan Gunungkidul membantu remaja mengenali dan memahami akar budaya mereka. Melalui cerita-cerita tradisional, pengguna dapat belajar tentang nilai-nilai dan kebijaksanaan lokal yang penting untuk dilestarikan. Melalui produk karya ini, pengguna dapat memahami kebudayaan dan cerita rakyat yang harus dilestarikan.

2. Transmisi Pengetahuan

Boardgame ini berfungsi sebagai alat untuk mentransmisikan pengetahuan berbasis permainan bermain peran kepada generasi muda, sehingga mereka dapat mencintai dan melestarikan budaya daerah mereka.

1.6.3. Bagi Ilmu Pendidikan :

1. Pembelajaran Interaktif

Dalam pengembangan media pembelajaran inovatif. *Boardgame* ini menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui pendekatan *edutainment*, sehingga mampu menjembatani kebutuhan remaja akan hiburan sekaligus pendidikan. Melalui permainan ini, pembelajaran tentang keberagaman budaya dengan cara yang tidak membosankan, meningkatkan pemahaman mereka terhadap seni dan tradisi lokal.

2. Kebudayaan

Dalam konteks pendidikan budaya, *boardgame* ini berfungsi sebagai sarana pelestarian kearifan lokal dengan cara memperkenalkan cerita rakyat melalui narasi, simbol, dan peran yang dimainkan secara interaktif. Selain itu, penciptaan *boardgame* ini memperkaya kajian ilmu pendidikan dalam ranah strategi pembelajaran kreatif, kolaboratif, dan berbasis permainan (*game-based learning*). Manfaat lain yang dapat ditarik adalah terbentuknya karakter positif pada remaja, seperti kerja sama, komunikasi, berpikir kritis, serta rasa memiliki terhadap identitas budaya lokal. Dengan demikian, karya ini tidak hanya bernilai praktis sebagai media belajar, tetapi juga berkontribusi secara teoritis dalam memperluas wawasan ilmu pendidikan mengenai pemanfaatan media interaktif berbasis

budaya. Anak-anak cenderung lebih tertarik pada buku yang banyak gambar dan warna. Hal ini membuat proses pembelajaran membaca menjadi lebih menyenangkan dan interaktif, mendorong mereka untuk lebih sering membaca.

1.6.4. Bagi Program Studi Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Jakarta :

Penulisan maupun karya yang diciptakan dapat berkontribusi dan menjadi inspirasi untuk dikembangkan lebih lanjut dan menjadi referensi dalam penciptaan karya desain lainnya di Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Jakarta.

