

PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL PERMAINAN PAPAN CINTA KULINER SUMATERA SELATAN

Jessica Halim¹⁾, Yosef Yulius²⁾, Heri Iswandi³⁾

¹⁾²⁾³⁾ Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas IndoGlobal Mandiri
Jl Jend. Sudirman No. 629 KM. 4 Palembang 30129

Email : jess_jess1992@live.com¹⁾, yosef_dkv@uigm.ac.id²⁾, heriiswandi65@yahoo.co.id³⁾

ABSTRACT

Indonesia has a range of distinctive cultures, one of which in the field of culinary. Culture can be preserved if it continues to be inherited from generation to generation, however the development of lifestyle and technology can lead to culture is threatened to be maintained. So, a design in culinary-themed board game from South Sumatra is made for that situation. This board game is aiming to introduce the typical food from South Sumatra in interesting ways as well as fun. In addition, this board game can help parents and teachers educate the children, also giving the value of cognitive, social, and positive emotions for children.

Key words: Children, Board Game, Culinary, South Sumatera.

1. Pendahuluan

Budaya adalah sebuah pemikiran, adat istiadat atau akal budi. Secara tata bahasa, arti dari kebudayaan diturunkan dari kata budaya dimana cenderung menuju kepada cara berpikir manusia[1]. Soelaiman Soemardi dan Selo Soemardjan menerangkan bahwa suatu kebudayaan merupakan semua hasil karya cipta dan rasa masyarakat. Suatu kebudayaan mempunyai hubungan yang amat erat dengan perkembangan yang ada di masyarakat [2].

Indonesia adalah negara yang indah dan kaya akan kekayaan alam dan budaya. Lebih dari 20 suku terdapat di Indonesia dan lebih dari 100 budaya ada di Indonesia. Sayangnya, dari tahun ke tahun seiring dengan bertumbuhnya perkembangan gaya hidup dan teknologi, kebudayaan asli Indonesia terlihat sangat ketinggalan zaman. Banyak dari warga Indonesia yang kurang peduli bahkan ada yang tidak peduli terhadap budaya Indonesia. Hal inilah yang menyebabkan banyak budaya Indonesia dicuri oleh negara lain. Ini disebabkan karena terlambatnya pemerintah Indonesia dalam mematenkan suatu budaya dan benda-benda peninggalan zaman Indonesia dulu. Ketika budaya dan barang kebudayaan atau hasil buah tangan seniman Indonesia masih ada di Indonesia, banyak dari warga merasa budaya tersebut tidak berharga. Ketika ada negara lain akan mengambil budaya tersebut dan kemudian hilang, warga kemudian baru menyadari bahwa budaya tersebut sangat berharga.

Salah satu contoh budaya dalam bidang kuliner yang pernah direbut oleh negara lain adalah makanan khas Indonesia yaitu rendang. Tahun 2011 yang lalu perusahaan makanan asal negeri Jiran *Dewina Food Industries Sdn Bhd* mengekspor 'Kuah Rendang Malaysia' berlabel halal dengan merek *Brahim's* dan memasuki pasaran Eropa.

Sungguh menjadi sebuah keprihatinan jika budaya bangsa Indonesia satu per satu mulai diklaim oleh negara lain. Pengaruh globalisasi, semakin berkembangnya

teknologi, kurangnya kebanggaan masyarakat Indonesia terhadap kuliner Indonesia serta masyarakat juga kurang peduli dan tidak menggunakan makanan khas Indonesia sebagai pusat dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini dapat membuat masyarakat lupa akan ciri khas kuliner Indonesia.

Banyak upaya yang masih dapat dilakukan untuk menjaga budaya Indonesia tetap utuh dan dapat diwariskan turun-temurun. Memperkenalkan kuliner lokal kepada anak-anak, membuat kuliner lokal tetap menjadi pusat utama di setiap tempat wisata, hingga membawakan oleh-oleh kuliner lokal kepada sahabat, baik yang berada di luar kota maupun luar negeri. Menurut Bondan Winarno, wisata budaya yang paling siap adalah kuliner. Para wisatawan lokal daerah maupun internasional ketika berkunjung ke sebuah tempat akan cenderung mencari dan mencicipi kuliner khas daerah tersebut, atau seringkali dikenal dengan istilah 'wisata kuliner' [3].

Menanggapi salah satu upaya yang dapat dilakukan, penulis melakukan perancangan permainan papan "Cinta Kuliner Sumatera Selatan" yang diperuntukkan bagi anak-anak hingga orang dewasa. Bagi anak-anak usia 6-11 tahun permainan papan dapat menjadi media bermain interaktif serta memperkenalkan kepada anak makanan khas daerah Sumatera Selatan. Selain anak-anak, bagi usia remaja hingga orang dewasa juga dapat ikut serta dalam permainan. Orang dewasa diharapkan dapat berperan aktif dalam membimbing atau mengarahkan anak saat bermain.

Permainan papan merupakan jenis permainan yang dimainkan di atas papan. Permainan papan yang edukatif dapat membantu memperkenalkan kepada masyarakat akan budaya dalam hal kuliner di Sumatera Selatan. Sumatera Selatan merupakan bagian dari Indonesia yang kini banyak dijadikan sebagai tujuan wisata kuliner. Sumatera Selatan memiliki beragam makanan khas yang harus tetap dijaga keberadaannya sebagai warisan budaya. Ketika masyarakat mengenal, maka rasa cinta

akan kuliner khas daerahnya akan tumbuh dan kemudian membangkitkan kebanggaan, sehingga kuliner khas dapat tetap dijaga dari generasi ke generasi yang akan datang.

Selain sebagai media permainan untuk memperkenalkan kuliner khas Sumatera Selatan, permainan papan ini juga bertujuan untuk melestarikan kembali permainan tradisional yang hampir jarang dimainkan oleh anak-anak. Sebuah artikel dari *www.berjibaku.com* merangkum sedikitnya terdapat 10 permainan tradisional yang saat ini sudah jarang ditemui, dan 2 diantaranya adalah permainan papan seperti ular tangga dan monopoli [4].

Permainan tradisional perlahan kini mulai terancam punah, padahal permainan-permainan tersebut memiliki banyak manfaat yang dapat diperoleh. Manfaat permainan tradisional antara lain adalah dapat melatih kreativitas anak, lebih menyehatkan anak ketika mereka bergerak, punya banyak teman serta bisa bersosialisasi, membuat anak belajar sportif, melatih kerja sama, melatih kesabaran, lebih santai, membuat anak percaya diri, serta ikut melestarikan permainan tradisional itu sendiri [5].

Permainan papan juga dirancang dengan tujuan untuk mengurangi tingkat ketergantungan masyarakat, khususnya anak-anak dengan dunia *gadget*. Anak-anak yang lahir di era teknologi, tidak asing lagi dengan *gadget* seperti *smartphone* dan *tablet* yang telah menjadi 'teman' mereka sehari-hari. *Gadget* memiliki dampak buruk bagi anak dalam penggunaan jangka waktu yang panjang, perangkat teknologi tersebut bukan hanya membuat anak kecanduan, tetapi juga tidak baik untuk kesehatan mata serta dapat menyebabkan obesitas.

Apabila dibandingkan dengan permainan tradisional yang memiliki banyak dampak positif, sebaliknya permainan *modern* atau dengan media seperti *gadget* memiliki banyak pengaruh yang negatif. Dampak negatif *gadget* pada anak terdapat dalam "7 Alasan Anak Harus Main di Luar, Bukan Main *Gadget*" [6], yaitu: penurunan perkembangan otak, radiasi, mengurangi kemampuan interaksi sosial, temperamental, obesitas, merusak penglihatan, serta kurang minat untuk bermain di alam terbuka.

Keterbatasan adanya media permainan papan bagi anak-anak tentu membuat anak cenderung beralih pada *gadget*, ditambah dengan adanya beragam aplikasi permainan siap menjadi 'teman' mereka bermain. Hal ini membuat penulis ingin merancang sebuah permainan papan yang dapat dijadikan sebagai media bermain dan belajar bagi anak-anak. Pada usia mereka sebaiknya anak-anak dapat bermain dengan interaktif bersama sahabat atau anggota keluarga.

Permainan papan "Cinta Kuliner Sumatera Selatan" dirancang dengan ilustrasi dan cara bermain yang dapat dengan mudah dimengerti untuk anak usia 6 hingga 11 tahun. Permainan ini dimainkan oleh 2 hingga 4 orang pemain yang akan bertanding mengumpulkan bahan-bahan makanan sesuai dengan resep makanan yang ada. Permainan papan ini dirancang dengan tujuan memperkenalkan budaya dalam hal kuliner di Sumatera

Selatan serta memperkenalkan kembali permainan papan sebagai salah satu permainan tradisional yang bermanfaat dan mengurangi kecanduan anak terhadap *gadget* yang dapat memberikan pengaruh negatif.

Rumusan masalah dalam perancangan komunikasi visual permainan papan cinta kuliner Sumatera Selatan adalah Bagaimana membuat perancangan permainan papan bagi anak di tingkat Sekolah Dasar, remaja, hingga orang dewasa yang menarik dan memiliki nilai edukatif sebagai media untuk memperkenalkan makanan khas Sumatera Selatan.

Batasan masalah dalam perancangan komunikasi visual permainan papan cinta kuliner Sumatera Selatan adalah sebagai berikut permainan papan "Cinta Kuliner Sumatera Selatan" memperkenalkan unsur budaya dalam hal makanan khas di Sumatera Selatan. Permainan papan ini diperuntukkan bagi usia 6 – 11 tahun sebagai target primer, dan remaja hingga orang dewasa sebagai target sekunder.

Tujuan dalam perancangan komunikasi visual permainan papan cinta kuliner Sumatera Selatan adalah meningkatkan pengetahuan anak tentang makanan khas Sumatera Selatan agar mereka mencintai serta bangga akan makanan khas daerahnya serta meningkatkan minat anak dalam permainan papan sebagai permainan yang edukatif dan interaktif.

Adapun manfaat dalam perancangan komunikasi visual permainan papan cinta kuliner Sumatera Selatan adalah menambah pengetahuan penulis tentang makanan khas Sumatera Selatan, meningkatkan kreativitas penulis dalam melakukan perancangan media, meningkatkan pengetahuan akan makanan khas di Sumatera Selatan, menjadi media bermain yang edukatif dan interaktif, serta mengurangi kecanduan anak terhadap *gadget*, mengurangi kekhawatiran orang tua akan dampak buruk dari pengaruh *gadget* pada anak, dan membantu orang tua mengalihkan anak dari kecanduan *gadget* kepada media permainan papan yang dapat dimainkan bersama sahabat dan keluarga, serta menjadi salah satu sumber ilmu pengetahuan dan sumber inspirasi dikemudian hari, serta membantu mempromosikan program studi DKV kepada masyarakat.

Pada perancangan permainan papan "Cinta Kuliner Sumatera Selatan", penulis melakukan tinjauan terhadap permainan papan terdahulu, yaitu monopoli. Kemudian menggabungkannya dengan permainan kartu kuartet. Penulis juga melakukan tinjauan pada karya sejenis yaitu pada permainan *Card Game Waroong Wars* dan *Board Game Yuuk Masak !*

Metode perancangan yang digunakan pada permainan papan ini adalah dengan mengumpulkan data dalam bentuk wawancara, observasi, studi pustaka, serta menggunakan metode analisis data dengan metode *mind mapping*, 5W + 1H (*what, why, who, when, where, + how*), dan SWOT (*strength, weakness, opportunity, threat*).

Adapun pada perancangan permainan papan ini menjabarkan beberapa landasan teori yang digunakan, diantaranya adalah tentang permainan papan, permainan edukatif, prinsip dalam permainan, perkembangan

bermain yang mencerminkan tingkat kognitif anak, teori ilustrasi, warna, semiotika, desain komunikasi visual, serta prinsip-prinsip pada desain.

2. Pembahasan

Pada pengolahan data Tugas Akhir ini, penulis mengumpulkan data melalui buku, internet, observasi dan wawancara, berikut adalah data yang sudah penulis dapatkan. Perancangan permainan papan kuliner Sumatera Selatan ini mengidentifikasi data melalui proses wawancara, survei terhadap sejumlah anak, dari hasil data yang diperoleh, anak-anak menyukai kuliner Sumatera Selatan dan melalui permainan papan, dapat membantu para orang tua dan guru dalam mendidik anak serta mengurangi ketergantungan pada *gadget*.

Permainan papan pertama ditemukan di Mesir dan telah ada sejak tahun 3.500 Sebelum Masehi yang berarti sudah ada sekitar 5.500 tahun silam. Permainan papan dimainkan di atas papan dengan 30 kotak itu dinamakan "Mehen", "Dogs and Jackals" dan "Senet". Cara bermainnya sederhana, menyerupai permainan ular tangga yaitu dengan melempar dadu secara bergiliran. Para peneliti juga menemukan papan permainan Senet di makam para Firaun yang memerintah di Dinasti ke-18, yakni sekitar 1333 hingga 1324 SM [7].

Seiring dengan perkembangan jaman, terdapat beragam permainan papan yang terus berinovasi. Di antara beragam jenis permainan papan yang ada, beberapa permainan papan yang masih dapat dijumpai hingga saat ini adalah ular tangga, halma, ludo, catur, monopoli, dan sebagainya.

Permainan papan memiliki manfaat bagi pertumbuhan serta perkembangan anak diantaranya adalah meningkatkan interaksi sosial anak. Ketika bermain, anak akan mengasah keterampilan berkomunikasi dengan orang-orang di sekitarnya, baik bersama sahabat atau para anggota keluarga. Permainan papan juga merupakan cara yang bagus untuk menguji kecerdasan individu, strategi dan keterampilan. Selain itu, lewat permainan papan anak akan diperkenalkan dengan pelajaran untuk berhitung seperti pada permainan ular tangga, belajar menggunakan uang pada permainan Monopoli, mengasah kemampuan bahasa dan matematika pada permainan seperti *Scrabble* dan *Sudoku*. Kemudian permainan papan juga dapat berguna untuk mengasah kemampuan anak dalam menghadapi dan mengatasi masalah. Contohnya saat bermain monopoli anak menghadapi situasi dimana mereka memiliki hutang, maka mereka akan mencari cara untuk melunasi hutang tersebut [8].

Perancangan permainan papan ini mengidentifikasi data melalui proses wawancara yang dilaksanakan penulis pada Rabu, 30 Maret 2016 dengan Ibu Tatiana Supeni, S.Pd. SD. sebagai narasumber. Beliau telah mengajar selama 33 tahun di Sekolah Dasar Xaverius 1 Palembang dan saat ini mengajar di kelas V SD.

Hasil data yang diperoleh adalah anak-anak di sekolah ini mendapat pelajaran mengenai kuliner khas daerah melalui kegiatan ekstrakurikuler pramuka. Kegiatan yang dilaksanakan setiap hari Sabtu ini

melibatkan anak-anak untuk aktif mempelajari hal-hal baru, salah satunya ketika anak-anak mendapat kegiatan untuk memasak makanan khas daerahnya yaitu pempek. Menurut pengamatan narasumber, anak-anak sangat antusias selama proses memasak, bahkan ketika salah satu diantara mereka ada yang terluka saat memotong mereka tetap memasak dengan gembira. Tujuan kegiatan ini dilakukan adalah membangun kerjasama anak saat memasak, sekaligus memperkenalkan kepada anak proses pembuatan makanan khas daerahnya sehingga anak tidak hanya mengenal namun juga bangga akan budaya daerahnya sendiri.

Metode permainan papan "Cinta Kuliner Sumatera Selatan" dirancang memiliki nilai edukasi yang memperkenalkan anak kepada makanan khas Sumatera Selatan. Permainan ini menggunakan metode bermain sambil belajar yang dapat menjadi pilihan bagi para orang tua dan guru SD dalam memilih permainan untuk anak. Selain itu, permainan papan ini juga dibuat dengan desain menarik dengan warna-warna cerah sesuai dengan dunia anak yang penuh dengan keceriaan.

Kelemahan Permainan papan "Cinta Kuliner Sumatera Selatan" hanya terbatas merangkum 10 jenis makanan khas yang ada di Sumatera Selatan, sedangkan masih banyak lagi makanan khas yang ada. Makanan khas juga hanya dibatasi untuk lingkup daerah Sumatera Selatan saja, tidak mencakup seluruh wilayah di Indonesia.

Kesempatan pada Permainan papan "Cinta Kuliner Sumatera Selatan" nantinya akan disosialisasikan ke sekolah-sekolah tingkat dasar di Palembang sebagai media permainan papan yang edukatif dan interaktif bagi anak. Media permainan papan ini dapat disosialisasikan kepada para orang tua anak yang memiliki anak berusia 6-11 tahun. Selain itu, juga tidak menutup kemungkinan permainan papan ini akan dipromosikan ke toko buku dan toko mainan anak yang terdapat di kota Palembang.

Ancamannya adalah anak-anak saat ini lebih gemar bermain *Video Game* baik melalui *gadget* atau media lain yang dapat mengalihkan minat anak untuk bermain dengan permainan papan. Para pesaing yang merancang permainan papan dengan tema atau kemasan yang menarik dapat menjadi pesaing bagi penulis untuk merancang permainan papan untuk anak.

Berdasarkan data dan analisa yang telah didapat, maka sangatlah diperlukan sebuah permainan papan yang dapat menarik anak-anak untuk mengenal makanan khas Sumatera Selatan. Selain itu juga membantu para orang tua dan guru SD untuk mempraktekkan metode bermain sambil belajar secara interaktif. Permainan papan ini juga bertujuan mengurangi tingkat ketergantungan anak pada *gadget*. Guna mencapai tujuan yang diinginkan maka dirancanglah permainan papan "Cinta Kuliner Sumatera Selatan" untuk anak-anak.

Perancangan permainan papan untuk anak usia 6-11 tahun ini akan dikemas praktis yang terdiri dari beberapa media seperti papan, pion, dadu, serta kartu permainan. Cara bermain akan dijelaskan secara sederhana agar mudah dimengerti oleh anak. Ilustrasi, penggunaan

hurufserta warna dirancang dengan menarik sehingga disukai oleh anak-anak.

Permainan papan kuliner Sumatera Selatan mengangkat 10 makanan khas Sumatera Selatan yaitu, mi celor, pempek pistel, model ikan, burgo, kue delapan jam, pindang ikan, es kacang merah, kue maksuba, ragit, dan jongkong. Permainan papan ini kemudian dirancang dan akan dipromosikan melalui media utama serta media pendukung.

Media merupakan alat penghubung yang digunakan untuk menyebarkan pesan-pesan kepada orang lain. Adapun tujuan media adalah sebagai penyampai pesan yang disalurkan kedalam media cetak atau media elektronik. Melalui media-media tersebut, bertujuan mempromosikan permainan papan “Cinta Kuliner Sumatera Selatan” kepada masyarakat, khususnya untuk anak usia 6-11 tahun sebagai target primer serta remaja dan orang dewasa sebagai target sekunder.

Melalui media promosi yang ada, diharapkan permainan papan dapat menarik perhatian anak, sehingga melalui permainan ini, anak dapat mengenal kuliner khas Sumatera Selatan. Ketika anak mengenal kuliner khas daerahnya, mereka akan mulai mencintai serta merasa bangga akan kekayaan budaya kuliner yang dimiliki.

Media utama merupakan media yang berperan sebagai media yang paling menonjol dan diutamakan dalam promosi produk/jasa itu sendiri. Pada media utama yang akan dipromosikan adalah produk permainan papan yang terdiri dari papan permainan, pion, dadu, kartu serta aturan permainan di dalamnya. Media utama inilah yang akan dipromosikan secara komersil kepada anak-anak, remaja hingga orang dewasa sebagai target *audience* yang dituju.

Media pendukung, yaitu sebagai media yang membantu media utama dalam promosi produk/jasa, agar dapat lebih dekat dan diterima oleh masyarakat. Beberapa media pendukung diperlukan untuk keperluan promosi adalah poster, katalog, *backdrop*, *x-banner*, *t-shirt*, stiker, gantungan kunci, pin, mug, dan *paperbag*.

Adapun *headline* yang dipilih adalah Permainan Papan “Kuliner Sumatera Selatan”. Tujuannya menjelaskan jenis permainan papan yang membahas tentang kuliner yang ada di Sumatera Selatan. Pada *headline* juga ditambahkan *tagline* “Lemaknyo” yang memiliki makna enaknyanya kuliner Sumatera Selatan.

Objek visual yang dipilih dalam perancangan adalah gambar seorang anak yang memakai tanjak sebagai pakaian khas Sumatera Selatan. Tanjak adalah ikat kepala dari kain songket yang dipakai laki-laki. Tanjak biasanya dipakai oleh sultan, pangeran serta kaum bangsawan, namun kini tanjak dapat dipakai pada berbagai acara seperti pesta pernikahan. Karakter anak menggunakan tanjak inilah yang akan dijadikan sebagai tampilan pada cover kemasan bersama dengan *headline* dan *tagline*. Objek lain juga berupa gambaran mengenai bahan-bahan makanan yang terkandung di dalam menu masakan makanan khas yang dipilih. Penulis melakukan pengamatan langsung terhadap objek seperti daging, buah-buahan, sayur-sayuran, bumbu masak dan lain-lain.

Selain itu pengamatan juga dilakukan melalui data berupa gambar yang diperoleh dari media internet.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan penulis terhadap warna kesukaan anak-anak, diperoleh warna-warna utama yang akan digunakan pada perancangan. Warna merah memberikan respon berupa agresivitas, keberanian, semangat, percaya diri, gairah, kekuatan dan vitalitas. Warna kuning memberi respon berupa optimisme, santai, gembira, meningkatkan konsentrasi serta menyimbolkan warna persahabatan. Warna orange melambangkan sosialisasi, keceriaan, kehangatan, segar, semangat, keseimbangan dan energi. Ketiga warna di atas dipilih karena mampu mendukung perancangan permainan papan yang bertemakan kuliner (S., Lia Angraini dan Kirana Nathalia, 2014: 38).

Pengunaan huruf pada perancangan permainan papan “Cinta Kuliner Sumatera Selatan” menggunakan huruf *sans serif*, yang berkesan lembut, bersahabat, dan sederhana. Tipografi pada *Headline*, penulis memilih jenis huruf *sans serif* dan tebal (*bold*). Font yang dipilih adalah *DK Sugary Pancake*. Jenis huruf ini mudah untuk dibaca, tebal dan bentuknya terkesan lembut dan sederhana. Pada *body copy* atau *text* dari perancangan akan menggunakan jenis huruf *sans serif* yaitu *KG Primary Whimsy*. Huruf ini menggambarkan keceriaan anak-anak dengan tampilannya yang berkesan naik turun namun tetap berirama. Huruf sederhana ini dipilih dengan tujuan memudahkan anak-anak untuk membaca.

Pada permainan papan “Cinta Kuliner Sumatera Selatan” ini menggabungkan permainan papan terdahulu yaitu monopoli dengan permainan kartu kuartet. Permainan papan ini dimainkan oleh 2 hingga 4 orang pemain. Mekanisme dalam permainan ini adalah para pemain harus mengumpulkan bahan-bahan menurut menu makanan khas yang ada. Terdapat 10 menu makanan khas yang masing-masing menu memiliki 5 kartu bahan yang harus dikumpulkan oleh pemain. Pemain boleh bebas memilih menu apa yang ingin dikumpulkan bahan-bahannya. Kartu bahan dapat diperoleh saat pemain berada di petak bahan makanan, selain itu juga dapat diperoleh dari kartu kesempatan.

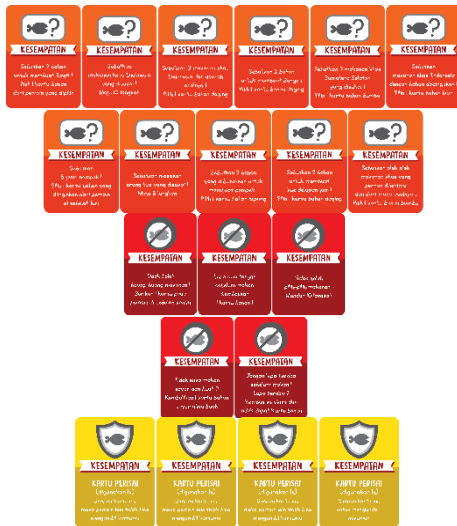
Kartu Kesempatan yang terdapat dalam permainan ini berisi perintah yang harus dikerjakan oleh pemain. Setelah melakukan perintahnya, maka pemain berhak memperoleh hadiah sesuai dengan keterangan yang tertera pada kartu. Selain kesempatan, kartu ini juga berisi jebakan yang dapat membuat pemain kehilangan giliran bermain bahkan kehilangan kartu bahan yang telah dikumpulkan. Apabila kartu bahan sudah lengkap dikumpulkan dalam satu menu, maka pemain akan mendapatkan kartu menu sesuai dengan bahan yang telah dikumpulkan. Pemain berhak menyimpan kartu menu serta kartu bahan yang sudah lengkap. Kartu tersebut selanjutnya tidak dapat diganggu gugat oleh pemain lain. Pemenang dalam permainan ini adalah pemain yang pertama kali dapat mengumpulkan 3 kartu menu makanan khas.

Komponen yang terdapat dalam satu set permainan papan “Cinta Kuliner Sumatera Selatan” ini terdiri dari

Kartu menu didapatkan oleh pemain ketika berhasil mengumpulkan 5 kartu bahan yang sesuai. Kartu menu makanan khas Sumatera Selatan berjumlah 10 kartu terdiri dari; mi celor, pempek pistel, model ikan, burgo, kue delapan jam, pindang ikan, es kacang merah, kue maksuba, ragit, dan jongkong. Pada setiap kartu menu, terdapat deskripsi singkat mengenai menu makanan khas yang dibuat dalam bentuk ilustrasi. Pada kartu menu juga menggunakan warna yang disesuaikan dengan kelompok warna kartu bahan.



Gambar 7. Pion



Gambar 5. Kartu Kesempatan

Kartu kesempatan terdiri dari 3 jenis kartu yaitu kartu pertanyaan, kartu hukuman, dan kartu perisai. Pada kartu kesempatan pertanyaan, berisi pertanyaan yang harus dijawab pemain untuk mendapatkan hadiah dapat berupa kartu bahan atau kesempatan lainnya. Lalu pada kartu hukuman berisi hukuman yang harus diterima oleh pemain yang dapat membuat pemain kehilangan kartu bahan. Terakhir pada kartu perisai dapat disimpan oleh pemain dan digunakan 1 kali saja untuk menghindari hukuman atau menghindari peluang pemain lain untuk mengambil kartu bahan yang dimiliki.



Gambar 6. Bagian Belakang Kartu

Pada bagian belakang kartu, terdapat logo permainan papan. Warna pada masing-masing kartu dibuat berbeda, agar mempermudah pemain dalam membedakan jenis kartunya. Kartu yang berwarna kuning adalah kartu bahan, warna merah untuk kartu menu, sedangkan orange untuk warna pada kartu kesempatan.



Gambar 8. Dadu

Pion terdiri dari 8 buah dengan karakter bahan yang berbeda. Karakter bahan yang dipilih adalah telur rebus, ikan, tomat, kacang merah, garam, cabai, bawang merah dan nanas. Dadu terdapat sebanyak 2 buah dan berwarna hitam agar dapat tampil berbeda dari pion yang lain, sehingga memudahkan pemain untuk mengenali dadu.



Gambar 9. Aturan Bermain

Aturan bermain berisikan cara bermain yang dijelaskan dengan bahasa yang sederhana agar mudah dimengerti oleh para pemain. Aturan bermain berisi objektif, komponen, persiapan bermain, dan aturan permainan. Masing-masing terpisah pada kolom yang berbeda, agar pesan dapat disampaikan dengan jelas.



Gambar 10. Packaging 1



Gambar 11. Packaging 2

Packaging atau kemasan terdiri dari 2 buah, yang pertama adalah *packaging* utama untuk memuat semua komponen. *Packaging* kedua dengan ukuran yang lebih kecil untuk memuat komponen seperti kartu, pion dan dadu.

3. Kesimpulan

Makanan khas daerah adalah salah satu unsur budaya yang ada pada Indonesia. Keunikan cita rasa yang sudah ada sejak dulu diwariskan dari generasi ke generasi, hingga saat ini membuat makanan khas dapat tetap dihargai. Namun sayangnya tidak semua makanan khas daerah dapat dikenali oleh masyarakatnya sendiri sehingga budaya dalam bidang kuliner ini dapat terancam kelestariannya bahkan dapat direbut oleh negara lain. Banyak upaya yang dapat dilakukan untuk menjaga budaya Indonesia tetap utuh dan dapat diwariskan turun-temurun. Memperkenalkan kuliner lokal kepada anak-anak sebagai generasi penerus dapat menjadi salah satu upaya sejak dini. Maka, diperlukan sebuah pendekatan khusus yang dapat menarik minat anak-anak, salah satunya adalah dengan permainan yang edukatif.

Permainan papan “Cinta Kuliner Sumatera Selatan” dirancang untuk memperkenalkan budaya dalam hal kuliner di Sumatera Selatan. Adanya permainan papan ini diharapkan dapat membantu para orang tua dan guru dalam memperkenalkan kembali permainan papan sebagai salah satu permainan tradisional yang

bermanfaat. Selain itu juga bertujuan untuk dapat mengurangi tingkat kecanduan anak terhadap *gadget* yang dapat memberikan pengaruh negatif.

Adapun saran bagi para orang tua dan guru agar dapat mengarahkan anak pada permainan yang bersifat mendidik atau edukatif. Selain bermanfaat bagi anak, permainan juga diharapkan dapat memberikan nilai positif bagi anak. Permainan sebaiknya dapat memberikan nilai kognitif, sosial, dan emosi yang positif serta perkembangan fisik.

Saran bagi para perancang permainan papan agar dapat mengangkat tema permainan mengenai beragam budaya yang ada di Indonesia. Hal tersebut bertujuan untuk memperkenalkan budaya kepada masyarakat, khususnya kepada anak-anak dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan.

Saran bagi pelaku industri makanan kreatif, agar dapat terus mempertahankan keberadaan makanan khas daerah. Usaha yang dapat dilakukan seperti dalam hal promosi, desain kemasan makanan, dan berbagai inovasi lainnya yang lebih kreatif.

Daftar Pustaka

- [1] Pusat Bahasa. 2013. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa Edisi Keempat*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- [2] Maryati, Kun dan Juju Suryawati. 2001. *Sosiologi*. Jakarta: Esis.
- [3] YuliaJenita<http://www.cnnindonesia.com/gayahidup/20150424095348-262-48926/kenapa-indonesia-tidak-boleh-protos-rendang-diklaim-malaysia/>, diakses pada 23 Februari 2016 pukul 15.00 WIB.
- [4] Tri Haryadi. <http://www.berjibaku.com/2015/02/permainan-tradisional-anak-indonesia-tempo-dulu-edukatif-dan-jarang-ditemui.html>, diakses pada 16 Maret 2016 pukul 14.30 WIB.
- [5] Vin Studio. <http://www.rocksfull.com/2014/07/manfaat-jika-anak-bermain-permainan.html>, diakses pada 15 Maret 2016 pukul 11.00 WIB.
- [6] <http://www.maxmagz.com/7-alasan-anak-harus-main-di-luar-bukan-main-gadget/>, diakses pada 25 Februari 2016 pukul 14.15 WIB.
- [7] <http://nationalgeographic.co.id/berita/2015/05/7-hal-tentang-mesir-kuno-yang-belum-anda-ketahui>, diakses pada 31 Maret 2016 pukul 16.00 WIB.
- [8] <http://www.tonfeb.com/2014/03/manfaat-mainan-papan-untuk-anak.html>, diakses pada 31 Maret 2016 pukul 19.30 WIB.