

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN *BOARD GAME* PENGENALAN
MAKANAN KHAS KOTA PALEMBANG**



Diajukan oleh:

- 1. NABILA YOSIFA / 061200049**
- 2. ERISKA NURUL PUTRI AZMAN / 061200009**

**Untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat
Mencapai Gelar Ahli Madya**

PALEMBANG

2023

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN *BOARD GAME* PENGENALAN
MAKANAN KHAS KOTA PALEMBANG**



Diajukan oleh:

- 1. NABILA YOSIFA / 061200049**
- 2. ERISKA NURUL PUTRI AZMAN / 061200009**

**Untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat
Mencapai Gelar Ahli Madya**

PALEMBANG

2023

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING LAPORAN TUGAS AKHIR

NAMA/NPM : 1. NABILA YOSIFA / 061200049
2. ERISKA NURUL PUTRI AZMAN / 061200009
PROGRAM STUDI : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JENJANG PENDIDIKAN : DIPLOMA TIGA
JUDUL : PERANCANGAN *BOARD GAME* PENGENALAN
MAKANAN KHAS KOTA PALEMBANG

Tanggal : 15 Agustus 2023
Pembimbing

Mengetahui,
Rektor

M. Jhonsen Syaftriandi, S.Kom., M.Kom.
NIDN : 0229069301

Benedictus Effendi, S.T., M.T.
NIP : 09.PCT.13

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI LAPORAN TUGAS AKHIR

**NAMA/NPM : 1. NABILA YOSIFA / 061200049
2. ERISKA NURUL PUTRI AZMAN / 061200009**

PROGRAM STUDI : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JENJANG PENDIDIKAN : DIPLOMA TIGA

**JUDUL : PERANCANGAN *BOARD GAME* PENGENALAN
MAKANAN KHAS KOTA PALEMBANG**

Tanggal: 23 Agustus 2023
Penguji 1

Tanggal: 23 Agustus 2023
Penguji 2

Rendy A. A. Pratama, S.Kom., M.Kom.
NIDN: 0223059302

Didiek Prasetya S.Pd., M.Sn.
NIDN: 0226028201

**Menyetujui,
Rektor**

Benedictus Effendi, S.T., M.T.
NIP: 09.PCT.13

MOTTO :

*"Bila mimpi tak sejalan dengan apa yang kau tuju
Tak sesuai dengan apa yang kau mau
Lepaskanlah beban pikiranmu, dengarkan hatimu
Dunia ini lebih luas dari ruang kelas"*

(Kunto Aji)

"Gagal hanya terjadi jika kita menyerah".

(B. J. Habibie)

Kupersembahkan kepada:

*Allah yang Maha Esa
Ayah dan Ibu tercinta
Orang-orang terkasih
Guru yang ku hormati
Teman-teman seperjuangan*

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji dan syukur kehadirat Allah SWT atas rahmat Nya sehingga Proposal Tugas Akhir yang berjudul **Perancangan Board Game Pengenalan Makanan Khas Kota Palembang** dapat dilakukan dengan baik oleh penulis dan diselesaikan tepat pada waktunya.

Laporan Tugas Akhir ini merupakan syarat yang diberikan oleh program studi untuk menyelesaikan studi diploma 3 di Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech.

Selama melakukan penulisan dan penyusunan laporan ini, penulis mendapat banyak bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, sudah menjadi kewajiban bagi Penulis untuk mengucapkan terima kasih kepada:

- a. **Allah SWT**, yang telah memberikan ilmu, akal kesehatan jasmani dan rohani.
- b. **Kedua Orang Tua dan keluarga**, yang telah memberikan dukungan dan doa.
- c. **Bapak Eka Prasetya Adhy Sugara, S.T., M.Kom**, Selaku Kaprodi Desain Komunikasi Visual.
- d. **Bapak M. Jhonsen Syaftriandi, S.Kom., M.Kom**, Selaku dosen pembimbing yang telah bersedia membimbing dan meluangkan waktu agar penulis memahami kajian Proposal Tugas Akhir ini.
- e. **Bapak Robby Sunata, S.E**, Selaku narasumber dari Pendiri Yayasan Sahabat Cagar Budaya Kota Palembang.
- f. **Teman-teman DKV 2020**, yang telah banyak membantu dan memberi dukungan.

Demikian kata pengantar dari penulis, dengan harapan bahwa Laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat untuk pembaca, bermanfaat bagi perkembangan dan peningkatan ilmu pengetahuan.

Palembang, 15 agustus 2023

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI	iii
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
ABSTRAK.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1.....Latar Belakang	1
1.2.....Rumusan Masalah Penelitian	2
1.3.....Ruang Lingkup Penelitian	2
1.4.....Tujuan Penelitian	3
1.5.....Manfaat Penelitian	3
1.5.1 Manfaat Bagi Penulis.....	3
1.5.2 Manfaat Bagi Akademis.....	3
1.5.3 Manfaat Bagi Target <i>Audience</i>	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Landasan Teori.....	5
2.1.1 Board Game.....	5
2.1.2 Elemen-elemen pada <i>Board Game</i>	5
2.1.3 Ilustrasi.....	7
2.1.4 Makanan Tradisional.....	7
2.1.5 Tipografi.....	8
2.1.6 Warna.....	9
2.2 Penelitian Terdahulu.....	10
2.3 Kerangka Penelitian.....	15

BAB III METODE PENELITIAN

3.1	Teknik Pengumpulan Data.....	16
3.1.1	Wawancara.....	16
3.1.2	Observasi.....	19
3.1.3	Kuesioner.....	20
3.1.4	Studi Pustaka.....	32
3.2	Metode Perancangan/Pengembangan.....	32
3.2.1	Konsep Visual.....	32

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1	Hasil.....	39
4.2	Pembahasan.....	66

BAB V PENUTUP

4.1	Kesimpulan.....	69
4.2	Saran.....	69

DAFTAR PUSTAKA	xv
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN	xvi
-----------------------	------------

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Kartu Permainan.....	11
Gambar 2.2 Desain Kartu <i>Board Game</i>	13
Gambar 2.3 Desain <i>Board Game</i>	14
Gambar 2.4 Kerangka Penelitian.....	15
Gambar 3.1 Proses Wawancara.....	17
Gambar 3.2 Proses Observasi di SDN 2 Talang Kelapa.....	19
Gambar 3.3 Contoh <i>Board Game</i>	34
Gambar 3.4 Contoh <i>Font Candy Beans</i>	36
Gambar 3.5 Contoh Warna.....	38
Gambar 4.1 Proses Pemilihan Gaya Desain.....	39
Gambar 4.2 Pemilihan Gaya Desain.....	40
Gambar 4.3 Proses Pemilihan Typografi.....	41
Gambar 4.4 Proses Typografi Judul.....	42
Gambar 4.5 Sketsa <i>Digital Board Game</i>	43
Gambar 4.6 Sketsa <i>Digital Board Game</i>	43
Gambar 4.7 Sketsa <i>Digital Board Game</i>	44
Gambar 4.8 Sketsa <i>Digital Board Game</i>	45
Gambar 4.9 <i>Board Game “TEKUPA”</i>	46
Gambar 4.10 <i>Board Game “TEKUPA”</i>	46
Gambar 4.11 Sketsa vektor makanan khas.....	47
Gambar 4.12 Hasil vektor makanan khas.....	48

Gambar 4.13 Proses ilustrasi <i>icon</i> makanan khas Kota Palembang.....	49
Gambar 4.14 Hasil ilustrasi <i>icon</i> makanan khas Kota Palembang.....	49
Gambar 4.15 Proses Kartu depan dan belakang informasi <i>game</i>	50
Gambar 4.16 Hasil Akhir Kartu Informasi <i>Game</i>	51
Gambar 4.17 Hasil Akhir Kartu Informasi <i>Game</i>	52
Gambar 4.18 Tampilan depan Kartu Informasi <i>Game</i>	52
Gambar 4.19 Tampilan belakang Kartu Informasi <i>Game</i>	53
Gambar 4.20 Kartu Informasi <i>Game</i>	53
Gambar 4.21 Kartu Informasi <i>Game</i>	54
Gambar 4.22 Sketsa <i>Slot Card Board Game</i>	54
Gambar 4.23 <i>Slot Card Board Game</i>	55
Gambar 4.24 <i>Slot Card Board Game</i>	55
Gambar 4.25 Sketsa <i>Box Board Game</i>	56
Gambar 4.26 Sketsa <i>Box Board Game</i>	57
Gambar 4.27 Hasil Akhir <i>Box Board Game</i>	57
Gambar 4.28 Sketsa <i>Digital Pin, ganci dan mug Board Game</i>	58
Gambar 4.29 Pin “Tekupa”.....	59
Gambar 4.30 Ganci “Tekupa”.....	59
Gambar 4.31 Mug “Tekupa”.....	60
Gambar 4.32 Proses desain katalog.....	60
Gambar 4.33 Hasil desain katalog.....	61
Gambar 4.34 Stiker “Tekupa”.....	62

Gambar 4.35 Hasil Cetak Stiker “Tekupa”	62
Gambar 4.36 <i>Mock Up</i> kaos tampilan depan dan belakang.....	63
Gambar 4.37 Hasil cetak desain kaos.....	63
Gambar 4.38 <i>Mock Up totebag</i>	64
Gambar 4.39 <i>Sketsa Digital Pop Up</i> Judul.....	64
Gambar 4.40 Hasil Cetak <i>Pop Up</i> Judul.....	65
Gambar 4.41 Desain <i>X-Banner</i>	65
Gambar 4.42 Hasil Cetak <i>X-Banner</i>	66
Gambar 4.43 Pengujian <i>Board Game</i>	67

DAFTAR TABEL

Gambar 2.1 Tabel Penelitian Terdahulu.....	9
Gambar 3.1 Umur Responden.....	21
Gambar 3.2 Jenis Kelamin Responden.....	21
Gambar 3.3 Mengetahui makanan khas Kota Palembang.....	22
Gambar 3.4 Ketertarikan untuk mengetahui makanan khas Kota Palembang.....	23
Gambar 3.5 Mengonsumsi makanan khas Kota Palembang.....	23
Gambar 3.6 Uji coba pengetahuan makanan khas Kota Palembang diketahui.....	24
Gambar 3.7 Menebak makanan khas Kota Palembang melalui foto.....	25
Gambar 3.8 Menebak makanan khas Kota Palembang melalui foto.....	26
Gambar 3.9 Menebak makanan khas Kota Palembang melalui foto.....	27
Gambar 3.10 Menebak makanan khas Kota Palembang melalui foto.....	28
Gambar 3.11 Menebak makanan khas Kota Palembang melalui foto.....	29
Gambar 3.12 Tempat yang dapat ditemukan makanan khas Kota Palembang.....	30
Gambar 3.13 Ketertarikan responden memainkan permainan papan.....	31

DAFTAR LAMPIRAN

- 1....Lampiran 1. Form Topik dan Judul (*Fotocopy*)
- 2....Lampiran 2. Form konsultasi (*Fotocopy*)
- 3....Lampiran 3. Surat Pernyataan (*Fotocopy*)
- 4....Lampiran 4. Form Revisi Ujian Pra Sidang (*Fotocopy*)
- 5....Lampiran 5. Form Revisi Ujian Kompre (Asli)
6. Lampiran 6. Google Form Kuesioner (Asli)

ABSTRACT

NABILA YOSIFA AND ERISKA NURUL PUTRI AZMAN. *Design Of a Board Game Introduction to The Typical Food of The City of Palembang.*

Introducing typical food is very important, especially for children who don't know the typical food of their city. Children can know and recognize the typical food of their city through learning media. The typical food of Palembang City has a variety of foods that are popular to those that are not popular so that children only know some of the many kinds. This study aims to invite and introduce typical food from Palembang City to children aged 8-11 years through board game media. This research method uses the Descriptive Method, by going through the stages of collecting data taken from various sources such as interviews, observation and literature study. The design stage which contains the board game concept, design plans and design results. Board games that are shaped and designed according to the character of children aged 8-11 years can have a positive and educational impression of play. Introducing children to the typical food of Palembang City packaged in a board game. The results of the research resulted in a board game work with the title "TEKUPA" or "Tebak Kuliner Palembang" which can be played by children aged 8-11 years.

Keywords: *Introduction Board Game, Typical Food, School Children, Palembang, Board Game*

ABSTRAK

NABILA YOSIFA DAN ERISKA NURUL PUTRI AZMAN. Perancangan *Board Game* Pengenalan Makanan Khas Kota Palembang.

Mengenalkan makanan khas sangat penting terutama pada anak-anak yang belum mengenal makanan khas dari kota nya. Anak-anak dapat mengetahui dan mengenali makanan khas dari kota nya lewat media pembelajaran. Makanan khas Kota Palembang memiliki beragam makanan yang populer hingga yang tidak populer menjadikan anak-anak hanya mengetahui sebagian dari banyak macam nya. Penelitian ini bertujuan untuk mengajak dan mengenalkan makanan khas dari Kota Palembang kepada anak-anak yang berusia 8-11 tahun melalui media *board game*. Metode penelitian ini menggunakan Metode Deskriptif, dengan melewati tahap pengumpulan data yang diambil dari berbagai sumber seperti wawancara, observasi dan studi pustaka. Tahap perancangan yang berisi konsep *board game*, rancangan desain dan hasil desain. *Board game* yang dibentuk dan dirancang dengan menyesuaikan karakter anak yang berusia 8-11 tahun dapat memiliki kesan permainan yang positif dan edukatif. Mengenalkan anak-anak makanan khas Kota Palembang dikemas dalam permainan papan. Hasil dari penelitian menghasilkan sebuah karya *board game* dengan judul “TEKUPA” atau “Tebak Kuliner Palembang” yang dapat dimainkan oleh anak usia 8-11 tahun.

Kata Kunci: *Board Game* Pengenalan, Makanan Khas, Anak Sekolah, Palembang, Permainan papan

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia dikenal memiliki keberagaman kuliner. Berbagai macam masakan yang dibuat dari aneka rempah-rempah membuat negeri ini kaya akan cita rasa. Masing-masing daerah di Indonesia memiliki aneka kuliner dengan rasa yang berbeda dan memiliki ciri khas sendiri. Salah satunya Kota Palembang yang memiliki karakteristik pada makanan dengan cita rasa masam, manis dan gurih.

Kota Palembang merupakan kota yang kaya akan kuliner. Salah satu Makanan khas yang terkenal di Kota Palembang adalah pempek. Berbagai jenis pempek yang berbahan dasar tepung tapioka dan ikan secara umum terasa gurih. Rasa gurih juga dapat ditemukan pada kue gandus, mie celor dan malbi. Sementara kue-kue Palembang sangat kuat rasa manisnya dan rasa masam yang kuat ada pada berbagai macam jenis pindang. Adapun makanan khas dari Kota Palembang yang lainnya yaitu pempek, pindang patin, laksan, celimpungan, dadar jiwo, otak-otak, burgo, lenggang, ragit, malbi, nasi minyak, bolu kojo, kue maksuba, kue delapan jam, enggak, lumpang, bolu suri dan bluder.

Dengan adanya era globalisasi makanan luar negeri banyak berkembang di Indonesia. Anak-anak dari Kota Palembang ditakutkan tidak mengenali makanan khas dari daerahnya sendiri. Makanan dari luar negeri sudah mulai menguasai pasar-pasar di Indonesia terutama makanan cepat saji yang banyak digemari oleh anak-anak.

Tantangan terbesar untuk melestarikan makanan khas Kota Palembang di era *modern* adalah mengubah pola pikir dan sudut pandang anak-anak terhadap makanan khas Kota Palembang dengan menyajikan makanan khas tersebut dengan unik dan inovatif tanpa meninggalkan ciri khas asli dari makanan khas itu sendiri.

Mengenali kembali makanan khas Kota Palembang dengan dikemas secara menghibur didalam bentuk permainan papan, belajar dan bermain untuk mengetahui macam-macam makanan khas dari Kota Palembang. Tujuannya agar makanan khas Kota Palembang tetap ada dan beregenerasi.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk mengangkat judul Perancangan *Board Game* Pengenalan Makanan Khas Kota Palembang dengan tujuan mengangkat dan mengenali kembali Makanan Khas dikalangan anak-anak.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis mendapatkan perumusan masalah yaitu, bagaimana mengangkat dan mengenali kembali makanan khas Kota Palembang lewat sebuah permainan papan dengan tujuan agar anak-anak dapat bermain sambil belajar pada pengenalan makanan khas Kota Palembang di era *modern* melalui Perancangan *Board Game* Pengenalan Makanan Khas Kota Palembang.

1.3 Ruang Lingkup Penelitian

Berdasarkan judul penelitian yang dipilih penulis yaitu Perancangan *Board Game* Pengenalan Makanan Khas Kota Palembang adapun ruang lingkup penelitian ini menjelaskan secara umum tentang makanan khas Kota Palembang,

karakteristik rasa makanan, jenis-jenis makanan khas Kota Palembang dalam bentuk Perancangan *Board Game* Pengenalan Makanan Khas Kota Palembang.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah mengangkat dan mengenali kembali makanan khas Kota Palembang lewat sebuah permainan papan pengenalan makanan khas Kota Palembang dengan tujuan agar anak-anak dapat bermain sambil belajar melalui Perancangan *Board Game* Pengenalan Makanan Khas Kota Palembang.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi penulis, akademik, dan target *audience*.

1.5.1 Manfaat Bagi Penulis

Penulis mendapatkan banyak informasi dan ilmu mengenai makanan khas dari Kota Palembang dengan adanya Perancangan *Board Game* Pengenalan Makanan Khas Kota Palembang diharapkan penulis dapat melestarikan makanan khas dari Kota Palembang.

1.5.2 Manfaat Bagi Akademis

Penelitian ini dapat menjadi sumber acuan dan referensi dalam penulisan karya ilmiah di Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech bagi mahasiswa desain komunikasi visual dalam perancangan *board game*.

1.5.3 Manfaat Bagi Target *Audience*

Anak-anak di Kota Palembang dapat mengenali dan mengetahui informasi mengenai apa saja makanan khas Kota Palembang dan harapannya dapat melestarikan dan mencintai makanan khas Kota Palembang.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

Menurut Sugiyono (2019:86) teori adalah alur logika atau penalaran yang merupakan seperangkat konsep, definisi, dan proposisi yang disusun secara sistematis. Landasan teori menjadi pedoman bagi seorang peneliti dalam melakukan sebuah penelitian.

2.1.1 Board Game

Board game atau permainan papan merupakan permainan yang menggunakan papan sebagai media utamanya. Menurut Scorviano dalam Streit dan Hadi (2016:89) *board game* adalah jenis permainan dimana alat-alat atau bagian-bagian permainan ditempatkan, dipindahkan, atau digerakkan pada permukaan yang telah ditandai atau dibagi-bagi menurut seperangkat aturan.

Board game sudah ada sejak lama hingga sekarang *board game* masih bisa kita lihat dan mainkan dengan berbagai jenis bentuknya. Media pembelajaran berbasis *board game* yang dapat mengasah kemampuan dan memiliki aturan dalam permainannya. *Board game* memiliki peraturan dalam permainan nya yang harus ditaati oleh tiap pemain yang akan siap bermain dengan permainan itu.

2.1.2 Elemen-elemen pada Board Game

Board game memiliki banyak ragam dan variasinya dimulai dari cara bermain, alat dan bagian dari *game*, bentuk *game* dan elemen-elemen yang

ada didalamnya. Menurut Fullerton (2014:55) *board game* memiliki elemen-elemen didalamnya, diantaranya:

1. *Players*

Pemain *board game* melakukan interaksi secara sukarela dan memenuhi aturan yang ada. Dalam permainan *board game*, pemain dapat mengambil berbagai macam peran.

2. *Objectives*

Objectives adalah sebuah tujuan atau target pencapaian yang ingin diraih dengan usaha-usaha yang dilakukan oleh para pemain untuk bisa memenangkan sebuah permainan.

3. *Procedures*

Procedures dikaitkan dengan penjelasan bagaimana sebuah proses dalam pengambilan tindakan pada sebuah fase permainan.

4. *Rules*

Rules merupakan serangkaian aturan yang menjelaskan hal-hal apa saja yang boleh dan tidak boleh dilakukan oleh para pemain. Para pemain diwajibkan untuk mengikuti aturan-aturan ini.

5. *Resources*

Resources merupakan sumber daya yang dapat dimanfaatkan oleh pemain untuk bisa mencapai target yang diinginkan. Dalam beberapa jenis *board game*, *resources* biasanya ditemukan dalam bentuk koin, uang, ataupun emas yang digunakan sebagai alat tukar.

6. Conflict

Konflik dalam permainan muncul ketika para pemain mencoba untuk bisa meraih target capaian tertentu namun dibatasi oleh aturan-aturan yang ada.

7. Outcome

Outcome merupakan hasil akhir dari permainan. Permainan berakhir apabila salah satu syarat terpenuhi.

2.1.3 Ilustrasi

Menurut Putra dan Lakoro dikutip dalam Novitasari dan Anggapuspa (2021:144) ilustrasi pada sebuah buku bertujuan untuk menerangkan atau menghiasi suatu cerita, tulisan, puisi atau informasi tertulis lainnya.

Ilustrasi memberikan gambaran yang jelas terutama pada desain yang akan dimasukkan ke dalam *board game*, ilustrasi pada *board game* divisualisasikan secara *digital* melalui aplikasi *adobe illustrator* dan *clip studio paint*.

2.1.4 Makanan tradisional

Makanan tradisional merupakan makanan yang berkembang disuatu daerah dan secara turun temurun. Makanan tradisional memiliki karakteristik rasa yang khas ditiap daerah. Menurut Gardjito, Santoso dan Harmayani (2019:2) makanan tradisional ini dapat dikategorikan menjadi tiga kelompok, antara lain:

1. Makanan tradisional yang hampir punah

Makanan tradisional yang hampir punah ini langka dan hampir jarang dapat ditemui mungkin karena ketersediaan bahan dasarnya mulai sulit.

2. Makanan tradisional yang kurang populer

Kelompok Makanan tradisional yang kurang populer adalah makanan tradisional yang masih mudah ditemui, tetapi makin tidak dikenal dan cenderung berkurang penggemarnya.

3. Makanan tradisional yang populer

Kelompok Makanan tradisional yang populer merupakan makanan tradisional yang tetap disukai masyarakat dengan bukti banyak dijual, laku dan dibeli oleh konsumen bahkan beberapa menjadi ikon daerah tertentu.

2.1.5 Tipografi

Tipografi merupakan suatu teknik penggunaan dan penyusunan huruf didalam suatu ilustrasi supaya dapat terbaca dan dilihat menarik. Menurut Sihombing dalam Azhari (2017:501) tipografi adalah sebuah disiplin ilmu seni suatu pengetahuan mengenai huruf. Tipografi adalah seni mekanistik dalam memproduksi huruf, angka, simbol, bentuk dalam pemahaman elemen, prinsip dan atribut desain. Definisi yang lebih luas dari tipografi ini menggunakan istilah mekanistik karena memang pada awalnya tipografi adalah sebuah keahlian utama untuk para desainer dan para pencetak.

Menurut Langga, Restu dan Kuswinanti (2021:564) Salah satu bentuk tipografi yang dapat membantu pembaca untuk mengerti dan memahami isi bacaan adalah ukuran huruf dan jenis huruf.

2.1.6 Warna

Warna merupakan unsur yang sangat penting dalam seni rupa termasuk desain grafis. Menurut Wong dalam Azhari (2017: 501), warna dapat didefinisikan secara objektif atau fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan atau secara subjektif/psikologis sebagai bagian dari pengalaman indra penglihatan. Menurut Kusrianto dalam Santosa (2016: 43) warna memiliki sifat dan pengaruh terhadap psikologi yang berbeda, tergantung dari jenis warna tersebut atau yang dikenal dengan psikologi warna.

2.2 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu menjadi salah satu acuan peneliti dalam melakukan penelitian sehingga peneliti dapat memperkaya teori yang digunakan dalam mengkaji penelitian yang dilakukan. Dari penelitian terdahulu, peneliti mengangkat beberapa penelitian sebagai referensi dalam memperkaya bahan kajian pada penelitian ini. Berikut merupakan penelitian terdahulu berupa beberapa jurnal terkait dengan penelitian ini.

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti	Tahun	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1	Elizabeth Hernawati Siringoringo	2022	Perancangan Visual <i>Board Game</i> Tebak Ekspresi Lala	<i>Board game</i> ini membahas tentang mengenal ekspresi untuk mengetahui tingkat pengetahuan pembelajaran melalui kegiatan bermain tebak ekspresi.
2	Gayatri Destyarini	2022	<i>Board Game</i> Raya Sebagai Media Belajar Budaya Daerah Untuk Anak Usia 8-12 Tahun.	<i>Board game</i> sebagai media pengenalan budaya daerah bagi anak usia 8 sampai 12 tahun khususnya melalui busana tradisional daerah.
3.	Helena Graciella	2022	Perancangan Komunikasi Visual Permainan Papan “Jajak Kudapan” Edukasi Tentang Kue Jajanan Pasar Khas Indonesia.	<i>Board game</i> ini membahas tentang permainan papan edukasi yang bisa meningkatkan pengetahuan generasi muda terhadap ragam kue jajanan pasar khas Indonesia.

Penulis memperoleh beberapa hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian *board game* dan dapat menjadi penunjang karya ilmiah penulis. Penelitian pertama berasal dari karya ilmiah Elizabeth Hernawati Siringoringo tahun 2022 berjudul Perancangan Visual *Board Game* Tebak Ekspresi Lala.

Dalam karya ilmiah tersebut terdapat karya utama yang menggunakan kartu untuk menebak ekspresi lala dengan media permainan papan seperti permainan ular tangga. Berdasarkan karya ilmiah tersebut penulis mendapatkan referensi membuat sebuah permainan papan menebak dengan media utama papan permainan dari bahan akrilik dan kartu menebak tersebut diletakkan pada *slot card* papan permainan. Adapun kesimpulan dari karya ilmiah ini bahwa dalam perancangan desain *board game* memberikan sebuah sarana edukasi sekaligus hiburan untuk mengenal ekspresi melalui kegiatan bermain dan belajar melalui media *board game*.



Gambar 2.1 Contoh Kartu Permainan

(Sumber: Elizabeth Hernawati Siringoringo, 2022)

Penelitian kedua berasal dari karya ilmiah Gayatri Destyarini tahun 2022 berjudul *Board Game Raya Sebagai Media Belajar Budaya Daerah Untuk Anak Usia 8-12 Tahun*. Berdasarkan karya ilmiah tersebut penulis mendapatkan referensi dalam membuat perancangan *board game* yaitu menebak aneka ragam busana daerah sedangkan penulis menebak mengenai makanan khas daerah yaitu Kota Palembang. Dalam karya ilmiah tersebut penulis mendapatkan kesimpulan bahwa *board game* sebagai media pengenalan budaya daerah bagi anak usia 8 sampai 12 tahun khususnya melalui busana tradisional daerah. *Board game* Raya atau yang artinya ragam budaya, dirancang guna memberikan wadah belajar anak khususnya usia 8-12 tahun.





Gambar 2.2 Desain Kartu *Board Game*

(Sumber: Gayatri Destyarini, 2022)

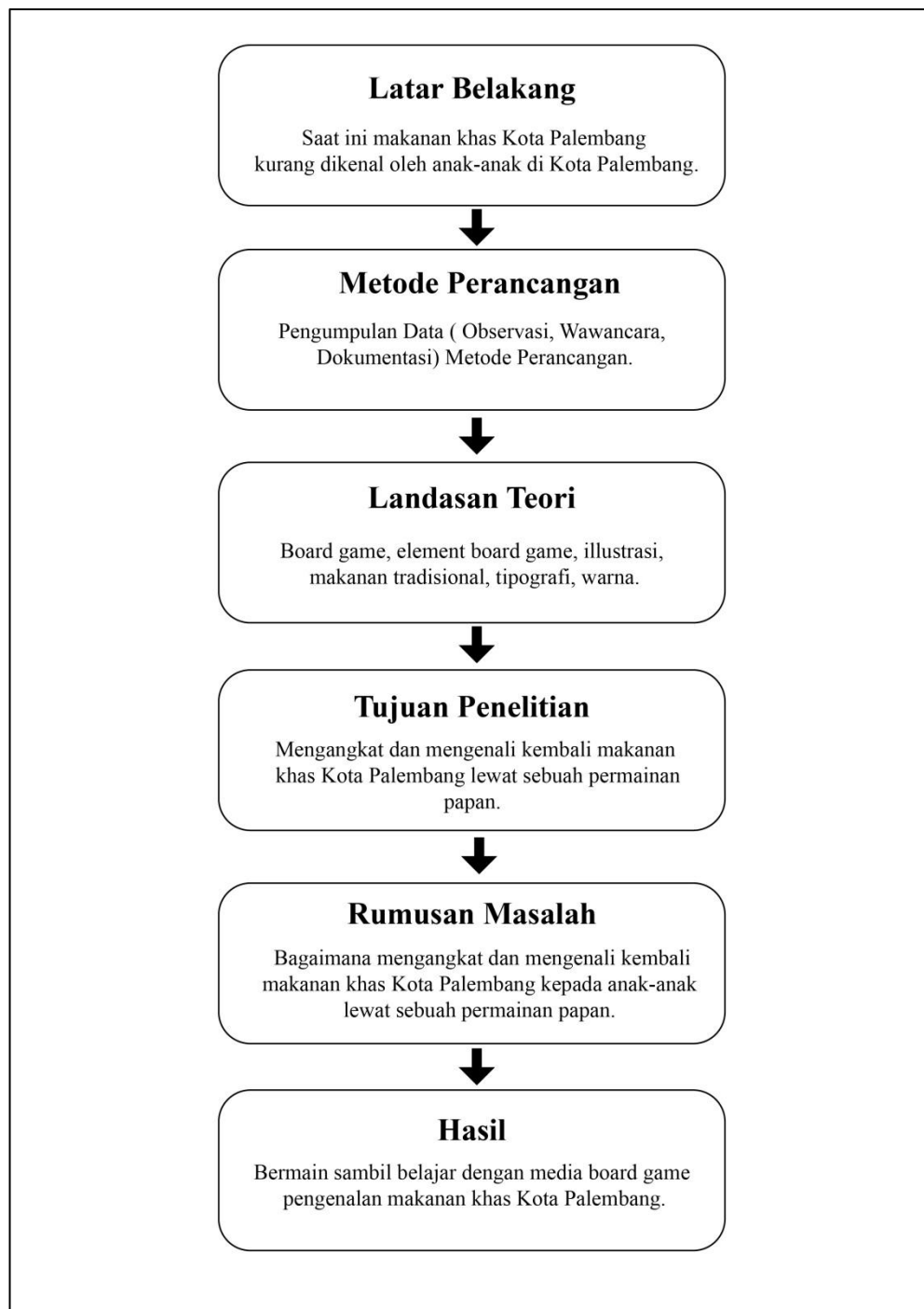
Penelitian ketiga berasal dari Helena Graciella tahun 2022 berjudul Perancangan Komunikasi Visual Permainan Papan “Jajak Kudapan” Edukasi Tentang Kue Jajanan Pasar Khas Indonesia. Berdasarkan karya ilmiah tersebut penulis mendapatkan referensi dalam membuat karya *board game* yaitu mengangkat tentang makanan khas dimana dapat meningkatkan pengetahuan anak-anak terhadap ragam makanan khas terutama makanan khas Kota Palembang yang banyak belum diketahui dan dipelajari oleh anak-anak berusia 8-11 tahun.



Gambar 2.3 Desain Board Game

(Sumber: Gayatri Destyarini, 2022)

2.3 Kerangka Penelitian



Gambar 2.4 Kerangka Penelitian

(Sumber: Nabila dan Eriska, 2023)

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2015:224) teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mengumpulkan data. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik wawancara, observasi, kuesioner dan studi pustaka.

3.1.1 Wawancara

Menurut Tersiana (2018:12) wawancara merupakan salah satu penelitian yang merupakan proses untuk memperoleh informasi dengan cara tanya jawab antara peneliti dengan subjek yang diteliti. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat penulis simpulkan bahwa, wawancara merupakan metode pengambilan data dengan bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab antara penyelidik dengan subyek atau responden dalam suatu topik tertentu.

Penulis telah melakukan wawancara untuk mendapatkan informasi dan data yang relevan. Wawancara dilakukan bersama narasumber Bapak Robby Sunata, S.E selaku Pendiri Yayasan Sahabat Cagar Budaya Kota Palembang sejak 2017 dan menjadi Ketua Sahabat Cagar Budaya Kota Palembang pada tahun 2022.



Gambar 3.1 Proses wawancara

(Sumber: Nabila, 2023)

Dari wawancara bersama Bapak Robby Sunata, S.E didapatkan informasi mengenai makanan khas Kota Palembang, karakteristik makanan khas kota Palembang, ragam makanan khas Kota Palembang, keaslian rasa makanan khas Kota Palembang, sejarah makanan khas, tantangan untuk melestarikan makanan khas dan potensi makanan khas lebih dikenal di era modern saat ini.

Dari wawancara tersebut diketahui bahwa Bapak Robby Sunata, S.E menjelaskan karakteristik rasa dari makanan khas Kota Palembang seperti kue-kue yang manis, rasa gurih dari pempek dan martabak har serta rasa masam dari pindang.

Untuk menjaga keaslian rasa dan teknik memasak dari makanan khas kota Palembang dimulai dari memperhatikan bahan dan takarannya disesuaikan dengan resep asli turun temurun, boleh mengubahnya tapi yang mengubahnya harus tahu dasar masakannya seperti apa. Jadi, sebelum berkreasi yang

mengubahnya harus tahu dahulu baru bisa mengembangkannya jangan sampai merusak resep asli masakan khas Kota Palembang. Teknik memasak tidak hanya melibatkan skill tapi juga alat masak, alat masak dahulu menggunakan tanah liat atau areng untuk memasak, seiring berkembangnya zaman alat memasak itupun berubah dan kita harus bisa menyesuaikan dengan alat yang baru.

Makanan khas Kota Palembang menjadi unik karna makanan khas Kota Palembang merupakan produk budaya hasil paparan bangsa-bangsa yang bertemu di Palembang dan pertemuan itu bangsa-bangsa dari luar masing-masing dari mereka membawa cara masakan, selera masakan dan berinteraksi menjadi sebuah makanan khas. Oleh Karna itu, kuliner di daerah Sumatera Selatan menjadi beda dengan kuliner didaerah lain.

Tantangan terbesar dalam melestarikan makanan khas Kota Palembang adalah mengatasi orang yang sembarangan dengan resep asli dan orang yang menganggap makanan khas Kota Palembang itu kampungan. Cara agar orang tidak sembarangan terhadap resep masakan khas Kota Palembang yaitu dengan memperbanyak pelatihan-pelatihan tentang resep-resep dasar dan diajarkan dimulai dari sekolah-sekolah di Kota Palembang.

Untuk melestarikan makanan khas Kota Palembang dengan cara makanan khas Kota Palembang dihadirkan ditempat-tempat yang *modern* seperti di *coffeeshop* seperti potongan kue maksuba atau kue delapan jam. Dengan cara itu makanan khas Kota Palembang bisa tetap hadir dalam bentuk aslinya ditempat yang lebih *modern*.

Makanan yang ada di Kota Palembang sudah tercampur oleh makanan dari daerah lain terutama makanan khas dari Jawa seperti klepon dan cenil. Anak-anak saat ini mungkin sudah melihat klepon dan cenil yang memungkinkan mereka menganggap bahwa klepon dan cenil adalah makanan yang berasal dari Kota Palembang, padahal makanan klepon dan cenil bukan berasal dari Kota Palembang. Peran utama yang bisa memberikan edukasi mengenai makanan khas adalah kedua orang tua atau keluarga yang dapat memberikan informasi dan pengenalan kepada anak-anak agar mereka bisa membedakan makanan khas dari daerahnya dan daerah lain.

3.1.2 Observasi

Menurut Sugiyono dikutip dalam Joesyiana (2018:95) observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis kata observasi berarti suatu pengamatan yang teliti dan sistematis, dilakukan secara berulang-ulang.

Penulis melakukan pengamatan dan pencatatan secara langsung di SDN 2 Talang Kelapa di Jalan Pangeran ayin, kenten laut.



Gambar 3.2 Proses Observasi di SDN 2 Talang Kelapa

(Sumber: Penulis, 2023)

3.1.3 Kuesioner

Metode ini dibuat melalui *google form*, kuesioner dibagikan kepada anak berusia 8-11 tahun di SDN 2 Talang Kelapa dibantu oleh peneliti untuk menjawab berupa pertanyaan terkait Pengenalan Makanan Khas Kota Palembang. Dalam melakukan penelitian, terdapat partisipan yang membantu selama proses penelitian berlangsung yaitu anak-anak berusia 8-11 tahun di SDN 2 Talang Kelapa yang cukup memberikan informasi dan ketertarikan mereka untuk mengetahui ragam makanan khas Kota Palembang melalui permainan papan.

Penelitian ini dilaksanakan pada salah satu pendidikan formal yaitu SDN 2 Talang Kelapa. Sekolah ini berlokasi di Jalan Pangeran Ayin, Kenten Laut, Kec. Talang Kelapa, Sumatera Selatan. Alasan peneliti memilih tempat penelitian yakni SDN 2 Talang Kelapa sebagai lokasi penelitian karena

pembelajaran mengenai makanan khas Kota Palembang belum diajarkan dalam proses pembelajarannya. Pertanyaan mengenai Pengenalan Makanan Khas Kota Palembang dapat diakses melalui *Link google form*: https://docs.google.com/spreadsheets/d/1i7ebwcs0q0Aspipt5uvsfbAs1_6JiARdXg9vC5_THTw/edit?usp=sharing. Berikut hasil dari pengumpulan data melalui kuesioner:

Tabel 3.1 Umur Responden

Umur Responden		
Jawaban	Jumlah	Presentase
8 Tahun	34	33,3 %
9 Tahun	18	17,6 %
10 Tahun	21	20,6 %
11 Tahun	29	28,4%
TOTAL	102	100%

Berdasarkan hasil kuesioner untuk mengetahui umur responden di SDN 2 Talang Kelapa, dapat diketahui bahwa dari 102 responden dengan tingkat presentase 33,3% sebanyak 34 responden berumur 8 Tahun. Tingkat presentase 17,6% sebanyak 18 responden berumur 9 Tahun. Tingkat presentase 20,6% sebanyak 21 responden berumur 10 Tahun. Kemudian dengan tingkat presentase

28,4% sebanyak 29 responden berumur 11 Tahun. Maka dari itu, jumlah sampel umur di SDN 2 Talang Kelapa sebanyak 102 responden dari umur 8-11 Tahun.

Tabel 3.2 Jenis Kelamin Responden

Jenis Kelamin Responden		
Jawaban	Jumlah	Presentase
Laki-Laki	46	45,1 %
Perempuan	56	54,9 %
TOTAL	102	100 %

Berdasarkan hasil kuesioner jenis kelamin responden di SDN 2 Talang Kelapa, dapat diketahui bahwa dari 102 responden dengan tingkat presentase 45,1 % sebanyak 46 responden berjenis kelamin laki-laki dan dengan tingkat presentase 54,9% sebanyak 56 responden berjenis kelamin perempuan. Maka dari itu, jumlah sampel jenis kelamin responden terbanyak yaitu jenis kelamin perempuan.

Tabel 3.3 Mengetahui makanan khas Kota Palembang

1. Apakah anda mengetahui makanan khas Kota Palembang?		
Jawaban	Jumlah	Presentase
Tahu	11	10,8 %
Sedikit	91	89,2 %
Tidak Tahu	0	0 %
TOTAL	102	100%

Berdasarkan hasil kuesioner yang mengetahui makanan khas kota Palembang, dapat diketahui bahwa dari 102 responden dengan tingkat presentase 10,8 % sebanyak 11 responden mengetahui makanan khas Kota Palembang. Tingkat presentase 89,2 % sebanyak 91 responden sedikit mengetahui makanan khas Kota Palembang. Kemudian dengan tingkat presentase 0% sebanyak 0 responden yang tidak mengetahui makanan khas Kota Palembang. Maka dari itu, jumlah sampel terbanyak yaitu responden yang sedikit mengetahui makanan khas Kota Palembang.

Tabel 3.4 Ketertarikan untuk mengetahui makanan khas Kota Palembang

2. Apakah anda tertarik untuk mengetahui makanan khas Kota Palembang?		
Jawaban	Jumlah	Presentase
Ya	97	95,1 %
Tidak	5	4,9 %
TOTAL	102	100%

Berdasarkan hasil kuesioner ketertarikan untuk mengetahui makanan khas kota Palembang, dapat diketahui bahwa dari 102 responden dengan tingkat presentase 95,1% sebanyak 97 responden tertarik untuk mengetahui makanan khas Kota Palembang dan dengan tingkat presentase 4,9% sebanyak 5 responden tidak tertarik untuk mengetahui makanan khas Kota Palembang. Maka dari itu,

jumlah sampel terbanyak yaitu responden yang tertarik untuk mengetahui makanan khas Kota Palembang.

Tabel 3.5 Mengonsumsi makanan khas Kota Palembang

3. Apakah anda sering mengonsumsi makanan khas Kota Palembang?		
Jawaban	Jumlah	Presentase
Sering	15	14,7 %
Jarang	87	85,3 %
Belum pernah	0	0
TOTAL	102	100%

Berdasarkan hasil kuesioner yang sering mengonsumsi makanan khas Kota Palembang, dapat diketahui bahwa dari 102 responden dengan tingkat presentase 14,7% sebanyak 15 responden sering mengonsumsi makanan khas Kota Palembang. Tingkat presentase 85,3 % sebanyak 87 responden jarang mengonsumsi makanan khas Kota Palembang. Kemudian dengan tingkat presentase 0% sebanyak 0 responden yang belum pernah mengonsumsi makanan khas Kota Palembang. Maka dari itu, jumlah sampel terbanyak yaitu responden yang jarang mengonsumsi makanan khas Kota Palembang.


Tabel 3.6 Uji coba Pengetahuan makanan khas Kota Palembang yang diketahui

4. Sebutkan makanan khas Kota Palembang yang anda ketahui?	
Jawaban	Jumlah
Pempek, pempek panggang	26
Tekwan, model	50

Pindang patin, mie celor	9
Burgo, lakso, laksan, celimpungan	44
Bolu kojo, delapan jam, maksuba, ragit, bluder	17
TOTAL	146

Berdasarkan hasil kuesioner yang mengetahui makanan khas Kota Palembang, dapat diketahui bahwa dari 102 responden sebanyak 26 responden menyebutkan Pempek dan pempek panggang. Sebanyak 50 responden menyebutkan tekwan dan model. Sebanyak 9 responden menyebutkan pindang patin dan mie celor. Sebanyak 44 responden menyebutkan burgo, lakso, laksan, dan celimpungan. Kemudian Sebanyak 17 responden menyebutkan bolu kojo, delapan jam, maksuba, ragit dan bluder. Maka dari itu, jumlah sampel terbanyak yaitu responden yang mengetahui makanan khas Kota Palembang ada pada tekwan dan model sebanyak 50 responden.

Tabel 3.7 Menebak makanan Khas Kota Palembang melalui foto

5. Apakah kamu mengetahui makanan khas kota Palembang dibawah ini? (Jika tahu sebutkan nama nya)		
		
Jawaban	Jumlah	Presentase

Tahu, Bolu kojo	33	32,4 %
Tidak Tahu	69	67,6 %
TOTAL	102	100%

Berdasarkan hasil kuesioner menebak nama makanan khas Kota Palembang yaitu bolu kojo, dapat diketahui bahwa dari 102 responden dengan tingkat presentase 32,4% sebanyak 33 responden mengetahui bolu kojo sebagai makanan khas Kota Palembang dan dengan tingkat presentase 67,6% sebanyak 69 responden tidak mengetahui bolu kojo sebagai makanan khas Kota Palembang. Maka dari itu, jumlah sampel terbanyak yaitu responden yang tidak mengetahui bolu kojo sebagai makanan khas Kota Palembang.

Tabel 3.8 Menebak makanan Khas Kota Palembang melalui foto

6. Apakah kamu mengetahui makanan khas kota Palembang dibawah ini? (Jika tahu sebutkan nama nya)		
		
Jawaban	Jumlah	Presentase
Tahu	18	17,6 %
Tidak Tahu	84	81,5%

TOTAL	102	100%
--------------	------------	-------------

Berdasarkan hasil kuesioner menebak nama makanan khas Kota Palembang yaitu bluder, dapat diketahui bahwa dari 102 responden dengan tingkat presentase 17,6% sebanyak 18 responden mengetahui bluder sebagai makanan khas Kota Palembang dan dengan tingkat presentase 81,5% sebanyak 84 responden tidak mengetahui bluder sebagai makanan khas Kota Palembang. Maka dari itu, jumlah sampel terbanyak yaitu responden yang tidak mengetahui bluder sebagai makanan khas Kota Palembang.


Tabel 3.9 Menebak makanan Khas Kota Palembang melalui foto

7. Apakah kamu mengetahui makanan khas kota Palembang dibawah ini? (Jika tahu sebutkan nama nya)		
		
Jawaban	Jumlah	Presentase
Tahu	19	18,6 %

Tidak Tahu	83	81,4 %
Total	102	100%

Berdasarkan hasil kuesioner menebak nama makanan khas Kota Palembang yaitu ragit, dapat diketahui bahwa dari 102 responden dengan tingkat presentase 18,6% sebanyak 19 responden mengetahui ragit sebagai makanan khas Kota Palembang dan dengan tingkat presentase 81,4% sebanyak 83 responden tidak mengetahui ragit sebagai makanan khas Kota Palembang. Maka dari itu, jumlah sampel terbanyak yaitu responden yang tidak mengetahui ragit sebagai makanan khas Kota Palembang.

Tabel 3.10 Menebak makanan Khas Kota Palembang melalui foto

8. Apakah kamu mengetahui makanan khas kota Palembang dibawah ini? (Jika tahu sebutkan nama nya)		
		
Jawaban	Jumlah	Presentase

Tahu	21	20,6 %
Tidak Tahu	81	79,4 %
Total	102	100%

Berdasarkan hasil kuesioner menebak nama makanan khas Kota Palembang yaitu pindang patin, dapat diketahui bahwa dari 102 responden dengan tingkat presentase 20,6% sebanyak 21 responden mengetahui pindang patin sebagai makanan khas Kota Palembang dan dengan tingkat presentase 79,4% sebanyak 81 responden tidak mengetahui pindang patin sebagai makanan khas Kota Palembang. Maka dari itu, jumlah sampel terbanyak yaitu responden yang tidak mengetahui pindang patin sebagai makanan khas Kota Palembang.

Tabel 3.11 Menebak makanan Khas Kota Palembang melalui foto

9. Apakah kamu mengetahui makanan khas kota Palembang dibawah ini? (Jika tahu sebutkan nama nya)



Jawaban	Jumlah	Presentase
Tahu	44	43,1 %
Tidak Tahu	58	56,9 %
Total	102	100%

Berdasarkan hasil kuesioner menebak nama makanan khas Kota Palembang yaitu tekwan, dapat diketahui bahwa dari 102 responden dengan tingkat presentase 43,1% sebanyak 44 responden mengetahui tekwan sebagai makanan khas Kota Palembang dan dengan tingkat presentase 56,9% sebanyak 58 responden tidak mengetahui tekwan sebagai makanan khas Kota Palembang. Maka dari itu, jumlah sampel terbanyak yaitu responden yang tidak mengetahui tekwan sebagai makanan khas Kota Palembang.

Tabel 3.12 Tempat yang dapat ditemukan makanan khas Kota Palembang

10. Dimana anda biasanya menemui makanan khas Kota Palembang?		
Jawaban	Jumlah	Presentase
Pasar Tradisional	55	53,9 %
Mall atau Supermarket	7	6,9%
Toko Oleh-oleh Palembang	20	19,6%

Perayaan Tradisi (Ulang tahun, Pernikahan adat, Perayaan hari raya)	20	19,6%
TOTAL	102	100%

Berdasarkan hasil kuesioner untuk mengetahui tempat yang dapat ditemukan makanan khas Kota Palembang, dapat diketahui bahwa dari 102 responden dengan tingkat presentase 53,9% sebanyak 55 responden memilih pasar tradisional. Tingkat presentase 6,9% sebanyak 7 responden memilih *mall* atau *supermarket*. Tingkat presentase 19,6% sebanyak 20 responden memilih Toko oleh-oleh Palembang. Kemudian dengan tingkat presentase 19,6% sebanyak 20 responden memilih Perayaan Tradisi (Ulang tahun, Pernikahan adat, Perayaan hari raya). Maka dari itu, jumlah sampel terbanyak untuk mengetahui tempat yang dapat ditemukan makanan khas Kota Palembang yaitu pasar tradisional.

Tabel 3.13 Ketertarikan responden memainkan permainan papan

11. Apakah anda tertarik untuk memainkan permainan papan pengenalan tentang makanan khas Kota Palembang?		
Jawaban	Jumlah	Presentase
Ya	96	94,1 %

Tidak	6	5,9 %
TOTAL	102	100%

Berdasarkan hasil kuesioner ketertarikan responden memainkan permainan papan, dapat diketahui bahwa dari 102 responden dengan tingkat presentase 94,1% sebanyak 96 responden tertarik untuk memainkan permainan papan dan dengan tingkat presentase 5,9% sebanyak 6 responden tidak tertarik untuk memainkan permainan papan. Maka dari itu, jumlah sampel terbanyak yaitu responden yang tertarik untuk memainkan permainan papan.

Tabel 3.14 Makanan khas wajib dilestarikan

12. Menurut anda, apakah makanan khas wajib kita lestarikan?		
Jawaban	Jumlah	Presentase
Ya	101	99%
Tidak	1	1%
TOTAL	102	100%

Berdasarkan hasil kuesioner kewajiban kita untuk melestarikan makanan khas, dapat diketahui bahwa dari 102 responden dengan tingkat presentase 99% sebanyak 101 responden memilih makanan khas wajib untuk dilestarikan dan dengan tingkat presentase 1% sebanyak 1 responden memilih makanan khas tidak wajib untuk dilestarikan. Maka dari itu, jumlah sampel terbanyak yaitu responden yang memilih makanan khas wajib untuk dilestarikan.

3.1.3 Studi Pustaka

Penulis melakukan studi kepustakaan dengan mengutip teori-teori atau pendapat dari para ahli mengenai masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini.

3.2 Metode Perancangan / Pengembangan

Metode Perancangan/Pengembangan pada Desain Komunikasi Visual memiliki tahapan-tahapan berupa konsep perancangan diantaranya konsep visual, konsep ilustrasi, konsep tipografi, konsep warna dan konsep permainan.

3.2.1 Konsep Visual

Untuk menghasilkan karya yang baik maka dibutuhkan konsep visual yang matang untuk menghindari kesalahan pada karya. Konsep visual merupakan ide awal yang didapatkan melalui beberapa proses sehingga menjadi sebuah karya yang dapat memberikan pesan visual kepada anak sekolah yang berusia 8-11 tahun. Dengan mengangkat dan mengenali kembali makanan khas dari Kota Palembang, maka didapatkanlah sebuah konsep visual yang dapat melestarikan kembali makanan khas Kota Palembang lewat Perancangan *Board Game* Pengenalan Makanan Khas Kota Palembang.

1. Konsep desain

Konsep desain yang akan digunakan pada perancangan *board game* “Tekupa” adalah konsep desain “Memphis” dimana memphis itu sendiri merupakan gaya desain yang paling mudah dikenali karena pendekatan desainnya yang unik. Desain ini hadir sebagai gebrakan kala itu dengan menampilkan permainan warna yang mencolok dan pola geometris yang unik. Salah satu karakteristik “*Memphis design*” yang mudah dikenali adalah

permainan warna dan polanya yang khas dan punya karakter desain yang kuat.

Konsep “*Memphis design*” akan digunakan pada perancangan *board game* “Tekupa” Gaya desain Memphis ini sangat cocok di aplikasikan pada *board game* pengenalan makanan khas Kota Palembang untuk anak-anak, karna memberikan energi dan suasana gembira saat memainkannya. Desain memphis ini nantinya diaplikasikan pada desain *board game*, kartu informasi *game*, *slot card game*, katalog, kaos, *totebag*, ganci, pin dan *mug*

2. Konsep *Board Game*

Konsep yang akan digunakan dalam *board game* ini adalah permainan yang sama dengan permainan “*guess who is it? Board game*” yaitu permainan menebak karakter lewat sebuah kartu. Dalam perancangan *board game*, terdapat isi dalam kartu yaitu gambar makanan khas Kota Palembang. Pemain dapat menebak karakter dari makanan khas yang diambil oleh lawan dikartu paling depan dari *board game*. *Board game* ini dirancang dengan sederhana dengan tujuan untuk membuat anak-anak atau pemain dapat memahami dengan cepat alur permainan dan ilmu yang disampaikan pada *board game* tersebut. Permainan papan ini dimainkan dengan cara dimana masing-masing pemain mengambil kartu secara acak setelah itu pemain secara bergantian menanyakan ciri-ciri dari makanan khas yang akan di tebak dan mulai menyempitkan tebakan. *Board game* ini dimainkan oleh dua orang dan pemain yang pertama kali dapat menebak nama makanan khasnya dengan benar yang akan menang.



Gambar 3.3 Contoh Board game

(Sumber: <https://m.made-in-china.com/product/Board-Game-Who-Is-It/>)

A. Objek Permainan

Menebak makanan khas Kota Palembang melalui gambar kartu yang ada di papan permainan pemain lain.

B. Persiapan

1. Pasang masing-masing slot kartu ke papan permainan.
2. Pemain harus duduk berlawanan satu sama lain, setiap pemain mengambil 1 papan dan meletakkannya didepan mereka, buka semua penutup dengan posisi tegak (kartu papan) ke slot papan.
3. Putuskan berapa banyak putaran yang mau dimainkan.
4. Pemain melakukan suit yang menang dapat memulai permainan dan yang kalah harus menebak makanan khas pada lawan.

C. Cara Bermain

1. Masing-masing pemain meletakkan slot kartu terlebih dahulu dan mengambil 1 kartu pilihan, lalu tempatkan di slot papan yang tidak bisa dilihat oleh lawan.
2. Ada 16 ragam makanan khas Kota Palembang di dalam permainan ini, yang mana setiap kartu menghadap ke arah kita.
3. Pemain akan menebak kartu lawan dengan sistem eliminasi. Pemain menebak kartu lawan dengan cara mengidentifikasi ciri-ciri gambar seperti makanan kering, makanan berkuah, makanan berat, cemilan, rasa makanan, bentuk makanan, bahkan makanan yang populer dan tidak populer di Kota Palembang. Setiap ciri-ciri yang coba kita tebak lalu kita analisa untuk di eliminasi pada permainan. Lama-kelamaan akan banyak bingkai kartu gambar yang diambil dan akan mengerucut ke satu gambar makanan. Pemain yang bisa menebak kartu misteri lawan itulah pemenangnya.

3. Sketsa

Pada tahap sketsa ini penulis menggunakan gambar berjenis ilustrasi dan vektor. Gambar ilustrasi terdiri dari ilustrasi *icon* Makanan Khas Kota Palembang yang nanti nya akan digunakan pada desain *board game* makanan khas Kota Palembang. Gambar *vector* nanti nya akan digunakan pada pada kartu *game* informasi, katalog, *slot card*, *mock up* kaos dan *totebag*, ganci, pin dan *mug* makanan khas Kota Palembang. Pada tahap ini penulis membuat

ilustrasi menggunakan *software Clip Studio Paint* dan vektor di *software Adobe Illustrator CC 2022*.

4. Konsep Tipografi

Penulis menggunakan *Candy Beans Regular Font* dikarenakan karakter font ini memiliki bentuk yang bersih, desain yang kompak, lebar dan tebal. *Candy Beans Regular Font* akan digunakan untuk pengetikan pada desain dikarenakan memiliki bentuk yang terstruktur dan mudah dibaca oleh siapapun sehingga pesan yang disampaikan ataupun tulisan yang diketik bisa sampai ke anak yang berusia 8-11 tahun. Huruf dari *Candy Beans Regular* memiliki kesan yang sederhana dan berbentuk tebal menghadirkan rasa suka cita dan kesan yang dinamis.

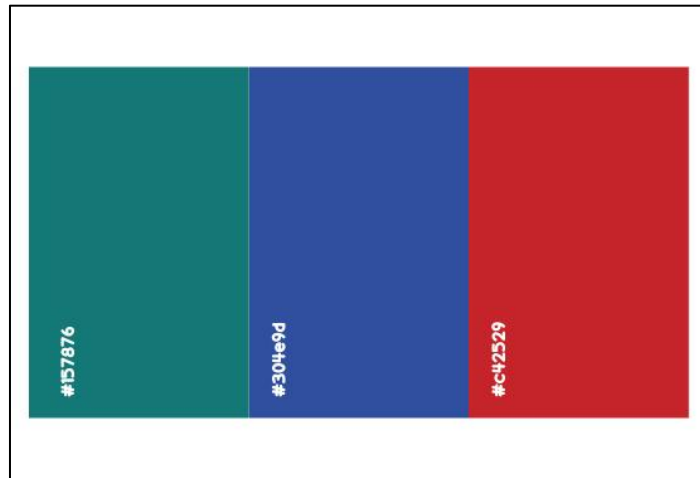
^A A	^B B	^C C	^D D	^E E	^F F	^G G	^H H	^I I	^J J	^K K	^L L	^M M
^N N	^O O	^P P	^Q Q	^R R	^S S	^T T	^U U	^V V	^W W	^X X	^Y Y	^Z Z
^a a	^b b	^c c	^d d	^e e	^f f	^g g	^h h	ⁱ i	^j j	^k k	^l l	^m m
ⁿ n	^o o	^p p	^q q	^r r	^s s	^t t	^u u	^v v	^w w	^x x	^y y	^z z
⁰ 0	¹ 1	² 2	³ 3	⁴ 4	⁵ 5	⁶ 6	⁷ 7	⁸ 8	⁹ 9			
[.] .	[,] ,	[;] ;	[:] :	[@] @	[#] #	['] '	[!] !	["] "	[/] /	[?] ?	^{<} <	^{>} >
[%] %	^{&} &	[*] *	⁽ (⁾)	[?] ?	^{\$} \$						

Gambar 3.4 Contoh Font Candy Beans

(Sumber: <https://www.1001freefonts.com/candy-beans.font>)

5. Konsep Warna

Menurut Meilani (2020:327), Warna dapat didefinisikan secara subjektif/psikologis yang merupakan pemahaman langsung oleh pengalaman indera penglihatan kita dan secara objektif/fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan. Penulis memilih warna biru, merah dan hijau untuk warna desain pada *board game* makanan khas Kota Palembang. Penulis memilih warna putih untuk desain kartu slot pada permainan yang dimainkan oleh dua pemain. Pemilihan warna ini disesuaikan dengan target *audience* yaitu anak sekolah yang berusia 8-11 tahun. Warna-warna cerah seperti merah, biru, atau hijau pun umumnya akan menjadi warna favorit anak-anak. Di sisi lain, warna-warna cerah juga bisa membuat anak merasakan emosi yang berbeda-beda, bahkan sampai memengaruhi tingkat energinya. Dari warna-warna cerah tersebut, setiap warna membuat anak-anak merasakan emosi yang berbeda dan juga dapat memengaruhi tingkat energi mereka. Warna merah adalah warna yang menarik yang menandakan gairah, keinginan dan membuat anak-anak bersemangat. Warna hijau dapat memicu perasaan rileks dan segar, karna warna hijau identik dengan alam dan keindahan yang tiada duanya. Karena itulah warna hijau juga dapat memberikan efek segar sehingga memicu rasa nyaman dan santai pada anak-anak. Warna Biru biasanya diasosiasikan dengan warna langit, anak yang menyukai warna biru umumnya berkarakter tenang dan rajin. Mereka tidak segan-segan berusaha lebih keras untuk mencapai tujuan, baik itu dalam permainan atau bahkan dalam kehidupan.



Gambar 3.5 Contoh Warna

(Sumber: Nabila dan Eriska, 2023)

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil

Hasil akhir dari perancangan *project* Laporan Tugas Akhir ini dikemas dalam sebuah *board game* yang berjudul “Perancangan *Board Game* Pengenalan Makanan Khas Kota Palembang” dimana *board game* ini menebak Makanan Khas Kota Palembang untuk anak yang berusia 8-11 tahun.

3.1.1 Hasil Perancangan

a. Konsep Desain

Gaya dalam desain grafis memberikan pengaruh besar terhadap karya dan keindahan dari desain grafis itu sendiri. Dalam membuat sebuah karya tentu nya seorang desainer akan memikirkan ide terlebih dahulu sebelum pembuatan karya. Pada tahap ini penulis mencari dan merancang gaya desain apa yang cocok untuk anak-anak.



Gambar 4.1 Proses pemilihan gaya desain

(Sumber: Nabila dan Eriska, 2023)

Adapun gaya desain yang perancang gunakan untuk karya tugas akhir yaitu gaya “*Memphis Design*”. *Memphis design* atau desain memphis merupakan salah satu gaya desain di era tahun 1980-an tampil dengan warna-warna mencolok dan berpola. Salah satu karakteristik *Memphis design* yang mudah dikenali adalah permainan warna dan polanya yang khas dan punya karakter desain yang kuat. Adapun pola dari memphis yaitu berbentuk persegi panjang, lingkaran, bulat, setengah lingkaran dan huruf tiga. Desain Memphis lebih menawarkan suasana yang berbeda, bebas, dan dianggap mampu memberikan energi dan suasana yang gembira. Gaya desain Memphis ini akan digunakan pada *board game* pengenalan makanan khas Kota Palembang untuk anak-anak berusia 8-11 tahun, karna memberikan energi positif dan suasana gembira saat mereka melihat dan memainkannya.



Gambar 4.2 Pemilihan gaya desain

(Sumber: Nabila dan Eriska, 2023)

b. Judul

“TEKUPA” adalah judul *board game* pengenalan makanan khas dari Kota Palembang. Judul *board game* ini melalui berbagai macam proses sehingga menemukan judul yang sesuai dengan *board game*. “TEKUPA” yang memiliki kepanjangan “Tebak Kuliner Palembang” diambil dari konsep pengenalan makanan khas Kota Palembang yang dirancang untuk anak berusia 8-11 tahun, supaya memudahkan penyebutan dan penghafalan dalam mengingat nama *board game*.

Dalam pemilihan judul perancang menyesuaikan judul dengan logo pada desain. Terdapat objek yang berkaitan dengan judul akan dimasukkan ke dalam proses pemilihan judul dan proses pembuatan logo, hal ini digunakan untuk menciptakan suatu identitas *board game* pengenalan makanan khas Kota Palembang yang menyesuaikan karakter anak berusia 8-11 tahun.



Gambar 4.3 Proses pemilihan Typografi

(Sumber: Nabila dan Eriska, 2023)

Judul *board game* menggunakan *font* cartoon yaitu *Candy Beans Regular Font*. Huruf dari *Candy Beans Regular* memiliki kesan yang sederhana dan berbentuk tebal menghadirkan rasa suka cita dan sebuah permainan yang menarik untuk anak-anak, sehingga penulis memilih *Candy Beans Regular Font* karena sesuai dengan konsep yang telah penulis rancang yaitu pengenalan terhadap makanan khas Kota Palembang yang dikemas dalam bentuk permainan.

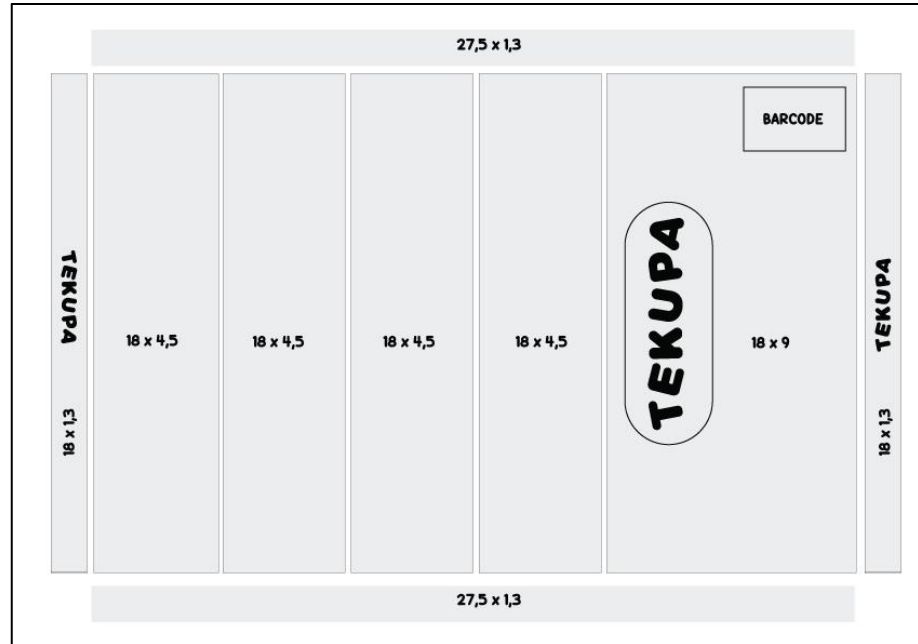


Gambar 4.4 Proses Typografi Judul

(Sumber: Nabila dan Eriska, 2023)

Pada tahap ini perancang menggabungkan antara *Candy Beans Regular Font* dengan tampilan 3D. Tampilan 3D pada judul “Tekupa” membuat typografi memiliki bentuk yang tegas dan menghadirkan rasa gembira saat anak-anak melihatnya.

c. *Board Game*



Gambar 4.5 Sketsa *Digital Board Game*

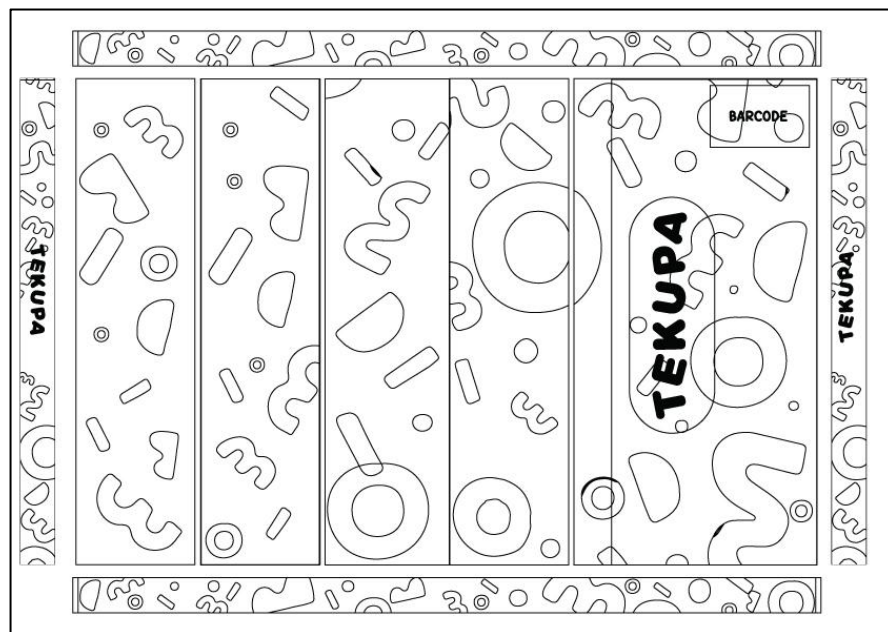
(Sumber: Nabila dan Eriska, 2023)



Gambar 4.6 Sketsa *Digital Board Game*

(Sumber: Nabila dan Eriska, 2023)

Papan permainan merupakan karya utama dari laporan tugas akhir ini, papan permainan ini merupakan media permainan menebak makanan khas Kota Palembang berlangsung. Adapun pembuatan sketsa *digital* ini menggunakan *Adobe Illustrator* dengan ukuran berdimensi 27,5 cm x 18 cm x 27,5 cm.



Gambar 4.7 Sketsa *Digital Board Game*

(Sumber: Nabila dan Eriska, 2023)

Pada proses pembuatan sketsa *digital board game* perancang membuat rancangan ini semenarik mungkin untuk anak-anak dengan gaya desain yang telah perancang tentukan menggunakan “*Memphis design*” pada permainan papan yang telah dibuat.



Gambar 4.8 Sketsa *Digital Board Game*

(Sumber: Nabila dan Eriska, 2023)

Hasil akhir dari *board game* ini menggabungkan *typografi* dan “*Memphis design*” ke dalam *board game* dengan tambahan *barcode* sosial media instagram guna untuk mempermudah pencarian nama sosial media instagram dari “Tekupa”. *Board game* ini dibuat menggunakan bahan akrilik dengan ukuran 27,5 cm x 18 cm x 27,5 cm. *Board game* yang dirancang dengan “*Memphis design*” dapat menambah ketertarikan anak-anak untuk memainkan *board game* ini dikarenakan dengan desain warna yang cerah serta pola yang tak beraturan memiliki kesan keceriaan pada *board game* “Tekupa”.



Gambar 4.9 Board Game “Tekupa”

(Sumber: Nabila dan Eriska, 2023)

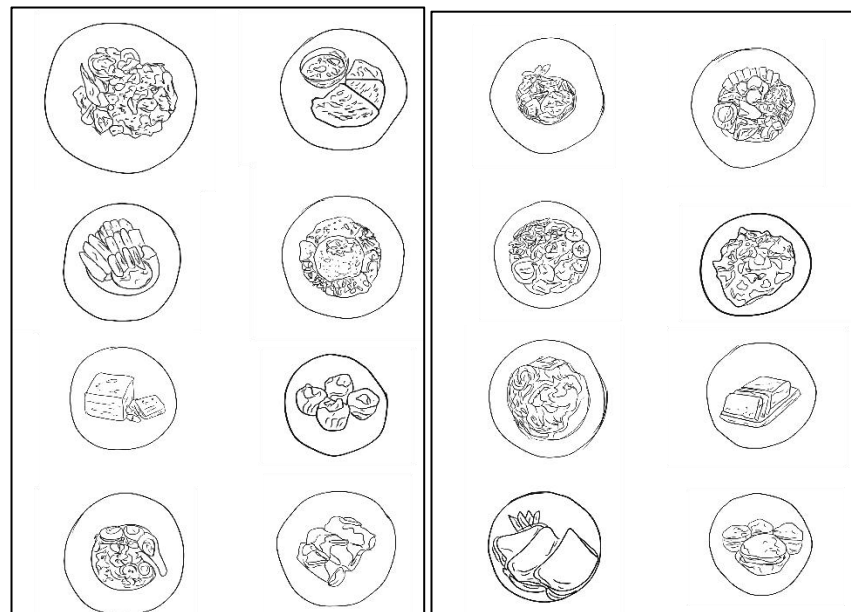


Gambar 4.10 Board Game “TEKUPA”

(Sumber: Nabila dan Eriska, 2023)

Pada tahap pengerjaan *board game* memakan waktu selama 1 minggu, dikarenakan bahan akrilik yang dipesan memakan waktu sampai 5 hari. Waktu untuk pengeleman dan penempelan stiker pada akrilik hanya memakan waktu hingga 2 hari.

d. Ilustrasi



Gambar 4.11 Sketsa Vektor Makanan khas

(Sumber: Nabila dan Eriska, 2023)

Pada tahap sketsa, penulis membuat sketsa vektor 16 ragam makanan khas Kota Palembang yang telah dipilih dan akan digunakan pada kartu informasi, *slot card game* dan katalog makanan khas Kota Palembang. Vektor makanan khas ini diedit menggunakan *Adobe Illustrator CC 2022*.



Gambar 4.12 Hasil *Vector* Makanan khas

(Sumber: Nabila dan Eriska, 2023)

Pada hasil *vector* makanan khas Kota Palembang, penulis mengedit foto makanan khas Kota Palembang menjadi vektor dengan menyesuaikan foto yang telah ada. Ada 16 ragam makanan khas Kota Palembang yang di vektor yaitu ayam kecap, lumpang, mie celor, lakso, bluder, kue lapan jam, otak-otak, pempek, dadar jiwo, bolu kojo, malbi, burgo, pindang, maksuba, ragit dan nasi minyak.



Gambar 4.13 Proses Ilustrasi *icon* makanan khas Kota Palembang

(Sumber: Nabila dan Eriska, 2023)

Proses ilustrasi *icon* makanan khas Kota Palembang ini didedit menggunakan *Clip Studio Paint* yang akan digunakan di beberapa desain *board game* “Tekupa”.

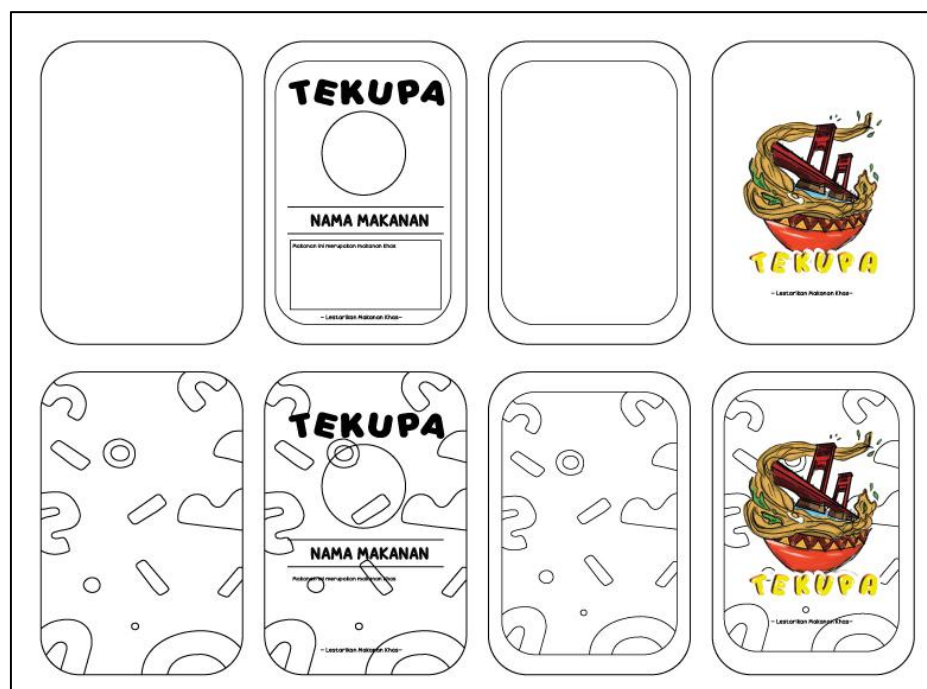


Gambar 4.14 Hasil Ilustrasi *icon* makanan khas Kota Palembang

(Sumber: Nabila dan Eriska, 2023)

Hasil Ilustrasi *icon* makanan khas Kota Palembang diedit dan diberi warna di *Clip Studio Paint*. Adapun pada ilustrasi *icon* makanan khas Kota Palembang berisikan mangkok dengan ornamen khas Kota Palembang, terdapat kuah mie celor yang ada pada mangkuk, *icon* Kota Palembang yaitu jembatan ampera berwarna merah.

e. Kartu Informasi *Game* dan Kartu *Slot Game*



Gambar 4.15 Proses Kartu depan dan belakang Informasi *Game*

(Sumber: Nabila dan Eriska, 2023)

Sketsa *digital* desain Kartu Informasi *board game* dibuat menyesuaikan dengan gaya desain dan penempatan objek yang telah dirancang. Setelah mencari konsep dan referensi desain pada kartu *game* penulis membuat sketsa *digital* melalui aplikasi *Adobe Illustrator CC 2022*.



Gambar 4.16 Hasil Akhir Kartu Informasi *Game*

(Sumber: Nabila dan Eriska, 2023)

Kartu informasi ini berisi mengenai pengetahuan dari makanan khas Kota Palembang yang tidak diketahui dengan gambar *vector* makanan khas Kota Palembang yang berada di bagian tengah kartu informasi *game*.





Gambar 4.17 Hasil Akhir Kartu Informasi *Game*

(Sumber: Nabila dan Eriska, 2023)

Kartu informasi mengenai makanan khas Kota Palembang memiliki tiga warna yaitu warna merah, hijau dan biru. Kartu yang berisi informasi mengenai makanan khas Kota Palembang yang dapat memberikan pengetahuan seputar makanan khas yang ada pada *board game*.



Gambar 4.18 Tampilan depan Kartu Informasi *Game*

(Sumber: Nabila dan Eriska, 2023)



Gambar 4.19 Tampilan belakang Kartu Informasi *Game*

(Sumber: Nabila dan Eriska, 2023)



Gambar 4.20 Kartu Informasi *Game*

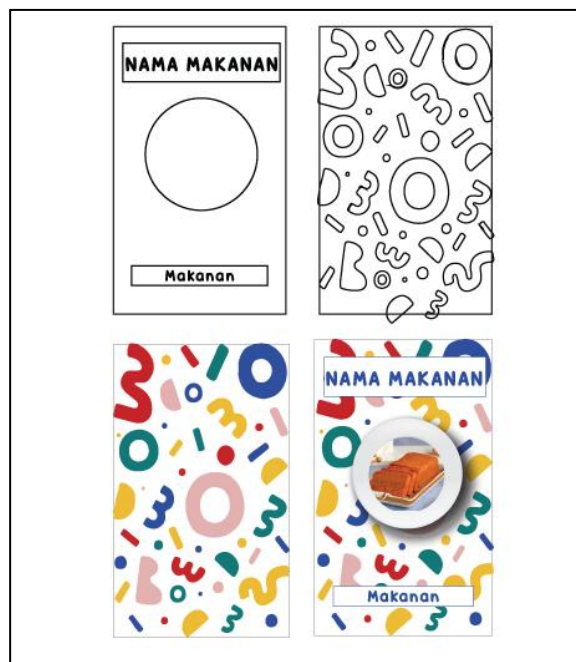
(Sumber: Nabila dan Eriska, 2023)



Gambar 4.21 Kartu Informasi Game

(Sumber: Nabila dan Eriska, 2023)

Kartu informasi game yang telah dicetak akan digunakan pada *board game* “Tekupa” sebagai media pendukung *board game*.



Gambar 4.22 Sketsa Slot Card Board Game

(Sumber: Nabila dan Eriska, 2023)

Sketsa *digital* desain Kartu *slot board game* dibuat menyesuaikan dengan memphis desain dan penempatan objek yang telah dirancang. Setelah mencari konsep dan referensi desain pada kartu *slot game* penulis membuat sketsa *digital* melalui aplikasi *adobe illustrator*.



Gambar 4.23 Slot Card Board Game

(Sumber: Nabila dan Eriska, 2023)

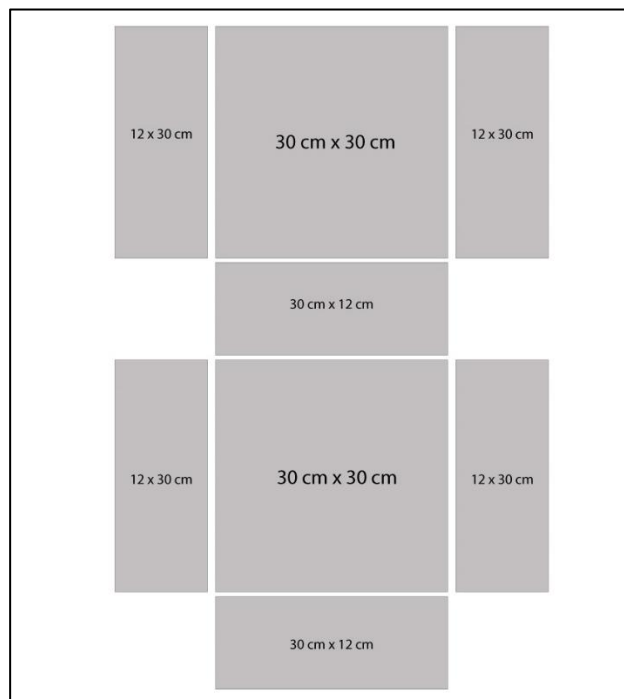


Gambar 4.24 Slot Card Board Game

(Sumber: Nabila dan Eriska, 2023)

Pada tahap selesai pencetakan *slot card board game*, pemain dapat menggunakan *slot card board game* ini pada *board game* “Tekupa”. Caranya dengan menyusun *slot card* tersebut pada bagian yang telah dirancang dan tersedia pada *board game*.

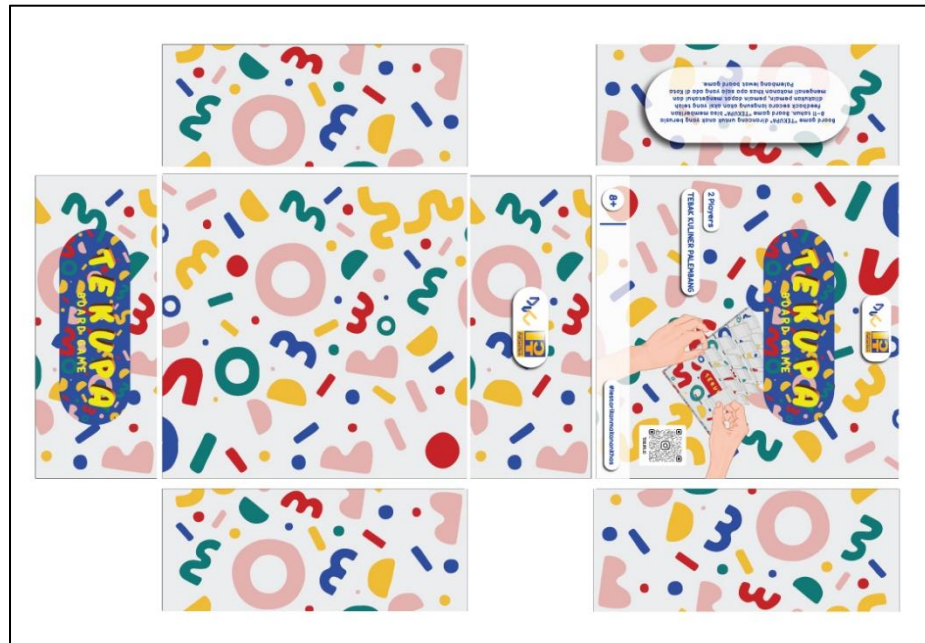
f. Kotak Kemasan *Board Game*



Gambar 4.25 Sketsa box *Board Game*

(Sumber: Nabila dan Eriska, 2023)

Membuat sketsa *box* pada *board game* dirancang dengan sesederhana mungkin untuk memudahkan barang-barang dan komponen pada *board game* didalam *box* tersebut. Ukuran pada box board game yaitu masing-masing 30cm x 30cm dan 12cm x 30cm.



Gambar 4.26 Sketsa *box Board Game*

(Sumber: Nabila dan Eriska, 2023)



Gambar 4.27 Hasil Akhir *Box Board Game*

(Sumber: Nabila dan Eriska, 2023)

Hasil akhir dari pembuatan *box board game* yaitu pembuatan *box* yang berasal dari kardus yang telah diukur menyesuaikan kebutuhan untuk *board game*. Pada *box* tersebut terdapat stiker yang telah dirancang menyesuaikan dengan gaya desain yang penulis pilih agar menarik perhatian anak-anak.

g. Media Pendukung Desain *Board Game*



Gambar 4.28 Sketsa *digital* Pin dan Ganci “Tekupa”

(Sumber: Nabila dan Eriska, 2023)

Sketsa *digital* pin dan ganci merupakan sketsa *digital* yang dibuat dari *software* clip studio paint yang akan dicetak pada pin, ganci dan mug.



Gambar 4.29 Pin “Tekupa”

(Sumber: Nabila dan Eriska, 2023)



Gambar 4.30 Ganci “Tekupa”

(Sumber: Nabila dan Eriska, 2023)



Gambar 4.31 Mug “Tekupa”
(Sumber: Nabila dan Eriska, 2023)



Gambar 4.32 Proses desain Katalog
(Sumber: Nabila dan Eriska, 2023)



Gambar 4.33 Hasil desain Katalog

(Sumber: Nabila dan Eriska, 2023)

Katalog makanan berisikan informasi dan pengetahuan mengenai makanan khas dari Kota Palembang yang bertujuan untuk memudahkan para pemain mengenali dan mengetahui informasi yang ada pada makanan khas Kota Palembang lewat buku katalog.



Gambar 4.34 Stiker “Tekupa”

(Sumber: Nabila dan Eriska, 2023)



Gambar 4.35 Hasil cetak Stiker “Tekupa”

(Sumber: Nabila dan Eriska, 2023)

Stiker “Tekupa” dibuat dan dirancang dari typografi “Tekupa” yang akan digunakan sebagai media pendukung dari “Tekupa” *board game*.



Gambar 4.36 Mock up kaos tampilan depan

(Sumber: Nabila dan Eriska, 2023)



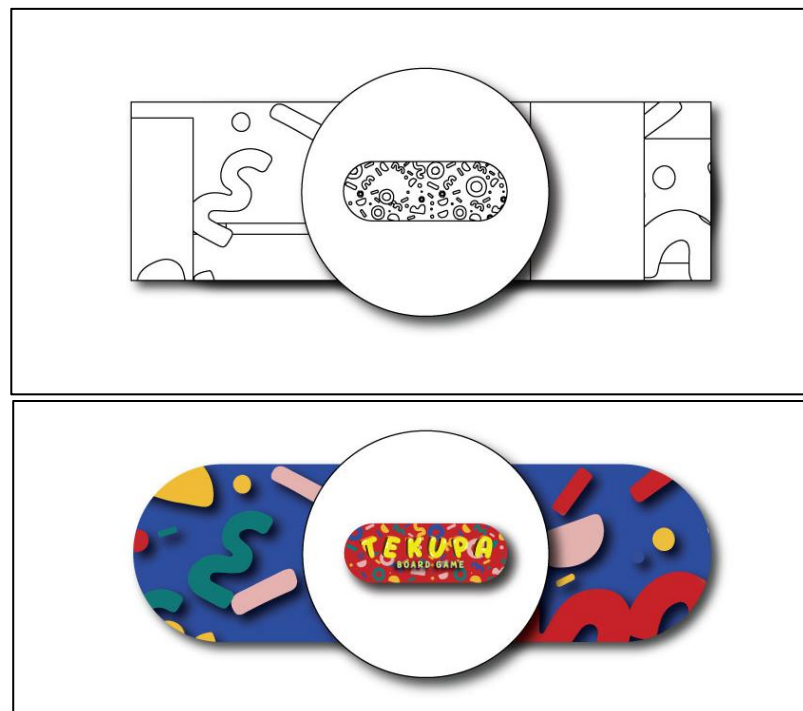
Gambar 4.37 Hasil Cetak Desain Kaos

(Sumber: Nabila dan Eriska, 2023)



Gambar 4.38 Mock up totebag

(Sumber: Nabila dan Eriska, 2023)



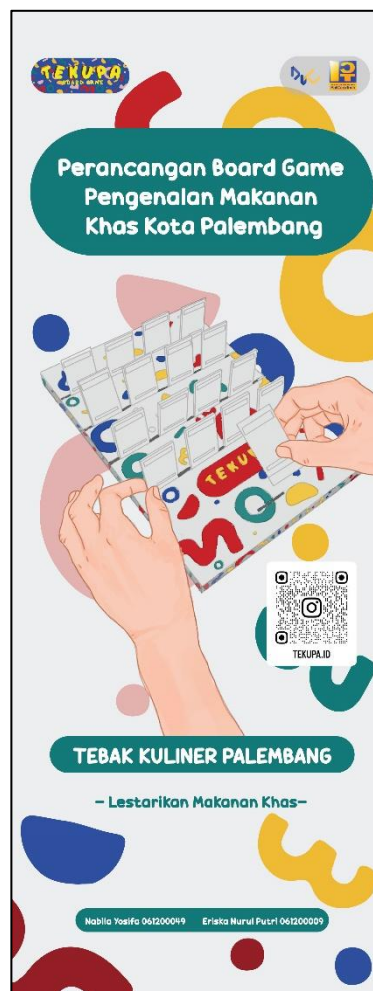
Gambar 4.39 Sketsa Digital Pop Up Judul

(Sumber: Nabila dan Eriska, 2023)



Gambar 4.40 Hasil Cetak Pop Up Judul

(Sumber: Nabila dan Eriska, 2023)



Gambar 4.41 Desain X-banner

(Sumber: Nabila dan Eriska, 2023)



Gambar 4.42 Hasil Cetak X-Banner
(Sumber: Nabila dan Eriska, 2023)

4.2 Pembahasan

Board game “Tekupa” dirancang dan dibuat menyesuaikan dengan karakter anak-anak. Menggunakan gaya desain “Memphis” yang berpola tidak beraturan serta dengan warna cerah merah, kuning, hijau yang membuat anak-anak dapat semangat dan aktif untuk bermain dan mengenali makanan khas Kota Palembang lewat sebuah permainan papan. Permainan papan ini dapat melatih anak-anak untuk menebak sesuatu berdasarkan karakter yang terlihat dengan cara mengeliminasi kartu sesuai dengan aturan. Permainan papan ini dapat memberikan kesan dan permainan yang positif dikarenakan permainan ini anak-anak dapat mengenali makanan khas yang ada di Kota Palembang.

Board game yang dicetak telah diuji kepada anak berusia 9 dan 11 tahun yang beralamat di Komplek Azhar, Kenten Laut, Kec. Talang Kelapa, Sumatera Selatan pada hari Sabtu 12 agustus 2023 pkl 10.00 Wib.



Gambar 4.43 Pengujian *Board Game*

(Sumber: Nabila dan Eriska, 2023)

Proses pengujian *board game* ini dilakukan dengan tertib, anak-anak dengan kategori umur 11 tahun menyimak aturan dan cara bermain yang ada pada *board game* “Tekupa”. Pada saat berlangsungnya pengujian *board game* kepada anak-anak terlihat antusias mereka dalam memainkan *board game* tetapi sebelumnya mereka sempat tidak mengerti alur bermain dari *board game* “Tekupa”. Setelah diberi bimbingan dan diberi tahu tata cara dan aturan bermain *board game* “Tekupa” anak-anak memberikan respon yang positif dan baik, keingin tahuan mereka terhadap makanan khas yang ditebak sangat tinggi dengan menyebutkan ciri-ciri dari makanan khas yang disebutkan mereka dapat mengerucutkan makanan khas apa yang sedang ditebak. Pada saat berakhirnya

permainan, pembimbing akan memberikan kartu informasi makanan yang telah ditebak.

Setelah melalui tahap pengujian penulis mengurangi beberapa makanan khas yang ada pada *board game* dikarenakan melihat respon anak-anak yang terlihat kebingungan dikarenakan terlalu banyaknya kartu yang mereka ketahui membuat permainan nanti menjadi tidak menarik lagi.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Hasil akhir dari perancangan proyek Laporan Tugas Akhir yang dikemas dalam sebuah *board game* berjudul “TEKUPA” yang merupakan kepanjangan dari “Tebak Kuliner Palembang” menghasilkan sebuah kesimpulan berupa:

1. Permainan papan ini bertujuan untuk mengenalkan makanan khas Kota Palembang kepada anak-anak yang berusia 8-11 tahun yang belum mengenal dan mengetahui makanan khas Kota Palembang.
2. Media permainan ini dapat digunakan siapa saja termasuk lembaga pendidikan dan masyarakat untuk membantu mengenalkan makanan khas Kota Palembang ke anak yang berusia 8-11 tahun.
3. Perancangan ini menampilkan hasil berupa permainan papan makanan khas Kota Palembang dengan penggunaan desain memphis yang unik, warna yang cerah, pola yang tak beraturan dapat memberikan kesan permainan yang menarik, positif dan edukatif.

5.2 Saran

Adapun beberapa saran yang dapat penulis berikan dalam perancangan *board game* “Tekupa” ini:

1. Perancang *board game* harus memiliki peran penting atas permainan ini, karena perancang harus menganalisa setiap pertanyaan dan jawaban anak-anak pada saat bermain papan.
2. Perancang harus dapat mengenalkan ragam makanan khas dari Kota Palembang yang belum diketahui oleh anak-anak dan membuat permainan papan ini menjadi permainan papan yang positif, menarik dan edukatif, sehingga dengan adanya permainan papan ini dapat membantu anak-anak untuk mengenal makanan khas dari Kota Palembang.
3. Pada proses perancangan diperlukan ide dan kreatifitas agar menjadikan sebuah karya yang diharapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Azhari, Shofani., Putra, I Dewa Alit Dwija., dan Komariah, Siti Hajar. (2017). *Perancangan Buku Bercerita Gambar Tentang Pengenalan Masa Pubertas, Menarche Dan Kesehatan Reproduksi Untuk Remaja Perempuan Usia 10-15 Tahun*. E-Proceeding of Art & Design. Vol 4 No. 3. ISSN: 2355- 9349. 2017.
- Fullerton, Tracy. (2014). *Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games (Third ed.)*. CRC Press: Florida.
- Gardjito, Murdijati., Putri, Rhaesfaty Galih., & Dewi, Swastika. (2017). *Profil Struktur, Bumbu, dan Bahan dalam Kuliner Indonesia*. Gadjah Mada University Press: Yogyakarta.
- Hartati, Suci., Fatmawati, Laila., & Krismilah, Tri. (2020). *DENGAN GAME EDUKATIF PADA PEMBELAJARAN TEMATIK*. Prosiding Pendidikan Profesi Guru, 45–56.
- Langga, Indah Fajarwati., Restu, Muhammad., dan Kuswinanti, Tutik. (2021). *Optimalisasi suhu dan lama inkubasi dalam ekstraksi DNA tanaman Bitti (Vitex cofassus Reinw) serta analisis keragaman genetic dengan teknik RAPD-PCR*. *J. Sains & Teknologi*, 12 (3): 265-276.
- Meilani. (2020). *Memahami Warna melalui Teori Prang Color Wheel*. Artikel: Binus University.
- Novitasari, Venti Diana., Anggapuspa, Meirina Lani. (2022). *Perancangan Buku Ilustrasi Makanan Tradisional Khas Kota Surabaya Untuk Anak Usia 9-12 Tahun*. *Jurnal Barik* 3(1): 111-21.
- Santosa, Ngurah Adhi. *Kajian Bentuk Dan Fungsi Unsur Desain Pada Poster WWF "Be Responsible Out There"*. *Jurnal STD Bali Vol.IV No.1 Agustus 2016*:43-45. ISSN: 2355-6218. 2016.
- Scorviano, Mike. (2010). *Sejarah Board Game dan Psikologi Permainan Board Game*. PT Gramedia Pustaka Utama: Jakarta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta: Bandung.
- Tersiana, Andra .(2018) *Metode Penelitian*. Gramedia Pustaka Utama: Yogyakarta.