****

AKSA JURNAL DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

ISSN: 2615-1111 (*online*)

Available online at:

http://jurnalaksa.stsrdvisi.ac.id

**PERANCANGAN *BOARD GAME* ‘CIP ICIP’ SEBAGAI MEDIA EDUKASI KULINER KHAS INDONESIA UNTUK ANAK USIA 8-12 TAHUN**

**Faqa Alya Fajra Junaedi**1**, R. Hadapiningrani K, M.Ds**2

1Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia

2Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia

E-mail: faqaalya15@gmail.com

|  |  |
| --- | --- |
| **ARTICLE INFO** | **ABSTRAK** |
| ***Article history:***  **Received:**  **Revised:**  **Accepted:** | *Indonesia possesses a rich variety of traditional culinary heritage that reflects the cultural identity of each region. However, younger generations tend to be less familiar with traditional foods outside their area of origin. The design of the Cip Icip board game aims to serve as an educational medium that introduces Indonesian traditional cuisine to children aged 8–12 through visual elements and interactive gameplay.*  *The design method used is the creative design method, which includes the stages of idea exploration, concept development, visualization, and evaluation. Playtest results indicate that children enjoyed playing Cip Icip and became more interested in trying new foods featured in the game.*  *With its child-friendly visual style and card-based gameplay system, Cip Icip is expected to become a fun and effective alternative for non-formal learning, helping to introduce the diversity of Indonesian cuisine to the younger generation.* |
| ***Keywords:***  *Board Game*,  Edukasi Budaya,  Media Pembelajaran  Anak, Kuliner  Tradisional Indonesia |

1. **PENDAHULUAN**

Indonesia memiliki kekayaan kuliner yang sangat beragam, hal ini merefleksikan budaya dan tradisi masyarakatnya di tiap daerah. Kuliner tradisional tidak hanya berfungsi sebagai pemenuh kebutuhan gizi, tetapi juga menyimpan nilai historis, simbolik, khasiat kesehatan alami, dan bahkan berperan penting dalam memperkuat identitas budaya suatu daerah serta menjaga warisan kuliner lokal (Sari, Ridwan, Oktapiandi, Fitrianni, & Mutaqqien, 2025).

Dalam konteks ini, kuliner tradisional juga menjadi sarana pewarisan budaya yang dapat dikenalkan kepada generasi muda. Arus globalisasi juga turut memengaruhi cara orang Indonesia memasak dan menyajikan hidangan. Kata kuliner sendiri berasal dari bahasa Inggris *culinary*, serapan dari bahasa Latin *culinarius*, berakar pada kata *culina* yang berarti dapur atau tempat memasak. Secara universal, kegiatan memasak bermakna mengolah bahan alami menjadi sesuatu yang bernilai budaya (Utami, 2018). Oleh karena itu, menjaga eksistensi kuliner tradisional di tengah modernisasi merupakan kebutuhan mendesak agar warisan ini tidak tergerus zaman.

Namun, mengenalkan kuliner tradisional dengan cara yang menarik dan menyenangkan menjadi tantangan tersendiri, terutama di era modern yang penuh dengan pilihan makanan instan dan makanan "kekinian". Prianta & Sulistyawati (2023) menyebutkan bahwa generasi muda lebih tertarik pada makanan cepat saji atau makanan modern. Meskipun demikian, temuan dari survei terhadap anak-anak usia 8–12 tahun menunjukkan bahwa sebagian besar dari mereka sebenarnya masih terbuka terhadap eksplorasi makanan tradisional. Hasil survei menunjukkan bahwa lebih dari sepertiga anak mengaku penasaran saat melihat makanan tradisional, dan hanya sedikit yang merasa tidak tertarik. Akan tetapi, banyak dari mereka hanya mengenal makanan tradisional yang populer secara nasional seperti pempek dan gudeg, dan masih kesulitan menyebutkan makanan dari wilayah lain seperti Kalimantan atau Sulawesi. Hal ini menegaskan pentingnya menghadirkan media edukatif yang menarik, mudah dipahami, serta mampu memperluas wawasan anak terhadap kekayaan kuliner Indonesia.

Salah satu media yang dipilih dalam perancangan ini adalah *board game. Board game* adalah jenis permainan yang dimainkan di atas papan atau permukaan bergambar, dengan bagian-bagian permainan yang digerakkan sesuai aturan tertentu. Permainan ini bisa mengandalkan strategi, keberuntungan, atau kombinasi keduanya, dan biasanya memiliki tujuan yang harus dicapai oleh pemain (Erlitasari , 2016). Media ini dinilai efektif karena mampu menggabungkan unsur hiburan, interaksi sosial, dan pembelajaran dalam satu kegiatan yang menyenangkan. Sebagai media pembelajaran nonformal, *board game* memberi ruang bagi anak untuk belajar sambil bermain, memperkuat keterikatan emosional dengan materi, dan menyerap informasi secara tidak langsung melalui pengalaman visual dan aktivitas bermain.

Cip Icip dirancang untuk anak usia 8–12 tahun agar mereka dapat mengenal keberagaman kuliner Indonesia dengan cara yang seru dan menyenangkan. Permainan ini menyajikan 25 jenis makanan tradisional dari lima pulau besar di Indonesia, dilengkapi dengan karakter representatif tiap daerah, ilustrasi bergaya ceria, serta mekanik permainan yang sederhana namun tetap strategis. Boardgame dengan konten lokal seperti Cip Icip menjadi pilihan menarik karena tidak hanya sekedar permainan, tetapi juga sebagai sarana untuk memperkenalkan dan melestarikan budaya suatu daerah, karena budaya adalah salah satu aspek yang unik dan khas (Armayuda & Rifandi, 2023).

Dengan memperhatikan target audiens dan batasan perancangan, *board game* Cip Icip diharapkan dapat menjadi media edukasi yang efektif sekaligus menyenangkan untuk  mengenalkan kekayaan kuliner tradisional Indonesia kepada generasi muda.

1. **METODE PENELITIAN ATAU PERANCANGAN**

Metodologi penelitian adalah kumpulan aktivitas, aturan, dan prosedur yang diterapkan oleh peneliti dalam suatu bidang ilmu tertentu. Oleh karena itu, metodologi penelitian menjadi pedoman utama dalam pelaksanaan sebuah penelitian, di mana metode penelitian berfungsi sebagai alat untuk memperoleh data yang valid dan dianalisis untuk menemukan solusi atas suatu permasalahan (Fiantika, et al., 2022). Namun, dalam bidang desain komunikasi visual, pendekatan yang lebih relevan adalah metode perancangan, yaitu proses kreatif yang berfokus pada penciptaan solusi visual, bukan sekadar pengumpulan data.

Menurut Sukaya (2009) metode penciptaan karya melibatkan tiga tahapan utama, yaitu pencarian ide atau gagasan awal, pengembangan ide melalui eksplorasi dan pendalaman objek, serta visualisasi ide ke dalam medium yang dipilih. Pendekatan ini diterapkan dalam perancangan *board game* Cip Icip untuk menciptakan media edukasi kuliner tradisional Indonesia yang menarik dan sesuai untuk anak-anak usia 8–12 tahun. Sebelum merancang, dilakukan survei awal sebagai dasar memahami audiens dan preferensinya. Pendekatan *board game* dipilih karena terbukti efektif meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa dalam pembelajaran, sebagaimana dibuktikan oleh penelitian Nabila, Jati, & Sulistyo (2023) melalui *board game* *Jamapra* yang berhasil menciptakan suasana belajar interaktif dan menyenangkan.

Tahapan perancangan Cip Icip secara umum mengikuti struktur metode penciptaan karya sebagai berikut:

|  |  |
| --- | --- |
| **Tahap** | **Deskripsi** |
| Pencarian Ide/Gagasan | Mengidentifikasi masalah kurangnya pemahaman anak-anak terhadap kuliner tradisional Indonesia, lalu mencari ide untuk mengatasinya melalui media permainan *board game*. |
| Pengembangan Ide | Mengeksplorasi konsep permainan, memilih jenis kuliner dari lima pulau utama, merancang mekanisme permainan, serta menyusun karakter visual yang menarik untuk anak usia 8–12 tahun. |
| Visualisasi Ide | Membuat prototipe *board game* berupa desain papan permainan, kartu karakter, ilustrasi makanan, dan komponen permainan lainnya. Desain dilakukan menggunakan gaya ilustrasi kartun yang cerah dan mudah dipahami. |
| Evaluasi dan Playtest | Melakukan uji coba sederhana terhadap target audiens (anak-anak usia 8–12 tahun) untuk mendapatkan umpan balik mengenai gameplay, daya tarik visual, dan efektivitas penyampaian materi edukasi. |

Dengan mengikuti tahapan metode penciptaan karya secara sistematis*, board game* Cip Icip diharapkan mampu menjadi media pembelajaran alternatif yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga efektif dalam memperkenalkan kekayaan kuliner tradisional Indonesia kepada generasi muda.

1. **PEMBAHASAN**

Dalam bab ini, dijelaskan secara menyeluruh proses perancangan *board game* Cip Icip. Pembahasan dibagi menjadi dua bagian utama, yaitu pemaparan data awal yang menjadi dasar perancangan, serta penjelasan tentang proses perancangan dari segi visual dan isi permainan. Seluruh proses disusun agar perancangan dapat menjawab kebutuhan edukasi kuliner yang sesuai untuk anak usia 8–12 tahun.

**3.1 Deskripsi Data**

Bagian ini berisi data-data yang dikumpulkan sebelum proses perancangan dilakukan. Mulai dari penjelasan mengenai target audiens, hasil survei terhadap anak-anak usia 8–12 tahun, hingga komponen utama dalam *board game* yang dirancang. Seluruh data ini digunakan sebagai acuan agar hasil perancangan dapat sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik audiens yang dituju.

**Studi Pustaka**

Dalam merancang media pembelajaran untuk anak, penting untuk memahami bagaimana anak-anak belajar dan menerima informasi. Menurut Jean Piaget dikutip dalam Kohler (2008), pada tahap operasi konkret yang dimulai sekitar usia 7 tahun, pemikiran anak menjadi logis, memungkinkan mereka untuk memahami fenomena secara rasional dan membuat penilaian yang koheren. Pada tahap ini, anak-anak mulai mampu mengklasifikasi objek ke dalam kelas dan mengurutkannya ke dalam seri. Piaget juga menekankan bahwa pada usia ini, operasi mental masih sangat terkait dengan objek konkret dan pengalaman fisik, yang memungkinkan anak untuk memperoleh pengetahuan melalui interaksi langsung dengan lingkungan (Kohler, 2008). Sementara itu, teori dari Vygotsky menekankan pentingnya interaksi sosial dan dukungan dari lingkungan sekitar agar anak dapat mencapai potensi belajarnya secara maksimal. Melalui konsep Zona Perkembangan Proksimal (ZPD), anak akan lebih mudah belajar ketika didampingi atau diberi stimulus dalam suasana yang mendukung (Sulikasmi, Noviani, & Arjaya, 2024). Oleh karena itu, media yang bersifat interaktif dan menyenangkan sangat cocok digunakan dalam proses belajar anak-anak usia sekolah dasar.

Salah satu media yang dapat mendukung proses ini adalah media visual. Penggunaan gambar, warna menarik, dan tampilan yang sederhana dapat menarik perhatian anak dan membantu mereka menyerap informasi lebih baik. Khotimah, Supena, dan Hidayat (2019) menyebutkan bahwa media visual efektif meningkatkan perhatian belajar dan daya ingat anak karena mata adalah jalur penerimaan informasi paling dominan. Desain visual yang tepat dapat membuat anak lebih fokus dan memahami isi materi dengan mudah. Maka dari itu, dalam media pembelajaran untuk anak, tampilan visual menjadi aspek penting yang tidak boleh diabaikan.

Permainan edukatif, terutama yang berbentuk *board game,* terbukti mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman anak dalam belajar. *Board game* pada dasarnya adalah sebuah permainan fisik yang dimainkan di atas meja dan melibatkan interaksi antar pemain. *Board game* memberikan peluang bagi para pemain untuk saling berbagi pengalaman, melatih cara berpikir dengan strategi, serta merasakan interaksi dalam kelompok yang bisa memperkuat hubungan sosial antar pemain dan mengembangkan rasa kebersamaan (Woods, 2012). Saat bermain, anak merasa lebih bebas mengekspresikan diri dan tidak takut melakukan kesalahan, sehingga kepercayaan diri dan kreativitas mereka bisa berkembang lebih baik (Sulikasmi, Noviani, & Arjaya, 2024). *Board game* menjadi salah satu media pembelajaran nonformal yang menggabungkan aktivitas bermain dengan pembelajaran. Menurut Wirawan (2023), *board game* bisa menyampaikan nilai-nilai budaya dengan cara yang menyenangkan dan mudah diterima oleh anak. Permainan ini cocok digunakan untuk menyampaikan materi seperti kuliner tradisional, karena tidak hanya menarik, tetapi juga memberi pengalaman belajar yang menyenangkan.

**Konsep Perancangan**

Konsep perancangan *board game* Cip Icip dibuat berdasarkan kebutuhan akan media belajar yang seru dan menarik, terutama untuk memperkenalkan makanan tradisional Indonesia kepada anak-anak usia 8–12 tahun. Permainan ini dirancang supaya anak-anak bisa belajar sambil bermain, dengan cara yang menyenangkan dan tidak membosankan.

Isi permainan menyajikan 25 makanan khas dari lima pulau besar di Indonesia. Semua makanan ditampilkan dengan gambar bergaya kartun yang ceria dan penuh warna, agar anak-anak mudah mengenalinya dan tertarik melihatnya. Menurut Khotimah, Supena, & Hidayat (2019), media visual seperti gambar bisa membantu anak-anak memahami materi lebih cepat dan membuat mereka lebih semangat belajar.

Selain dari tampilan visual, sistem permainan juga disesuaikan dengan kebiasaan anak-anak yang suka permainan ringan tapi tetap menantang. Cip Icip memakai sistem poin untuk mengumpulkan kartu makanan, yang membuat anak bisa belajar strategi sederhana sambil mengenal nama-nama makanan daerah. Jumlah pemain, lama permainan, dan komponen lainnya juga dirancang agar cocok dimainkan di rumah atau sekolah.

**Target Audiens**

*Board game* Cip Icip dirancang untuk anak-anak berusia 8 hingga 12 tahun, yaitu siswa sekolah dasar kelas 2 hingga 6. Anak-anak dalam rentang usia ini berada dalam tahap perkembangan kognitif yang disebut sebagai tahap operasi konkret, di mana mereka mulai mampu berpikir logis terhadap hal-hal nyata dan konkret, mengklasifikasikan objek, serta memahami konsep sebab-akibat melalui pengalaman langsung dan visual. Pada tahap ini, anak juga mulai belajar melakukan pemilahan dan pengurutan, serta mengembangkan kemampuan mempertahankan informasi yang sudah mereka pelajari sebelumnya (Marinda , 2020). Hal ini sejalan dengan pendapat Susanto dalam Novitasari & Anggapuspa (2021), yang menyebutkan bahwa anak-anak usia 9–12 tahun sudah mulai membaca dengan tujuan untuk memahami ide dan informasi baru, termasuk dalam bentuk bacaan nonfiksi dan media edukatif bergambar.

Secara umum, target audiens dari Cip Icip adalah anak laki-laki dan perempuan dari kalangan ekonomi menengah ke atas, yang memiliki akses terhadap permainan edukatif seperti *board game.* Secara geografis, permainan ini ditujukan untuk anak-anak di seluruh Indonesia, terutama di wilayah perkotaan yang memiliki akses terhadap toko mainan, toko buku, dan fasilitas pembelajaran informal lainnya. Di samping itu, permainan ini juga berpotensi untuk dipasarkan secara internasional kepada masyarakat global yang memiliki ketertarikan terhadap budaya dan kuliner Asia Tenggara.

Dari hasil survei yang dilakukan terhadap 30 anak usia 8–12 tahun dari dua wilayah berbeda (Yogyakarta dan Penajam, Kalimantan Timur), ditemukan bahwa sebagian besar anak menyukai gaya visual kartun, warna-warna cerah, dan menyukai aktivitas bermain bersama teman atau keluarga. Mereka mungkin belum secara sadar mencari materi edukatif, namun memiliki ketertarikan tinggi terhadap aktivitas yang menyenangkan dan interaktif. Hal ini menjadi dasar bagi pemilihan pendekatan visual yang ceria, pemanfaatan media ilustratif, dan sistem permainan yang berbasis kartu dan poin.

Menurut Sari et al. (2022), integrasi unsur budaya lokal dalam pendidikan anak usia dini tidak hanya berperan dalam membentuk identitas budaya, tetapi juga berdampak positif terhadap perkembangan sosial dan kognitif anak. Pendekatan semacam ini dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih relevan dan bermakna, sekaligus menumbuhkan kedekatan anak dengan budaya leluhurnya. Dalam hal ini, pendekatan visual menjadi komponen penting dalam menyampaikan informasi. Menurut Khotimah, Supena, dan Hidayat (2019), penggunaan media visual terbukti meningkatkan perhatian siswa dan mendukung capaian hasil belajar yang lebih baik, terutama bagi siswa usia sekolah dasar. Hal ini karena indera penglihatan memiliki daya serap informasi paling tinggi dibandingkan indera lainnya. Oleh karena itu, sajian informasi edukatif dalam Cip Icip dikemas secara visual untuk memaksimalkan pemahaman dan pengalaman belajar yang efektif bagi audiens.

Dengan mempertimbangkan keseluruhan karakteristik audiens, pendekatan visual yang ramah anak, serta sistem permainan yang menitikberatkan pada interaksi kelompok*, Cip Icip* diharapkan dapat menjadi media edukasi alternatif yang menyenangkan sekaligus efektif dalam mengenalkan kekayaan kuliner Indonesia kepada generasi muda.

**Hasil Survei Audiens**

Survei dilakukan terhadap 30 anak usia 8 hingga 12 tahun, yang menjadi target utama dari perancangan *board game* Cip Icip. Responden berasal dari dua wilayah berbeda, yaitu Yogyakarta sebanyak 21 anak, dan Penajam, Kalimantan Timur sebanyak 9 anak. Dari jumlah tersebut, terdapat 21 anak laki-laki dan 9 anak perempuan. Survei ini bertujuan untuk menggali pengetahuan anak-anak mengenai makanan tradisional Indonesia, pengalaman mereka terhadap permainan papan, minat terhadap pembelajaran berbasis permainan, serta preferensi visual yang dapat mendukung arah perancangan. Berikut adalah rangkuman hasil survei:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Pertanyaan** | **Pilihan Jawaban** | **Jumlah Responden** |
| Suka mencoba makanan daerah lain? | Suka / Biasa Saja / Tidak Suka | 11 / 17 / 2 |
| Tahu apa itu makanan tradisional Indonesia? | Ya / Pernah dengar / Tidak | 23 / 5 / 2 |
| Perasaan saat melihat makanan tradisional? | Penasaran / Biasa Saja / Tidak Tertarik | 19 / 4 / 7 |
| Pernah main *board game?* | Pernah / Pernah tapi lupa / Belum pernah | 25 / 2 / 3 |
| Tempat bermain yang disukai? | HP / Meja / Keduanya | 12 / 2 / 16 |
| Belajar makanan lewat game itu… | Tertarik / Boleh juga / Tidak Tertarik | 8 / 18 / 4 |
| Belajar sambil bermain itu… | Seru / Biasa saja / Tidak suka | 20 / 10 / 0 |
| Apa hal yang membuat semangat bermain? | Main bareng teman / Game seru / Visual / Menang | 15 / 10 / 3 / 2 |

*Sumber: Data survei pribadi, 2025*

Untuk mengukur pengetahuan awal anak-anak terhadap makanan tradisional dari lima pulau besar di Indonesia, responden diminta menyebutkan satu makanan dari masing-masing pulau. Hasilnya menunjukkan bahwa makanan dari pulau Sumatra dan Jawa paling banyak dikenal, seperti *Rendang* dan *Gudeg*. Sebaliknya, makanan dari Kalimantan dan Sulawesi relatif jarang disebut, terutama oleh anak-anak dari Jawa. Anak-anak dari Kalimantan justru cenderung lebih mengenal makanan dari berbagai wilayah lain di Indonesia. Berikut ini adalah rekap dari hasil tersebut:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Pulau** | **Jawaban** | **Jumlah Penyebutan** |
| Sumatra | Pempek (21), Rendang (6), Sate Padang (1), Nasi Padang (1) | 29 |
| Jawa | Gudeg (20), Soto (3), Rawon (2), Nasi Pecel (2), Tempe Mendoan (1), Nasi Liwet (1), Gethuk (1), Bakpia (1), Rengginang (1), Klepon (1), Kerak Telor\* (1) | 34 |
| Kalimantan | Soto Banjar (2), Ayam Cincane (1), Amplang (2), Nasi Kuning (2), Bakso\* (1) | 8 |
| Sulawesi | Coto Makassar (4), Es Pisang Ijo (2), Buras (2), Sop Konro (1), Barongko (1), Ayam Likku (1), Ikan Bakar\* (1) | 12 |
| Papua | Papeda (23), Sagu (1), Sate Ulat Sagu (1) | 25 |

*Keterangan: \*Tanda bintang menunjukkan bahwa makanan yang disebutkan tidak berasal dari pulau tersebut namun tetap dicantumkan sebagai bagian dari jawaban responden.*

*Sumber: Data survei pribadi, 2025*

Temuan ini menunjukkan bahwa meskipun sebagian besar anak sudah mengenal makanan tradisional dari daerah mereka sendiri atau yang populer secara nasional, banyak yang belum mengenal kuliner dari wilayah lain, terutama Kalimantan dan Sulawesi. Selain itu, beberapa anak juga belum familiar secara utuh terhadap nama-nama makanan tradisional yang disebutkan. Misalnya, dari 21 anak yang menyebut makanan *Pempek* dari Sumatra, hanya 15 anak yang menuliskan nama dengan ejaan benar, sementara sisanya menuliskan dengan variasi seperti “empek-empek” atau “empek2”. Hal ini memperkuat urgensi dari perancangan media edukatif yang bertujuan memperkenalkan keberagaman kuliner Indonesia kepada anak-anak melalui cara yang menyenangkan, mudah dipahami, dan informatif secara visual maupun verbal.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Aspek** | **Pilihan Jawaban** | **Visual** |
| Gaya Ilustrasi | *Children Book Artstyle* (19) , *Flat Playful Geometric* (2), *Flat Cartoon Style* (7), *Hand-drawn Watercolor* (2) |  |
| Palet Warna | Warna Cerah (25), Warna Gelap (5) |  |
| Desain Kartu | Sushi Go (13), Waroong Wars (10), Cip Icip *versi awal* (7) |  |

*Sumber: Data survei pribadi, 2025*

Untuk mendukung arah perancangan visual *board game* Cip Icip, dilakukan survei preferensi visual yang mencakup tiga aspek utama: gaya ilustrasi, pilihan warna, dan desain kartu. Hasilnya menunjukkan bahwa mayoritas anak-anak usia 8–12 tahun cenderung menyukai gaya ilustrasi bergaya buku cerita anak atau *children book artstyle*, dengan karakter yang ekspresif dan tampilan yang ceria. Dalam hal warna, sebanyak 25 dari 30 responden memilih warna cerah sebagai warna yang paling menarik bagi mereka. Pilihan ini menjadi pertimbangan penting untuk menjaga daya tarik visual permainan yang menyenangkan dan mudah dikenali anak-anak.

Sementara itu, pada bagian desain kartu, responden paling banyak memilih kartu dari permainan *Sushi Go* sebagai desain paling menarik. Data ini memberikan wawasan visual tambahan yang penting bagi pengembangan desain agar lebih sesuai dengan selera target audiens.



*Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025*

**Komponen Utama *Board Game***

*Board game* Cip Icip dirancang agar anak-anak bisa belajar sambil bermain. Untuk itu, komponen permainan disusun dengan mempertimbangkan kemudahan bermain, tampilan menarik, dan isi yang edukatif. Setiap komponen memiliki peran penting untuk menciptakan pengalaman bermain yang menyenangkan sekaligus memperkenalkan makanan tradisional Indonesia. Berikut ini adalah komponen utama dalam permainan:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Komponen** | **Jumlah** | **Fungsi Utama** | **Visual** |
| Kemasan Permainan | 1 | Menampilkan ilustrasi kuliner Indonesia, logo, serta beberapa informasi permainan secara singkat. |  |
| Buku Panduan | 1 | Secara singkat menjelaskan komponen permainan dan cara bermainnya |  |
| Buku Menu | 1 | Menyajikan informasi singkat mengenai nama, asal daerah, serta deskripsi visual dan ciri khas utama dari setiap hidangan |  |
| Papan Saji | 5 | Tempat menyajikan kartu makanan dan kartu karakter tiap pemain |  |
| Kartu Karakter | 10 | Menampilkan karakter dari 5 pulau dan makanan favorit/tidak disukai |  |
| Kartu Makanan ⭐⭐ | 10 | Makanan favorit utama dari tiap daerah  (2 *copy* per makanan, 5 jenis) |  |
| Kartu Makanan  ⭐ | 15 | Makanan favorit tambahan dari tiap daerah  (3 *copy* per makanan, 5 jenis) |  |
| Kartu Makanan Netral | 30 | Makanan umum dari berbagai daerah  (2 *copy* per makanan, 15 jenis) |  |
| Kartu Aksi | 20 | Kartu kejutan untuk strategi saat bermain |  |

*Tabel 1. Komponen Permainan Cip Icip*

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nama Kartu Aksi** | **Jumlah** | **Efek** | **Visual** |
| Perutku Menolak | 5 | Paksa lawan membuang makanan bintang tertinggi |  |
| Cicip Lagi Ah! | 5 | Ambil 1 kartu dari deck atau tempat buangan |  |
| Piring Tertukar | 4 | Tukar 1 makanan di meja saji pemain lain |  |
| Kelihatannya Enak Nih? | 4 | Ambil 1 makanan dari pemain lain, lalu ganti dari deck |  |
| Jangan Diganggu | 2 | Lindungi diri dari kartu aksi selama 1 giliran |  |

*Tabel 2. Jenis Kartu Aksi dalam Cip Icip*

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Daerah** | **Karakter** | **Makanan ⭐⭐** | **Makanan ⭐** | **Makanan Netral** |
| Sumatra | Rizki & Rani | Rendang | Sate Padang | Pempek, Bika Ambon, Mie Celor |
| Jawa | Agus & Dewi | Gudeg | Soto Betawi | Rawon, Gado-Gado, Gethuk |
| Kalimantan | Bima & Nara | Soto Banjar | Mandai | Juhu Singkah, Lontong Orari, Pisang Gapit |
| Sulawesi | Andi & Tika | Coto Makassar | Kapurung | Sanggara Eppe, Tinutuan, Es Pisang Ijo |
| Papua | Jason & Maria | Papeda | Ikan Bakar Manokwari | Kue Lontar, Sagu Lempeng, Aunu Senebre |

*Tabel 3. Pembagian Karakter & Makanan Berdasarkan Daerah*

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Jenis Kartu** | **Poin Dasar** | **Status Khusus** | **Nilai Akhir** |
| Makanan ⭐⭐ | 2 Poin | Jika Favorit Karakter | +1 poin tambahan (total 3) |
| Makanan ⭐ | 1 Poin | Jika Favorit Karakter | +1 poin tambahan (total 2) |
| Makanan Netral | 0 Poin | Jika Favorit Karakter | +1 poin tambahan (total 1) |
| Makanan Netral | 0 Poin | Jika 2 makanan netral dari daerah karakter | +2 poin bonus tambahan |
| Semua Makanan | - | Jika tidak disukai karakter | –1 poin per makanan |

*Tabel 4. Sistem Skoring Permainan Cip Icip*

Selain komponen utama permainan, terdapat beberapa pertimbangan khusus dalam aspek desain visual dan penyusunan isi untuk mendukung pengalaman bermain anak-anak. Karakter dalam Cip Icip tidak ditampilkan dengan pakaian adat, melainkan menggunakan pakaian rumahan yang santai dan kasual. Pemilihan ini didasarkan pada konsep permainan yang mengusung suasana santai dan menyenangkan, seperti kegiatan “icip-icip” makanan bersama keluarga atau teman. Desain karakter dibuat sederhana dan ekspresif agar mudah dikenali serta disukai oleh anak-anak usia 8–12 tahun.

Dari sisi packaging, perancangan akhir mempertimbangkan efisiensi dalam proses bermain. Oleh karena itu, setiap karakter dan makanan yang berasal dari daerah yang sama akan dikemas dalam satu pouch terpisah. Dengan sistem ini, pemain dapat memilih wilayah permainan sesuai jumlah pemain, misalnya cukup membuka 3 pouch jika bermain bertiga. Hal ini membantu mempercepat setup permainan, menjaga kerapian isi *board game,* dan menghindari penggunaan kartu dari daerah yang tidak relevan dalam sesi tersebut.

**3.2 Pembahasan**

Bagian ini menjelaskan bagaimana hasil survei, teori yang relevan, serta karakteristik target audiens diolah menjadi dasar dalam proses perancangan *board game* Cip Icip*.* Setiap elemen permainan dirancang dengan mempertimbangkan kebutuhan dan kebiasaan anak usia 8–12 tahun agar media ini dapat menyampaikan edukasi kuliner dengan cara yang menyenangkan dan efektif. Pembahasan ini mencakup aspek visual, pendekatan edukatif, serta strategi perancangan agar pesan yang ingin disampaikan dapat terserap dengan baik oleh pemain.

**Konsep Visual**

Perancangan *board game* Cip Icip menyesuaikan pendekatan visual yang ramah anak, menyenangkan, dan mudah dipahami oleh target audiens berusia 8–12 tahun. Dalam rentang usia ini, anak-anak mulai mampu berpikir secara logis dan memahami simbol visual secara lebih konkret, seiring berkembangnya kemampuan kognitif mereka pada tahap operasi konkret menurut teori perkembangan Jean Piaget. Anak-anak sudah bisa menghubungkan informasi visual dengan konteks nyata dalam kehidupan mereka, sehingga media edukatif dengan pendekatan visual yang kuat dapat meningkatkan pemahaman secara lebih efektif (Marinda , 2020).

Berdasarkan hasil survei visual terhadap 30 anak, mayoritas responden memilih gaya ilustrasi kartun ala buku cerita anak *(children book artstyle)* sebagai yang paling menarik. Gaya ini ditandai dengan bentuk karakter yang ekspresif, lucu, dan penuh warna. Temuan ini memperkuat teori Lukens (2003), yang menyebutkan bahwa gambar pada media anak berperan penting dalam membantu anak memahami isi pesan hanya dengan sekali lihat. Ilustrasi yang menarik mampu menuntun anak untuk menghubungkan isi bacaan atau informasi dengan konteks visual yang disajikan.

Warna juga memainkan peran penting dalam menarik perhatian anak. Sebanyak 25 dari 30 responden menyatakan bahwa mereka lebih menyukai warna cerah dibandingkan warna gelap. Hal ini sejalan dengan pendapat Alam & Anggalih (2024), bahwa penggunaan warna-warna cerah dan elemen visual yang menarik memiliki peran penting dalam menarik perhatian anak serta memudahkan mereka memahami pesan edukatif yang disampaikan. Visual yang penuh warna terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan daya serap anak-anak terhadap materi yang kompleks. Selain itu, warna dapat menjadi alat komunikasi yang mempermudah anak dalam memahami pesan visual, serta merangsang imajinasi dan kreativitas mereka.

Pemilihan gaya kartun yang ceria, ekspresi karakter yang jelas, dan warna-warna dominan seperti merah, biru, kuning, serta elemen pastel yang lembut menjadi pertimbangan utama dalam desain visual Cip Icip. Tata letak kartu dan papan permainan juga dirancang secara sederhana dengan penekanan pada elemen gambar dibandingkan teks. Hal ini sesuai dengan prinsip layout emphasis, di mana elemen visual utama ditonjolkan untuk mempermudah anak dalam menyerap informasi secara cepat (Rustan, 2009).

Selain dari teori, pendekatan visual Cip Icip juga disesuaikan dengan perilaku dan minat anak yang teridentifikasi melalui survei. Anak-anak menyukai media permainan yang bisa langsung dimainkan tanpa terlalu banyak membaca aturan rumit. Oleh karena itu, desain kartu dibuat dengan gambar yang dominan dan teks yang singkat. Karakter-karakter dalam permainan pun digambarkan menggunakan pakaian rumah biasa, bukan baju adat, agar terasa lebih santai dan dekat dengan keseharian anak-anak.

Dengan strategi visual yang menggabungkan teori perkembangan anak, psikologi warna, dan hasil observasi langsung melalui survei, Cip Icip dirancang untuk menjadi media yang tidak hanya informatif, tetapi juga menyenangkan secara visual bagi anak-anak.

**Penyesuaian Audiens**

Perancangan *board game* Cip Icip disesuaikan dengan karakteristik anak-anak usia 8–12 tahun, yang merupakan target utama permainan ini. Pada tahap ini, anak sedang berkembang dalam aspek kognitif, sosial, dan psikomotorik. Menurut Jean Piaget dalam Kohler (2008), usia 7–11 tahun termasuk dalam tahap operasi konkret, di mana anak mulai mampu berpikir logis tentang hal-hal nyata, memahami hubungan sebab-akibat, dan mengklasifikasikan informasi berdasarkan pengalaman langsung. Oleh karena itu, pendekatan visual dan mekanisme permainan dalam Cip Icip dirancang agar mudah dimengerti dan berkaitan langsung dengan aktivitas nyata seperti memilih makanan dan mengenali daerah asalnya.

Selain itu, gaya belajar anak usia SD sangat bervariasi. Menurut teori Multiple Intelligences dari Howard Gardner, anak-anak memiliki cara belajar yang berbeda-beda, seperti melalui visual, interpersonal (belajar dengan orang lain), atau kinestetik (melalui gerak dan aktivitas langsung). Cip Icip merespons hal ini dengan menghadirkan permainan yang menggabungkan gambar menarik, interaksi sosial antar pemain, serta sistem bermain aktif yang melibatkan strategi dan observasi.

Hasil survei mendukung pendekatan ini. Sebagian besar anak menyukai permainan yang bisa dimainkan bersama teman (50%) dan merasa pembelajaran yang menyenangkan adalah yang dilakukan sambil bermain (66%). Visual yang mereka sukai pun didominasi oleh gaya ilustrasi ceria dan warna cerah, serta kartu permainan dengan tampilan yang familiar namun tetap menarik. Anak-anak juga menunjukkan ketertarikan terhadap makanan tradisional, meskipun masih terbatas pada makanan yang populer secara nasional. Hal ini menunjukkan bahwa anak-anak sebenarnya memiliki rasa ingin tahu, namun membutuhkan media yang tepat untuk menjembatani proses pengenalan kuliner daerah yang belum mereka kenal. Dengan mempertimbangkan karakteristik dan minat audiens ini, Cip Icip diharapkan dapat menjadi media pembelajaran informal yang efektif—menggabungkan hiburan, interaksi sosial, dan pengetahuan budaya dalam satu pengalaman bermain yang menyenangkan.

**Edukasi Melalui Game**

Pembelajaran berbasis permainan telah terbukti menjadi metode yang efektif untuk meningkatkan minat dan keterlibatan anak dalam belajar. Sulikasmi, Noviani, & Arjaya (2024) menjelaskan bahwa pendekatan ini membantu anak merasa lebih bebas untuk bereksplorasi dan berinteraksi, sehingga proses belajar terasa lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Permainan memungkinkan anak untuk belajar tanpa takut salah, sekaligus mendorong kreativitas mereka.

*Board game* seperti Cip Icip dirancang tidak hanya sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media untuk menyampaikan informasi secara tidak langsung. Anak-anak akan mengenal makanan tradisional dari berbagai daerah di Indonesia melalui ilustrasi, poin permainan, dan interaksi dengan pemain lain. Aktivitas ini mendorong mereka untuk berpikir strategis, memilih kartu, dan memahami karakter permainan dengan konteks budaya yang dikenalkan secara bertahap. Jenis media ini juga cocok dengan karakteristik anak usia sekolah dasar yang cenderung aktif dan senang dengan permainan yang melibatkan visual menarik dan aturan sederhana. Permainan semacam ini membuat proses belajar lebih aplikatif karena anak-anak mendapatkan

***Playtest* & Umpan Balik**

Playtest adalah proses pengujian permainan untuk mengetahui bagian mana yang berhasil dan mana yang perlu diperbaiki. Melalui playtest, perancang dapat menilai apakah pemain mudah memahami cara bermain dan melihat kendala teknis yang muncul selama permainan (Hardian, 2019). Kegiatan playtest dilakukan bersama empat anak usia 8–11 tahun. Sebelum bermain, sebagian besar anak sudah mengenal *board game,* namun hanya satu anak yang bisa menyebutkan makanan dari daerah lain selain tempat tinggalnya. Mereka juga cenderung kurang tertarik belajar soal makanan tradisional secara langsung. Setelah bermain Cip Icip, sebagian besar anak merasa senang, terutama karena kartu aksi yang seru dan ilustrasi yang menarik. Tiga anak menyatakan jadi tahu lebih banyak tentang makanan daerah lain dan seluruhnya ingin mencoba makanan baru yang mereka temui di dalam permainan. Hasil ini menunjukkan bahwa Cip Icip berpotensi sebagai media pembelajaran informal yang menyenangkan dan menambah wawasan anak tentang kuliner tradisional Indonesia.

Meski respon dari anak-anak cukup positif, perancangan Cip Icip tentu masih punya beberapa kekurangan. Jumlah peserta playtest masih terbatas dan dari hasil playtest terdapat beberapa masukan dari anak-anak yang menunjukkan bahwa masih ada bagian kecil dalam mekanik permainan yang bisa disederhanakan atau dibuat lebih jelas. Hal ini menjadi catatan penting untuk pengembangan selanjutnya, agar pengalaman bermain menjadi lebih optimal dan tetap menyenangkan untuk semua pemain. Selain itu, permainan ini baru diuji dalam skala kecil dan belum mencakup anak dari berbagai latar belakang daerah secara luas.



*Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025*

**Media Promosi Pendukung**

Sebagai media edukatif yang menyasar anak-anak, *board game* Cip Icip juga dilengkapi dengan produk *merchandise* untuk mendukung promosi dan memperkuat daya tarik visual permainan. Produk *merchandise* menjadi salah satu cara untuk menarik perhatian konsumen sebagai strategi promosi brand, serta menjadi pembeda dari pesaing di pasaran. *Merchandise* merupakan segala bentuk produk yang menampilkan nama perusahaan atau brand, logo, dan profil lainnya, yang diberikan kepada konsumen (Pahira, Kusuma, & Suhendar, 2022).

Menurut Pahira, Kusuma, & Suhendar (2022), strategi promosi melalui *merchandise* juga dapat mempengaruhi perilaku konsumen, sehingga membuat mereka lebih terhubung secara emosional dengan produk. Visual *merchandise* yang menarik bahkan dapat memperkuat citra eksklusif dari brand, terutama saat diperkenalkan dalam pameran atau media sosial. Sementara itu, komunikasi visual sendiri merupakan cara penyampaian pesan melalui sesuatu yang dapat dilihat, seperti ilustrasi dan tulisan, selama pesan tersebut dapat tersampaikan secara visual (Tama, Novena, & Lestari, 2017). Oleh karena itu, *merchandise* Cip Icip tidak hanya berfungsi sebagai pelengkap visual, tetapi juga sebagai strategi branding yang memperkuat pesan budaya kuliner Indonesia secara menyenangkan dan kontekstual bagi anak-anak.

Daya tarik merchandise terbukti memengaruhi minat dan perilaku konsumen, khususnya ketika desainnya sesuai dengan karakter atau kesukaan target audiens (Robiaturrahmah, 2023). Dalam konteks ini, *merchandise* Cip Icip didesain agar sesuai dengan karakteristik audiens, yaitu anak usia 8–12 tahun yang menyukai benda visual, berwarna cerah, dan memiliki bentuk lucu atau menggemaskan. Produk yang dirancang terdiri dari tiga jenis utama, yaitu sticker pack, mini notebook, dan keychain. Sticker pack berisi ilustrasi karakter dan makanan dari lima pulau, yang bisa dijadikan koleksi atau dekorasi benda pribadi anak-anak. Mini notebook berfungsi sebagai alat tulis sekaligus media visual dengan desain tematik, sementara keychain dirancang dari perpaduan acrylic print dan beads agar terasa unik, fun, dan tetap ramah anak.



*Gambar: Merchandise* *Cip Icip*

1. **KESIMPULAN**

*Board game* Cip Icip dirancang sebagai media edukatif yang bertujuan untuk mengenalkan keberagaman kuliner tradisional Indonesia kepada anak-anak usia 8–12 tahun. Melalui pendekatan visual yang ceria, karakter yang merepresentasikan lima pulau besar di Indonesia, dan mekanik permainan berbasis kartu, Cip Icip menyajikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan kontekstual. Perancangan dilakukan dengan mengikuti metode penciptaan karya yang meliputi pencarian ide, pengembangan konsep, visualisasi desain, hingga evaluasi melalui playtest bersama audiens sasaran. Hasil uji coba menunjukkan bahwa anak-anak merasa tertarik dan terhibur selama bermain, serta menjadi lebih mengenal makanan tradisional dari daerah lain. Pendekatan ini terbukti efektif dalam menyampaikan edukasi budaya secara tidak langsung namun tetap membekas. Dengan mempertimbangkan karakteristik audiens, prinsip visual untuk anak usia sekolah dasar, serta hasil evaluasi permainan,

Cip Icip memiliki potensi besar untuk dikembangkan lebih lanjut. Ke depannya, permainan ini bisa hadir dalam versi digital agar lebih fleksibel dimainkan, ditambah konten makanan dari daerah yang belum terwakili, atau dikemas menjadi versi per daerah agar materi lebih fokus. Selain itu, bentuk pengembangan lainnya dapat dilakukan dengan mengadaptasi mekanik permainan memasak sebagai bentuk pengalaman edukatif yang lebih aplikatif. Kegiatan bermain masak-masakan terbukti mampu melatih anak dalam keterampilan seperti mengukur, menghitung, mengiris, menata, hingga menyajikan hasilnya secara kreatif. Aktivitas ini juga membuka ruang untuk berimajinasi, mengenali jenis rasa, serta menumbuhkan kepercayaan diri terhadap karya mereka sendiri (Sumert, Wirya, & Pudjawan, 2013). Dengan pendekatan ini, *Cip Icip* tidak hanya mengenalkan nama makanan, tetapi juga mengajak anak untuk “terlibat langsung” dalam proses penyajian makanan secara menyenangkan dan penuh makna.

Perancangan *Board Game* Cip Icip bukan hanya soal menciptakan media bermain, tetapi juga tentang upaya melestarikan budaya lewat cara yang dekat dengan anak-anak. Dalam era digital yang serba cepat, penting untuk menciptakan pengalaman belajar yang tetap menyenangkan namun tetap bermakna. Harapannya, Cip Icip bisa menjadi jembatan antara generasi muda dan kekayaan budaya Indonesia khususnya kuliner, serta menjadi contoh bagaimana desain komunikasi visual dapat berkontribusi pada pendidikan dan pelestarian budaya secara nyata.

**DAFTAR PUSTAKA**

Alam, K. E., & Anggalih, N. N. (2024). PERANCANGAN VISUAL PADA ANIMASI MITIGASI BANJIR UNTUK ANAK USIA DINI. *Jurnal Desain Grafis Aplikatif, 2*(2), 365 - 380.

Armayuda, E., & Rifandi, A. A. (2023). MEDIA EDUKASI KLENIK DAN MITOS MELALUI BOARDGAME LEGENDA URBAN JAKARTA. *AKSA: Jurnal Desain Komunikasi Visual, 7(1)*, 81-100.

Artayasa, I., & Putra, I. D. (2022). ANALISIS PENGGUNAAN WARNA PADA MAJALAH ANAK “BOBO”. *JURNAL PENALARAN RISET (Journal of Reasoning Research), 1(02)*.

Erlitasari , N. D. (2016). PENGEMBANGAN MEDIA BOARD GAME GARIS BILANGAN MATERI BILANGAN BULAT PADA MATA PELAJARAN MATEMATKA KELAS IV SDN NGAMPELSARI CANDI SIDOARJO .

Fiantika, F. R., Wasil, M., Jumiyati, S., HonestI, L., Wahyuni, S., Mouw, E., . . . Waris, L. (2022). *METODOLOGI PENELITIAN KUALITATIF.* Padang Sumatera Barat: PT. GLOBAL EKSEKUTIF TEKNOLOGI.

Hardian, R. (2019). Pengembangan mobile edugame matematika untuk meningkatkan kemampuan aritmatika dasar siswa SD kelas 4 dan 5. *Jurnal Bahasa Rupa, 2(2)*, 98-108.

Khotimah, H., Supena , A., & Hidayat, N. (2019). Meningkatkan attensi belajar siswa kelas awal melalui media visual. *Jurnal Pendidikan Anak, 8(1)*, 17-28.

Kohler, R. (2008). *Jean Piaget.* London: Bloomsbury Academic.

Marinda , L. (2020). TEORI PERKEMBANGAN KOGNITIF JEAN PIAGET DAN PROBLEMATIKANYA PADA ANAK USIA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman, 13(1)*, 116–152.

Nabila, A. R., Jati, S. S., & Sulistyo, W. D. (2023). Media pembelajaran board game Jamapra (jelajah zaman prasejarah) untuk siswa sekolah menengah atas. *Agastya: Jurnal Sejarah dan Pembelajarannya, 13(1)*, 1-16.

Novitasari, V. D., & Anggapuspa, M. L. (2021). Perancangan Buku Ilustrasi Makanan Tradisional Khas Kota Surabaya untuk Anak Usia 9-12 Tahun. *Jurnal Barik, 3(1)*, 111-121.

Pahira, G., Kusuma, R. P., & Suhendar, H. (2022). Perancangan Desain Merchandise Menggunakan Metode Kreatif Sebagai Promosi Brand Produk (Studi Kasus: Gifa Group). *Jurnal Digit: Digital of Information Technology, 12(1)*, 103-114.

Prianta, P. A., & Sulistyawati, A. (2023). Cita Rasa Kuliner Generasi Z Bali Untuk Menyukseskan Program Pariwisata Budaya Berkelanjutan. *INSPIRE: Journal of Culinary, Hospitality, Digital & Creative Arts and Event, 1(2)*, 113-131.

Robiaturrahmah. (2023). *PENGARUH HARGA, DAYA TARIK MERCHANDISE, DAN KUALITAS PRODUK TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF PENGGEMAR K-POP DAN K-DRAMA.* Bachelor's Thesis, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, Jakarta.

Rustan, S. (2009). *Layout Dasar & Penerapannya.* Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Sari, I. A., Ridwan, M., Oktapiandi, S. A., Fitrianni, S., & Mutaqqien, R. (2025). Pengaruh Makanan Lokal terhadap Destinasi Pariwisata. *Karimah Tauhid, 4*(7), 4228–4235.

Saria, T. Y., Kurnia, H., Khasanah, I. L., & Ningtyas, D. N. (2022). Membangun Identitas Lokal Dalam Era Globalisasi Untuk Melestarikan Budaya Dan Tradisi Yang Terancam Punah. *Academy of Social Science and Global Citizenship Journal, 2*(2), 76-84.

Sukaya, Y. (2009). Bentuk dan Metode dalam PenciptaanKarya Seni Rupa. *Jurnal Seni dan Pengajarannya, 1(1)*, 1-16.

Sulikasmi, Noviani, D., & Arjaya, R. (2024). Model Pembelajaran Berbasis Permainan pada Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmu Pendidikan Islam, 22(4)*, 314- 329.

Sumert, N. M., Wirya, I. N., & Pudjawan, K. (2013). Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Meningkatkan Perkembangan Kecerdasan Jamak Anak Melalui Permainan Masak-Masakan Di TK Kuncup Harapan Banjar. . *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha, 1*(1).

Tama, A. K., Novena, M. D., & Lestari, S. (2017). Perancangan Merchandise Guna Menunjang Efektivitas Promosi. *Journal Sensi, 3(1)*, 92-104.

Utami, S. (2018). Kuliner Sebagai Identitas Budaya: Perspektif Komunikasi Lintas Budaya. *Jurnal of Strategic Communication, 8(2)*, 36-44.

Wibowo, S. (2003). PERAN MAKANAN TRADISIONAL DALAM PENGEMBANGAN WISATA KULINER DI KOTA BANDUNG.

Wirawan, A. (2022). *Yuk Bikin Board Game Edukasi, Ubah pembelajaran konvensional menjadi Easy & Fun.* Jakarta: Mekanima Inspira.

Woods, S. (2012). *Eurogames: The Design, Culture and Play of Modern European Board Games.* McFarland & Company.

**LAMPIRAN**

**Dokumentasi Proses Perancangan**

** **

**Dokumentasi Sidang**

** **





