

Perancangan Media Interaktif Buku Papan Permainan Adaptasi Cerita Malin Kundang

Jessie Carmelita^{1*}, Bramanta Octa Danu Putra²

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Komputer dan Desain
Universitas Kalbis
Jalan Pulomas Selatan Kav. 22, Jakarta 13210

¹jessiecarmelita98@gmail.com

²bramanta.danuputra@kalbis.ac.id

Received 13 September 2024, Revised 20 Januari 2025, Accepted 1 Februari 2025

Abstract — Indonesian folklore is a cultural heritage that contains important moral values for children's development. Board games, as one of the interactive media, combine education and entertainment, helping to convey moral values as well as train children's social and motor skills. The research was conducted by collecting data through interviews and direct observations on the target audience, namely children, which was then followed by using the 5W+1H method. The design of this game book is intended to invite children to experience the adventure of becoming the character Malin Kundang. Through the creation of this game book, it is hoped that it can help children better understand the moral message of the Malin Kundang folklore and appreciate their parents.

Keywords: Game book, Boardgame, Interactive media, Malin Kundang folklore, Illustration

Abstrak — Cerita rakyat Indonesia merupakan warisan budaya yang mengandung nilai-nilai moral penting untuk perkembangan anak-anak. Papan permainan, sebagai salah satu media interaktif, menggabungkan edukasi dan hiburan, membantu menyampaikan nilai-nilai moral serta melatih keterampilan sosial dan motorik anak. Penelitian dilakukan dengan menggali data melalui wawancara dan observasi langsung pada target audience yaitu anak-anak yang kemudian dilanjutkan dengan menggunakan metode 5w+1h. Perancangan buku permainan ini ditujukan untuk mengajak anak-anak merasakan petualangan menjadi tokoh Malin Kundang. Melalui pembuatan buku permainan ini, diharapkan dapat membantu anak untuk bisa lebih memahami pesan moral dari cerita rakyat Malin Kundang dan menghargai orang tua.

Kata Kunci: Buku permainan, Papan permainan, Media interaktif, Cerita malin kundang, Ilustrasi

PENDAHULUAN

Ditengah keberagaman budaya Indonesia, terkandung sebuah seni budaya yang menuangkan pesan moral, salah satunya adalah cerita rakyat yang dari generasi ke generasi. Cerita rakyat ini bukan hanya sekadar dongeng atau hiburan, tetapi juga mengandung berbagai nilai moral yang sangat penting untuk dijadikan sebagai bagian dari pembelajaran hidup. Nilai-nilai yang terkandung dalam cerita rakyat berperan pembentukan karakter individu, terutama anak-anak, sejak usia dini. Melalui cerita rakyat, anak-anak dapat belajar tentang pentingnya nilai-nilai seperti kejujuran, keberanian, kerja keras, dan penghormatan terhadap orang lain.

Istilah "moral" sendiri berasal dari bahasa Latin "mores," yang merujuk pada tata cara, adat istiadat, atau cara hidup yang berlaku dalam suatu kelompok atau masyarakat. Istilah ini selalu berkaitan dengan kebiasaan dan aturan yang dipegang oleh suatu komunitas. Moralitas tidak hanya mencakup perilaku individu, tetapi juga bagaimana seseorang menjalani hidupnya sesuai dengan norma dan nilai yang diterima oleh masyarakat. Pendidikan moral umumnya diberikan sejak anak masih kecil, dimulai dari bimbingan orang tua di rumah, kemudian dilanjutkan dalam lingkungan sekolah melalui berbagai bentuk pengajaran dan aktivitas (Ilyas Supena, 2021).

Di lingkungan sekolah, guru-guru memiliki peran penting dalam mengajarkan nilai moral kepada anak-anak. Salah satu metode yang efektif adalah melalui penyampaian cerita-cerita rakyat. Melalui cerita rakyat sebagai media, di harapkan dapat membantu guru menyampaikan pesan moral dengan cara yang menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak. Cerita yang sarat akan pesan moral ini membantu anak-anak tidak hanya tertarik untuk mendengarkan tetapi juga memahami nilai-nilai yang hendak disampaikan. Pendekatan ini memungkinkan anak-anak untuk menginternalisasi pesan moral tersebut dengan lebih baik.

Salah satu cerita rakyat yang sangat terkenal dengan pesan moralnya adalah Legenda Malin Kundang dari Sumatera Barat. Cerita ini telah menjadi bagian dari budaya lokal dan dikenal luas di seluruh Indonesia. Legenda ini berkisah tentang seorang anak yang durhaka kepada ibunya, yang kemudian menerima konsekuensi atas perilakunya. Melalui cerita ini, anak-anak diajarkan untuk menjadi pribadi yang beradab, hormat kepada orang tua, dan memahami pentingnya berbakti kepada orang yang telah membesarkan mereka. Cerita Malin Kundang juga memperkenalkan anak-anak pada latar tempat yang spesifik, yaitu Pantai Air Manis (*Aia Manih*) yang terletak di selatan Kota Padang, Sumatera Barat. Moralitas tidak hanya mencakup perilaku individu, tetapi juga bagaimana seseorang menjalani hidupnya sesuai dengan norma dan nilai yang diterima oleh masyarakat. Pendidikan moral umumnya diberikan sejak dini, dimulai dari bimbingan orang tua di rumah, kemudian dilanjutkan dalam lingkungan sekolah melalui berbagai metode pengajaran dan aktivitas. Dengan demikian, cerita ini tidak hanya memberikan pesan moral yang kuat tetapi juga memperkaya pengetahuan anak-anak tentang kekayaan budaya dan geografi Indonesia (Lestari, n.d.).

Seiring berkembangnya teknologi, minat anak-anak membaca buku semakin menurun dan lebih senang menghabiskan waktu untuk bermain dengan *gadget*. Melalui sarana permainan, membantu anak-anak untuk memahami pelajaran dengan lebih mudah. Interaksi terbentuk melalui permainan yang menarik dan menyenangkan berperan penting dalam proses pendidikan sebagai aspek terhadap perkembangan karakter dan kehidupan anak-anak. (Akhmad Mukhlis, 2019).

Dalam rangka memperkenalkan cerita rakyat kepada anak-anak, diperlukan sebuah sarana atau media yang tepat. Salah satu media yang dipilih adalah papan permainan. Papan berfungsi sebagai sarana edukasi sekaligus hiburan yang menarik untuk dimainkan anak-anak. Pemilihan kisah Malin Kundang sebagai tema papan permainan ini diharapkan dapat menyampaikan pesan moral, seperti pentingnya menghormati orang tua dan bersikap rendah hati. Selain itu, papan permainan menawarkan berbagai manfaat bagi anak-anak termasuk meningkatkan keterampilan komunikasi dan interaksi sosial. Melalui papan permainan, anak-anak diajak terlibat dalam pembelajaran interaktif dengan sensasi yang dapat memberikan unsur edukasi, daya pikir anak terangsang guna mengembangkan kemampuan sosial, emosi, serta pengembangan moral secara lebih maksimal. Semakin luas imajinasi yang dapat dikembangkan oleh anak melalui sebuah mainan, semakin lama mainan tersebut akan menarik perhatiannya. Sehingga, dampak edukasi yang dihasilkan juga akan lebih signifikan. Sebagai contoh, dalam buku permainan, alur cerita disajikan dalam melalui ilustrasi yang menggambarkan kisah Malin Kundang (Limanto, 2014). Perancangan buku papan permainan tentang cerita Malin Kundang dimaksudkan untuk menarik minat anak dalam mempelajari kisah Malin Kundang sebagai pembelajaran hidup yang disajikan dalam bentuk permainan interaktif.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, terdapat beberapa permasalahan yang perlu dibahas secara mendalam. Pertama, ditemukan bahwa bahwa anak-anak belum sepenuhnya memahami nilai-nilai moral yang terkandung dalam cerita rakyat Malin Kundang. Ini menunjukkan bahwa metode pendidikan karakter melalui cerita rakyat masih perlu ditingkatkan. Selain itu, terdapat kekurangan dalam inovasi media pembelajaran interaktif yang dapat menarik perhatian anak-anak. Dampaknya, minat anak-anak terhadap materi pelajaran menjadi rendah, yang pada akhirnya menghambat proses pembelajaran yang optimal.

Batasan masalah dalam penelitian ini terletak pada perancangan media pembelajaran interaktif berupa buku papan permainan yang ditujukan untuk edukasi anak-anak. Dengan media ini, cerita Malin Kundang disajikan dalam format permainan yang menarik dan interaktif, sehingga diharapkan dapat meningkatkan pemahaman serta minat anak-anak terhadap nilai-nilai moral yang terkandung dalam cerita tersebut.

METODE PENELITIAN

Dalam perancangan buku papan permainan ini, penulis menerapkan teknik pengumpulan data dengan metode pendekatan kualitatif yaitu wawancara serta observasi. Observasi dilaksanakan dengan mengamati secara langsung perilaku anak terhadap sampel buku yang berjudul "The Big Book of Christmas Games". Selain itu, penulis juga melakukan wawancara langsung dengan guru Sekolah Dasar tempat penulis juga melakukan observasi. Penulis juga melakukan kajian pustaka tentang adat istiadat pakaian Minangkabau serta filosofi tentang pakaian adat sebagai referensi dalam perancangan pakaian karakter.

Penulis menggunakan metode analisis 5W+1H untuk menyimpulkan hasil dari pengumpulan data observasi. Berikut Rinciannya:

- **What?**
Dalam hal ini peneliti ingin merancang sebuah papan permainan yang dikemas dalam sebuah buku sebagai bentuk inovasi penyampaian cerita rakyat dalam proses pembelajaran terhadap karakter anak.
- **Why?**
Penulis merancang media permainan yang dapat dalam memberi kemudahan anak dalam mengerti cerita tersebut dengan konsep yang berbeda
- **Who?**
Penulis berharap orang tua yang sudah bekerja dan memiliki anak berusia usia 6-8 tahun dapat menggunakan buku papan permainan ini sebagai media pembelajaran karakter anak.
- **Where?**
Di sekolah dan di rumah sebagai media pendukung dalam proses pembelajaran terhadap karakter anak.
- **How?**
Penulis merepresentasikan alur cerita Malin Kundang dalam bentuk papan permainan yang dikemas dalam bentuk buku.

Untuk mendukung penelitian penulis secara observasi, penulis melakukan dokumentasi dengan teknik fotografi sebagai bukti untuk memvalidasi observasi tersebut.

Dalam adat istiadat masyarakat minangkabau, terdapat norma atau "*sumbang*" dalam bahasa Minangkabau. Salah satunya menjelaskan dalam buku `Pegangan Penghulu dan Bundo Kandung` (Rajo Penghulu, 1986) tentang norma perilaku atau bergaul dalam masyarakat yang berbunyi:

“Bagi perempuan yang berkeluarga, sumbang bergaul, duduk, dan gelak tawa dengan laki-laki yang bukan famili. Dengan famili pun mempunyai batas yang telah diatur oleh adat. Dan bagi perempuan yang telah bersuami, sumbang bergaul dengan lakilaki lain yang melampaui batas menurut adat dan agama. Demikianlah sumbang dua belas, yang dalam kehidupan masyarakat Minangkabau dijadikan standar ukuran penilaian terhadap kepribadian di Minangkabau. Ukuran perbuatan yang tergolong sumbang ini memiliki sistem pandangan yang berlainan pada tiap-tiap daerah di Minangkabau, karena setiap daerah memiliki aturan-aturan yang telah disepakati bersama.”

Menurut data dari buku yang ditulis oleh Agustia Efi, tidak semua elemen pakaian pengantin Rantau Pesisir di dasarkan oleh pepatah-petitih tradisional, di beberapa bagian pakaian terdapat pengaruh dari budaya asing. Misalnya, *suntiang* atau hiasan kepala perempuan dan baju pengantin laki-laki (Marthala, Pakaian Pengantin dalam Perkawinan Masyarakat Minangkabau Padang, 2015).

Pakaian anak daro, atau pengantin perempuan di Pantai Pesisir (Padang), terdiri dari berbagai elemen, seperti tokah atau selendang penutup dada, sandal, *suntiang* atau hiasan kepala, baju kurung, *kodek*, serta aksesoris lainnya seperti mahkota, kalung, gelang, dan penutup sanggul.

a. Baju Kurung

Pengantin perempuan atau anak daro mengenakan baju kurung yang umumnya dihiasi dengan sulaman serta lempengan emas atau perak. Emas melambangkan kemakmuran atau status sosial. Dalam budaya Minangkabau, perempuan dianggap sebagai perhiasan keberadaan kaum serta Nagari. Mereka adalah pewaris dan penerus keturunan.

b. Tokah atau Selendang

Tokah, atau selendang panjang, dikenakan pada pengantin wanita dengan cara dililitkan dari punggung melewati bawah ketiak dan diselempangkan pada bagian dada, lalu dinaikkan ke bahu dengan ujung-ujung yang dibiarkan terjuntai ke belakang (punggung).

c. Sarung atau Kodek

Sarung atau kodek, komponen dari pakaian pengantin perempuan yang digunakan bersama baju kurung. Motif-motif pada kain tenun songket merupakan hasil karya asli masyarakat Minangkabau, yang mencerminkan filosofi "Alam takambang jadi guru," yang melambangkan nilai-nilai kebijaksanaan Minangkabau. Ada dua jenis tenunan songket Minangkabau: songket balapak dan songket batabua songket balapak, yang ditunen dengan benang emas yang rapat, dan songket batabua, yang memiliki motif yang tersebar (tabur) dengan penggunaan benang emas yang lebih sedikit.

Ada beberapa motif yang dianggap oleh masyarakat Minangkabau sebagai motif yang sakral salah satunya motif pucuk rabuang.



Gambar 1: Motif pucuk rabuang

(Marthala, Pakaian Pengantin dalam Perkawinan Masyarakat Minangkabau Padang, 2015).

Motif *pucuk rabuang* melambangkan kehidupan yang bermanfaat. Ketika masih muda, bambu disebut rebung, dan rebung sering dijadikan bahan untuk sayur atau gulai. Gulai rebung adalah salah satu hidangan adat yang selalu hadir dalam kenduri adat di Minangkabau. Bambu

yang sudah besar disebut betung, dan sifatnya yang lentur membuatnya mudah dibentuk menjadi berbagai kerajinan tangan untuk keperluan rumah tangga. Sementara itu, bambu yang sudah tua dikenal sebagai ruyung, yang sering digunakan untuk keperluan yang memerlukan kekuatan, seperti lantai, tiang, serta dinding rumah.

Board game merupakan permainan konvensional yang masih memiliki keunggulan tersendiri dibandingkan dengan *game online*. *Board game* mengumpulkan orang-orang pada satu meja untuk bermain bersama, sehingga membentuk interaksi langsung yang tidak dapat diperoleh dari bermain game online (Rachel Olivia, 2023). Biasanya permainan *boardgame* memakan waktu lebih dari 30 menit. *Boardgame* sangat di minati orang-orang dari segala usia, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa.

Metode analisis data yaitu salah satu tahap penting pada penelitian dimana data yang telah terkumpul diolah dan dikelola untuk menjawab pertanyaan dalam penelitian. Tahap ini bertujuan untuk menyajikan data secara jelas dan mudah dipahami, serta memberikan informasi penting mengenai karakteristik populasi data yang telah diuji melalui pengujian hipotesis. Data yang digunakan yakni data kualitatif, yaitu data yang bukan berbentuk angka, tetapi berupa teks, kalimat, atau narasi.

Dalam merancang buku papan permainan ini, diperlukan konsep yang direncanakan dengan matang agar manfaat edukasi dari papan permainan tersebut dapat disampaikan dengan efektif dan tepat sasaran. Oleh karena itu, penulis menerapkan metode pendekatan yang mencakup konsep dasar permainan, mulai dari penentuan nama permainan, aturan, komponen, hingga cara bermainnya. Proses berikutnya meliputi pembuatan desain papan permainan serta komponen pendukung seperti bidak dan lainnya. Setelah itu, tahapan digitalisasi dan percetakan akan dilakukan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Cerita rakyat Malin Kundang mengandung berbagai pesan moral yang ingin disampaikan kepada masyarakat, khususnya generasi muda. Salah satu pesan moral yang paling terkenal adalah pentingnya menghormati dan berbakti kepada orang tua, yang merupakan fondasi utama dalam pembentukan karakter anak sejak usia dini. Pesan ini tidak hanya mengajarkan tentang nilai-nilai kesopanan dan penghormatan, tetapi juga menyoroti konsekuensi negatif dari perilaku yang tidak sesuai dengan nilai-nilai tersebut, seperti yang dialami oleh Malin Kundang dalam kisahnya.

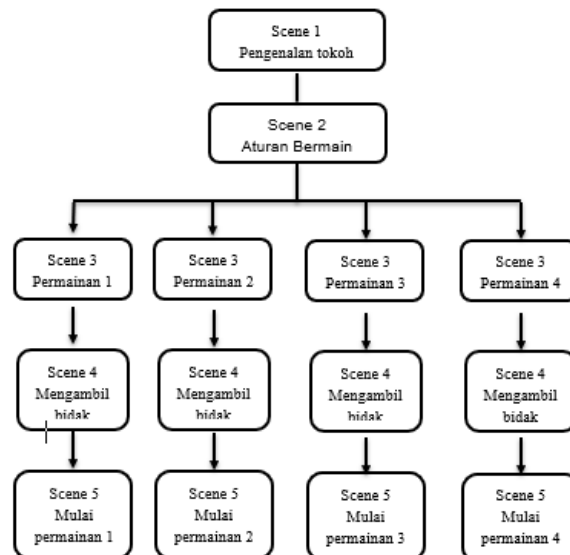
Cerita Malin Kundang memiliki berbagai versi yang tersebar di seluruh Indonesia. Oleh karena itu, penting untuk melakukan penelitian yang mendalam dan menyeluruh agar versi asli dari cerita ini dapat tersampaikan dengan akurat, sehingga pesan moral yang terkandung dapat dipahami dengan jelas oleh anak-anak. Cerita tersebut kemudian disajikan dalam bentuk media interaktif yang menarik sekaligus edukatif.

Media interaksi tidak hanya bertujuan untuk menyampaikan cerita, tetapi juga untuk menciptakan pengalaman pengguna yang menyenangkan dan interaktif. Dalam konteks ini, desain interaksi memiliki peran penting dalam menciptakan user experience yang optimal. Fokus utama dari desain interaksi adalah bagaimana memanfaatkan teknologi untuk memperbaiki cara orang bekerja, berkomunikasi, dan berinteraksi dengan produk atau layanan. memanfaatkan teknologi untuk memperbaiki cara orang bekerja, berkomunikasi, dan berinteraksi dengan produk atau layanan. Tujuan utamanya adalah menciptakan produk yang

tidak hanya fungsional, tetapi juga mudah digunakan dan menyenangkan bagi pengguna. Dengan demikian, pengguna, terutama anak-anak, dapat lebih mudah memahami dan menginternalisasi pesan moral dari cerita Malin Kundang.

Desain yang baik akan memungkinkan anak-anak untuk belajar sambil bermain, sehingga membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan efektif. Hal ini juga penting untuk memastikan bahwa media interaksi yang dikembangkan dapat membantu pengguna mencapai tujuan mereka dengan cara yang paling efisien dan nyaman, serta mendorong mereka untuk lebih menghargai nilai-nilai moral yang diajarkan melalui cerita rakyat ini. (Sano, 2020). Media yang digunakan penulis dalam penyampaian cerita Malin Kundang berupa buku papan permainan yang berjudul “Petualangan Malin Kundang”.

Di awal halaman buku, penulis memperkenalkan tokoh-tokoh dalam cerita Malin Kundang beserta penjelasan singkat tentang pengenalan setiap karakter. Penyajian cerita singkat tentang karakter bertujuan untuk mengenalkan tokoh tersebut agar anak dapat memahami alur cerita Malin Kundang. Kemudian dilanjutkan dengan pemberian informasi tentang beberapa ilustrasi yang tertera di setiap permainan. Berikut adalah penjabaran konten yang akan disajikan dalam dalam buku ini :

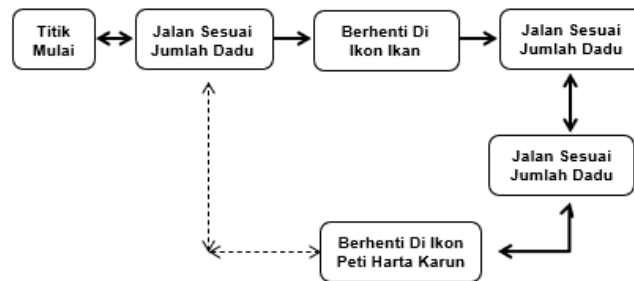


Gambar 2: Flowchat interaksi penggunaan buku

Permainan 1

Sebelum permainan di mulai, semua ikon akan di tutup oleh salah satu pemain yang kemudian dibagikan kepada 3 pemain masing-masing 2 koin. Permainan di mulai dari titik awal yang di tandai dengan lingkaran merah. Setiap pemain kemudian melempar dadu, dan pemain dengan angka tertinggi mendapatkan giliran pertama. Dalam permainan ini, setiap pemain harus mengumpulkan 1 koin ikan dan 1 koin peti harta karun. Jika seorang pemain mendarat di ikon yang sama dengan yang telah dikumpulkan sebelumnya, mereka harus menutup ikon tersebut kembali dan melanjutkan permainan sampai menemukan ikon dengan koin yang berbeda. Jika sudah terkumpul 2 koin yang berbeda, pemain harus kembali secepat mungkin ke titik awal.

Permainan ini menceritakan tentang kisah Malin yang berangkat memancing di pantai kemudian sebagian hasil tangkapannya dan membawa sebagian lagi pulang untuk di berikan kepada ibunya.

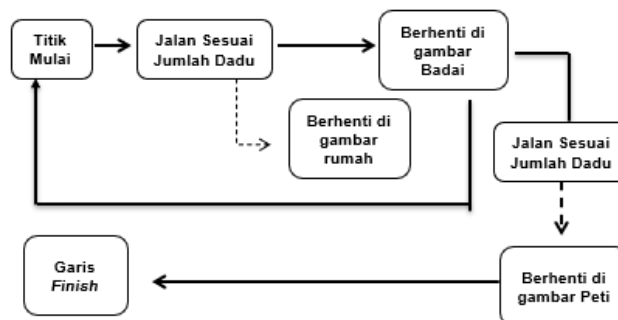


Gambar 3: Flow Chart permainan 1

Permainan 2

Sebelum permainan dimulai, setiap pemain menempatkan bidaknya di garis mulai. Kemudian peserta melempar dadu untuk menentukan urutan permainan. Selama permainan, jika pemain mendarat di ikon rumah, maka mereka harus melewati 1 putaran, sedangkan jika mendarat di gambar peti mereka harus melewati 2 putaran. mereka memperoleh dua peluang: jika hasil lemparan dadu menunjukkan angka enam, mereka dapat melanjutkan permainan; jika tidak, mereka harus kembali ke garis start.

Permainan ini menggambarkan perjalanan Malin Kundang yang berangkat merantau ke negeri sebelah. Selama perjalanan, kapal yang ditumpangi Malin terkena musibah, hingga akhirnya Malin berhasil tiba di negeri rantau. Ikon rumah melambangkan persiapan Malin untuk berangkat merantau, sementara badai menggambarkan musibah yang di alami Malin dalam perjalanan perantauannya, dan kotak peti kayu menggambarkan Malin yang berhasil tiba di negeri rantau dan mulai hidup sebagai perantau.

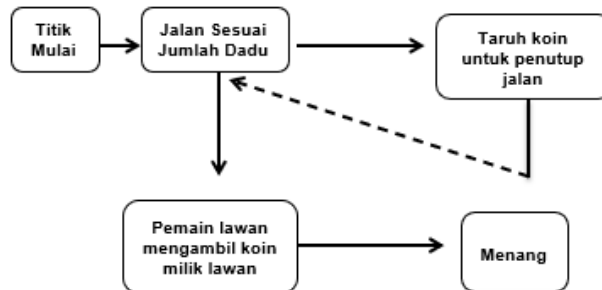


Gambar 4: Flow Chart permainan 2

Permainan 3

Dalam permainan ini, setiap tim terdiri dari dua pemain, dan masing-masing pemain menerima tiga koin. Permainan dimulai dengan lemparan dadu, pemain harus meletakkan koin mereka di kotak saat mendarat di sana. Pemain harus membuat 3 koin yang di susun secara vertikal, horizontal, maupun diagonal. Setelah semua koin diletakkan, kemudian mereka dapat

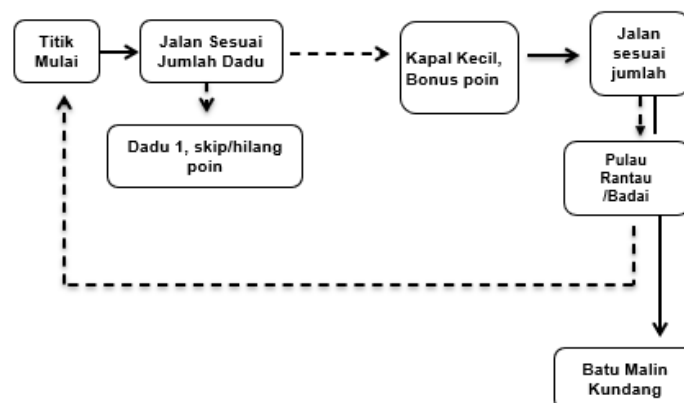
berpindah ke tempat yang belum terisi koin. Siapapun anggota dapat mencuri koin lawan hingga lawan kehabisan koin. Tim dengan jumlah koin terbanyak adalah pemenangnya. Permainan ini menceritakan tentang usaha Malin dalam menghadapi berbagai tantangan selama di negeri rantau. Di sana banyak orang yang mengadu nasib agar bisa sukses.



Gambar 5: Flow Chart permainan 3

Permainan 4

Dalam permainan ini, pemain harus melempar dadu dan memperoleh angka 2, 3, 4, 5, atau 6 untuk dapat melangkah maju atau menambah jumlah langkah mereka. Jika mendapat angka 1, pemain harus melewati 1 putaran. Jika pada giliran berikutnya mendapat angka 1 lagi, poin yang dikumpulkan akan hilang atau pemain harus memulai dari awal lagi. Pemain yang berhenti di kapal kecil akan mendapatkan poin tambahan, namun jika berhenti di pulau rantau, pemain hanya punya 2 pilihan: pengurangan poin atau mulai dari awal. Berhati-hatilah dengan pulau Malin. Pemain yang tidak memiliki poin saat tiba di pulau Malin akan terlempar ke titik awal. Apabila pemain tiba di gambar lautan badai, pemain harus mundur 12 langkah. Pemenangnya adalah pemain yang sampai di pulau dengan ilustrasi batu Malin Kundang. Permainan ini menceritakan secara keseluruhan alur cerita Malin Kundang. Dimulai dari keinginan Malin untuk merantau hingga Malin menjadi anak durhaka.



Gambar 6: Flow Chart Permainan 4

Environment Design

Dalam perancangan buku board game ini, bahan utama yang dipilih adalah kertas birmet dengan ketebalan 1,5 mm. Pemilihan bahan ini didasarkan pada beberapa pertimbangan penting, salah satunya adalah bobotnya yang lebih ringan dibandingkan dengan jenis karton board lainnya. Keunggulan dari pemilihan bahan yang lebih ringan ini adalah buku tetap akan

terasa ringan meskipun memiliki ketebalan yang signifikan, sehingga memudahkan anak-anak untuk membawanya atau bermain dengan buku tersebut. Hal ini sangat penting mengingat sasaran pengguna utama adalah anak-anak yang membutuhkan produk yang mudah dipegang dan digunakan.

Kertas yang digunakan dalam buku ini adalah kertas ivory yang dikenal karena kekokohnya. Kertas ini dipilih karena memiliki ketahanan yang tinggi, tidak mudah robek, dan tidak mudah terlipat, sehingga sangat cocok untuk digunakan dalam produk yang akan sering disentuh dan dimainkan oleh anak-anak. Kekuatan kertas ivory memastikan bahwa buku board game ini dapat bertahan lebih lama dan tetap dalam kondisi baik meskipun sering digunakan.

Untuk memastikan tampilan buku tetap menarik dan tahan lama, laminasi yang digunakan adalah jenis *glossy* atau mengkilap. Laminasi *glossy* dipilih karena tidak hanya memberikan tampilan yang lebih menarik dan berkilau, juga memiliki fungsi praktis. Dengan laminasi ini, membuat halaman buku lebih mudah dibersihkan dari noda atau kotoran yang mungkin terjadi saat digunakan oleh anak-anak, sehingga buku tetap terlihat baru dan terjaga kualitasnya.

Buku board game ini dirancang dengan ukuran keseluruhan 34 cm x 25 cm, yang dipilih setelah melalui pertimbangan secara matang. Dimensi ini dipilih karena memberikan ruang yang cukup luas bagi anak-anak untuk berinteraksi dengan permainan di dalam buku. Selain itu, ukuran ini juga memberikan kenyamanan bagi anak-anak saat membaca petunjuk permainan, memungkinkan mereka untuk melihat dengan jelas dan memahami instruksi yang diberikan. Pemilihan ukuran ini juga didasarkan pada standarisasi percetakan buku untuk buku permainan anak, sehingga memastikan bahwa buku ini tidak hanya menarik secara visual tetapi juga fungsional dan sesuai dengan kebutuhan target pengguna. (Sarah Febriyanti, 2023).

Tema

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, buku ini bertujuan untuk meningkatkan minat anak dalam mempelajari kisah Malin Kundang melalui media permainan. Melalui pendekatan ini, diharapkan anak-anak dapat lebih memahami nilai-nilai yang terkandung dalam kisah tersebut dan dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Gaya Bahasa

Dalam merancang papan permainan "Petualangan Malin Kundang," bahasa yang digunakan secara khusus disederhanakan agar anak-anak dapat dengan mudah memahami setiap kata dan pesan yang disampaikan.

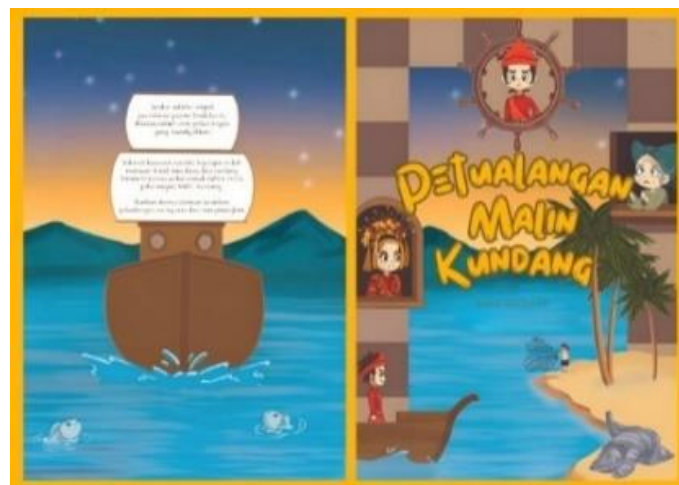
Ilustrasi

Ilustrasi merupakan salah satu bentuk karya seni rupa dua dimensi yang diciptakan untuk menjelaskan pesan atau memperkuat makna teks yang menyertainya. Karya seni ini berperan sebagai alat komunikasi visual, bukan sekadar hiasan, yang membantu audiens memahami isi atau cerita yang disampaikan secara lebih mendalam. Ilustrasi dapat ditemukan dalam berbagai media, seperti majalah, buku, poster, hingga iklan, serta berfungsi dalam menarik perhatian dan menyampaikan informasi dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), ilustrasi adalah gambar, foto, atau lukisan yang digunakan untuk memperjelas isi sebuah karangan, buku, atau karya tulis lainnya. Ilustrasi tidak hanya berfungsi sebagai pelengkap, tetapi merupakan suatu elemen penting yang dapat memperkuat pesan yang ingin disampaikan oleh penulis. Dalam konteks ini, ilustrasi tidak hanya terbatas pada gambar-gambar sederhana, tetapi juga mencakup desain, diagram, dan bahkan sketsa yang berfungsi untuk menghiasi dan memperindah sebuah karya, seperti pada halaman sampul buku atau poster promosi. (Leony Hartono, 2023)

Layout

Setelah mempertimbangkan berbagai aspek, termasuk ilustrasi, pemilihan warna, *layout* dan lainnya, berikut adalah tampilan keseluruhan halaman dari buku cerita interaktif “Petualangan Malin Kundang” yang sudah mencapai tahap final berupa ilustrasi digital:



Gambar 7: Tampak depan dan belakang cover buku



Gambar 8: Pengenalan Tokoh Karakter .



Gambar 9: Layout Papan Permainan

Warna

Dalam perancangan buku papan permainan ini, menggunakan palet warna yang cerah dan terang, disesuaikan dengan karakteristik anak-anak. Pemilihan warna-warna ini tidak hanya bertujuan untuk menarik perhatian anak-anak, tetapi juga untuk meningkatkan pembelajaran terhadap nilai moral, pengembangan sosial dan emosi dalam cerita malin Kundang (Leony Hartono, 2023).

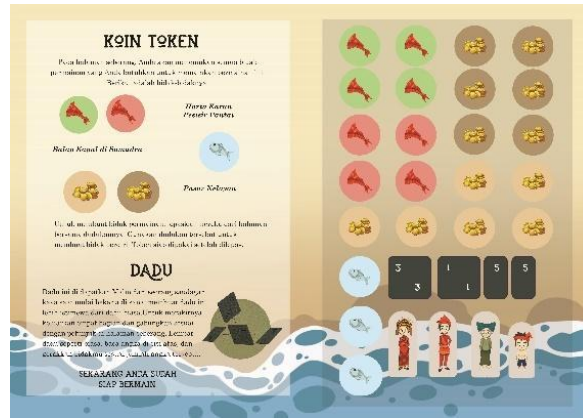
Warna-warna utama yang dipilih 3 diantaranya yakni warna primer, yaitu kuning, merah, serta biru yang mana sangat mudah dikenali oleh anak-anak dan lainnya merupakan warna sekunder seperti hijau dan ungu.



Gambar 2: Palette warna

Petunjuk Penggunaan Bidak

Berisi petunjuk gambar koin yang digunakan untuk setiap papan permainan yang disesuaikan dengan tema dari permainan. Di dalam buku juga tercantum cara merakit dadu sebagai media pendukung permainan.



Gambar 3: Layout Token Permainan

Desain Karakter

Dalam pembuatan bidak, penulis menggunakan 3 karakter yang terdapat dalam cerita Malin Kundang yaitu Malin kundang kecil, Malin Kundang dewasa, Ibu Made Rubayah selaku ibu Malin, dan istri Malin. Pemilihan pakaian setiap karakter disesuaikan dengan pakaian adat masyarakat Minangkabau berdasarkan riset jurnal yang kemudian bentuknya disederhanakan. Berikut penjelasan dan desain karakter dalam buku papan permainan "Petualangan Malin Kundang":

1. Malin Kundang kecil.

Dalam cerita, Malin Kundang dikisahkan terlahir sebagai anak seorang nelayan dan hidup di pesisir pantai bersama ibunya.



Gambar 4: Desain karakter Malin Kundang Kecil

2. Malin Kundang besar

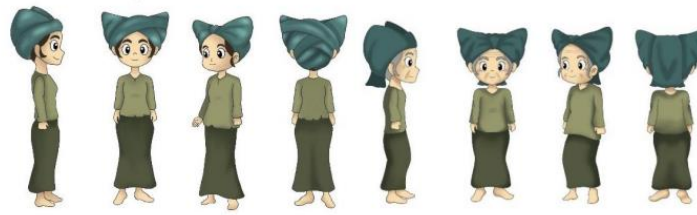
Malin yang sudah tumbuh besar di negeri rantau tumbuh menjadi seorang pemuda yang sukses dan kaya.



Gambar 5: Desain Karakter Malin Kundang Dewasa

3. Ibu Malin Kundang

Diceritakan bahwa ibu Malin bernama Mande Rubayah, dia seorang janda yang ditinggal suaminya meninggal dan merawat Malin seorang diri.



Gambar 6: Desain Karakter Mande Rubayah

4. Istri Malin Kundang

Malin yang sudah sukses berhasil menikah dengan putri dari saudagar kaya. Diceritakan bahwa sang istri tidak mengetahui tentang orang tuanya Malin



Gambar 7: Design Karakter Istri Malin

Media Pendukung

Dalam perancangan buku papan permainan ini, penulis turut menyertakan merchandise sebagai bagian dari perancangan yang menjadi media pendukung. Berikut media pendukung yang sudah dirancang (Andy D Dirgantara, 2018):

1. Stiker

Penulis membuat stiker set kiss cut berukuran 10 x 14 cm yang berisikan ilustrasi-ilustrasi sesuai tema buku “Petualangan Malin Kundang”. Stiker ini akan diberikan sebagai pendamping buku agar terlihat lebih menarik.



Gambar 8: Stiker set

2. Pin

Penulis membuat pin dengan ukuran 4x4 cm yang berisikan gambar dari karakter cerita Malin Kundang sebagai media pendukung.



Gambar 9: Pin karakter Malin Kundang

3. Tote bag

Penyertaan tas belanja berbahan kain sebagai *free merchandise* yang merupakan salah satu media pendukung perancangan buku ini memiliki tujuan untuk menarik minat target *audience* yang merupakan anak-anak, yang mana umumnya menggunakan *tote bag* untuk membawa barang dalam jumlah yang tidak terlalu banyak. Tas ini berbahan kanvas yang ramah lingkungan dan memiliki kekuatan yang cukup kuat untuk menampung buku.



Gambar 10: Desain tote bag

4. Banner

Penulis merancang *standing banner* berukuran 160 x 60 cm yang berisikan ilustrasi karakter dalam buku sebagai pengenalan karakter dan memberikan informasi mengenai produk dan interaktif dalam buku.



Gambar 19: Desain Banner

KESIMPULAN

Berdasarkan analisa masalah yang diangkat yaitu seringnya makanan tumpah yang akan memicu pertumbuhan bakteri maka solusi yang ditawarkan adalah dengan menerapkan sistem penghangat dan pendingin untuk menjaga suhu makanan. Dari 25 koresponden kuesioner, mengungkapkan bahwa *insulated foam* lebih baik dalam mengurangi kerusakan, meningkatkan keamanan pengiriman dan menjaga suhu makanan. Pemasangan sistem suhu diterapkan dengan menggunakan energi listrik dari baterai Li-ion yang membantu oven dengan elemen pemanas jarum ose serta kotak pendingin berbahan isolasi termal.

Selain itu untuk menjaga agar makanan tidak mudah tumpah maka diterapkan sistem lain seperti sistem lipat dan sistem pemasangan *bolting* yang dimensi dan desainnya disesuaikan dengan ukuran rata-rata tubuh kurir di Indonesia (tinggi, tubuh, tinggi bahu dan panjang rentang tangan). Secara keseluruhan, produk dirancang untuk meningkatkan keamanan dan kualitas pengiriman makanan dengan mempertimbangkan aspek fungsional, ergonomis dan material yang mendukung pengembangan produk dengan memastikan bahwa sistem pendingin dan penghangat berfungsi dengan baik tanpa mengganggu kinerja sepeda motor.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprilianti, I., & Amanta, F. (2020). *Makalah Kebijakan No. 28 Memajukan Keamanan Pangan pada Layanan Pesan Antar Makanan Daring di Indonesia*.
- Apsari, Idha Ayu, dkk. 2015. Pengaruh Return On Equity, Net Profit Margin, Debt To Equity Ratio, Dan Longterm Debt To Equity Ratio Terhadap Price Book Value Studi Pada Perusahaan Sub Sektor Makanan dan Minuman yang Terdaftar di Bursa Efek Indonesia Periode Tahun 2010-2013. *Jurnal Adminitrasi bisnis (JAB)*, Vol. 27, No. 2.
- Chai, L. T., & Yat, D. N. C. (2019). Online Food Delivery Services: Making Food Delivery the New Normal. *Journal of Marketing Advance and Practice*, 1(1), 62–77.
- Dewi, S. R., Sumbogo, I. A., Sumbogo, I. A., & Sumbogo, I. A. (2018). Kajian Tingkat Kepuasan Konsumen Go-Food di Dki Jakarta, Dengan Tinjauan Pengaruh Bauran Promosi Dan Kualitas Layanan. *National Conference of Creative Industry*. <https://doi.org/10.30813/ncci.v0i0.1244>
- Halimah, Wi., Hidayat, N., & Fidhyallah, N. F. (2021). Pengaruh Kualitas Makanan, Nilai yang Dirasakan, dan Promosi terhadap Kepuasan Pelanggan Layanan Pemesanan Makanan Online PizzaPesan Antar. *Jurnal Bisnis, Manajemen, Dan Keuangan*, 2(2), 325–335.
- Hamida, I. A., & Amron, A. (2022). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Konsumen Terhadap Keputusan Pembelian Makanan Menggunakan Layanan Pesan-Antar Shopee Food (Studi Pada Pengguna Shopee Food Di Kota Semarang). *Jurnal Ekonomi Dan Bisnis*, 25(1), 33. <https://doi.org/10.31941/jebi.v25i1.1921>
- Jayanti, K. F., Fatimah, F., & Izudin, A. (2022). Analisis Pengaruh Kualitas Pelayanan, Promosi Dan Harga Terhadap Kepuasan Pelanggan Pada Jasa Pengiriman Barang Jne Di Besuki. *RELASI : JURNAL EKONOMI*, 18(1), 182–191. <https://doi.org/10.31967/relasi.v18i1.530>
- Lufiana, D. V., Febriana, R., & Rahayu, S. (2020). Hubungan Antara Kualitas Makanan Dengan Kepuasan Pelanggan Pengguna Layanan Pesan Antar Ojek Online. *Jurnal Sains Boga*, 2(1), 7–11. <https://doi.org/10.21009/JSB.002.1.02>
- Prabowo, G. T., & Nugroho, A. (2019). Factors that Influence the Attitude and Behavioral Intention of Indonesian Users toward Online Food Delivery Service by the Go-Food Application. *Proceedings of the 12th International Conference on Business and Management Research (ICBMR 2018)*. <https://doi.org/10.2991/icbmr-18.2019.34>

- Wibowo, H. O., & Rahayu, S. (2021). Pengaruh Kualitas Pelayanan, Harga, Dan Promosi Terhadap Keputusan Pembelian Pesan Antar Makanan Gofood Di Kota Solo. *Excellent*, 8(1), 70–78. <https://doi.org/10.36587/exc.v8i1.888>
- Zakia, N., Suhartanto, D., & Kania, R. (2020). Faktor Pembentuk Kepercayaan Pembelian Makanan Halal melalui Pengiriman Makanan Daring. *Prosiding 11th Industrial Research Workshop and National Seminar (IRWNS)*, 1186–1191.