

## PERANCANGAN KARTU PERMAINAN LAGU DAERAH INDONESIA UNTUK REMAJA SMP DI BEKASI

Nilasari Yusfa Sumayah<sup>1</sup>, Dimas Krisna Aditya<sup>2</sup> dan Paku Kusuma<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> *Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsong, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*

[nilasari@student.telkomuniversity.ac.id](mailto:nilasari@student.telkomuniversity.ac.id), [deedeeaditya@telkomuniversity.ac.id](mailto:deedeeaditya@telkomuniversity.ac.id),

[mastepaku@telkomuniversity.ac.id](mailto:mastepaku@telkomuniversity.ac.id)

**Abstrak:** Indonesia memiliki banyak keragaman budaya, membuat masyarakat memiliki tanggung jawab yang besar untuk ikut andil dan berkontribusi dalam menjaga keragaman budaya yang kita miliki. Jika tidak, keragaman budaya yang telah lama diwariskan secara turun-menurun dan menjadi sebuah ikon dari suatu daerah akan pudar dan hilang ditelan zaman. Penelitian ini bertujuan untuk menjaga keragaman budaya yang dimiliki Indonesia salah satunya ialah lagu daerah. Dimana lagu daerah memiliki peran penting dalam memberikan karakter dan identitas pada suatu daerah. Penelitian ini mendeskripsikan dan mengadaptasi lagu-lagu daerah di Indonesia ke dalam sebuah media edukasi berupa perancangan boardgame. Dalam penelitian ini metodologi penelitian menggunakan metode kualitatif dengan metode pengumpulan data yaitu observasi, wawancara dan studi pustaka, dimana proses dan data yang telah diperoleh kemudian di analisis dengan analisis visual, analisis matriks perbandingan dan SWOT dengan mengacu pada empat pokok bahasan yaitu, perancangan, media edukasi, budaya dan desain grafis. Kajian mengenai keempat bahasan itu sangat berguna untuk dapat memahami bagaimana merancang suatu media edukasi yang dapat memberikan pembelajar juga hiburan sehingga dapat menarik minat masyarakat luas terutama anak-anak agar dapat menjaga lagu daerah dan diharapkan dapat menjadi solusi yang tepat bagi permasalahan yang ada. **Kata kunci:** papan permainan, permainan, tradisional, lagu daerah, desain grafis.

**Abstract:** *Indonesia has a lot of cultural diversity, people have a great responsibility to take a part and contribute to maintaining the cultural diversity that we have. If not, the cultural diversity that has been long passed down from generation to generation and become an icon of some region will fade and disappear into the ages. This research aims to maintain cultural diversity in Indonesia, one of which is folk songs. Where folk songs have an important role in giving character and identity to some region. This study describes and adapts Indonesian folk songs into an educational medium in the form of a board game design. In this study the research methodology used qualitative methods with data collection methods, there is observation method, interviews and literature study, where the processes and data that had been obtained were then being analyzed using*

*visual analysis, comparative matrix analysis and SWOT. Reference to four main topics, namely design, media education, culture and graphic design. The study of the four topics is very useful to be able to understand how to design educational media that can provide learners as well as entertainment so that can attract the interest of the wider community, especially children, to be able to keep folk songs and is expected to be the right solution for existing problems.*

**Keywords:** boardgame, game, traditional, folk songs, graphic design

## PENDAHULUAN

Indonesia berdiri dengan latar belakang budaya yang sangat kental sejak dahulu, memiliki berbagai suku, adat istiadat, agama juga berbagai macam kekayaan dan warisan daerah salah satunya ialah lagu daerah. Lagu daerah ialah lagu yang biasanya dinyanyikan menggunakan bahasa daerah dan dialek dari daerah tersebut, memiliki makna mengenai nilai-nilai kehidupan dan ciri khas dari daerah tersebut. Lagu daerah memiliki peran penting sebagai bentuk karya seni kebudayaan yang dikenal oleh masyarakat luas dengan bahasa daerah yang digunakan untuk menjaga karakter dan kekayaan daerah tersebut mulai dari Sabang sampai Merauke. Lagu daerah memiliki beberapa fungsi di antaranya yakni, sering kali menjadi sebuah ikon ataupun identitas dari daerah tersebut, sebagai pengiring dalam pelaksanaan upacara adat atau tradisi di sebuah daerah, menjadi pengiring tari atau pertunjukan, sebagai media bermain, sebagai sarana berkomunikasi dan sebagai media pemberi pesan. Beberapa lagu daerah yang sering kita temui di bangku sekolah hingga sekarang ialah seperti, Apose (Papua), Soleram (Riau), Kicir-Kicir (DKI Jakarta), Ampar-Ampar Pisang (Kalimantan Selatan), Manuk Dadali (Jawa Barat) dan lainnya. Sudah sejak lama masyarakat Indonesia berusaha menjaga budaya tersebut selain secara hukum melalui peraturan undang-undang Republik Indonesia No. 28 tahun 2014 mengenai hak cipta juga secara turun-menurun dengan berbagai cara seperti mengadakan pagelaran seni, mengadakan tempat pelatihan khusus untuk kesenian daerah, mengadakan lomba bertemakan budaya, menjadikannya materi seni budaya di

beberapa sekolah dan lainnya. Sayangnya, Indonesia sendiri tidak memiliki peraturan perundang-undangan khusus yang menjelaskan berapa banyak atau apa saja lagu daerah yang secara resmi diakui oleh Indonesia.

Menjaga warisan budaya seperti lagu daerah tidaklah cukup hanya dengan UU Republik Indonesia tentang hak cipta karena cepat atau lambat lagu daerah bisa kehilangan eksistensinya di mata masyarakat terutama para remaja, yang ditakutkan akan lebih mengenal lagu-lagu yang sedang tren masa kini dibanding lagu daerah. Pesatnya perkembangan era hiburan terutama dalam bidang kesenian seharusnya ada banyak cara untuk menjaga warisan budaya salah satunya ialah menggunakan media yang menarik sebagai edukasi dengan mengadaptasi ketertarikan remaja saat ini. Sampai saat ini hanya ada beberapa media yang digunakan untuk mengenalkan lagu daerah seperti, buku cerita lagu daerah, buku not balok lagu daerah dan buku lirik lagu daerah. Oleh karena itu, dibutuhkan media yang dapat menarik perhatian remaja agar mereka dapat mengenal lagu-lagu daerah Indonesia dan dengan cara tidak langsung diharapkan mereka dapat menjaga dan mengenalkannya kepada generasi penerus.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif dengan berdasar pada tiga metode pengumpulan data yaitu observasi, wawancara dan studi pustaka. Observasi dilakukan kepada remaja SMP Kota Bekasi umur 12-16 tahun dengan memberikan beberapa pertanyaan dan mendatangi langsung sekolah SMP di Kota Bekasi untuk mencari tahu mengenai pengetahuan mereka tentang lagu daerah Indonesia, lalu wawancara dilakukan dengan mengumpulkan data melalui pertanyaan wawancara secara langsung maupun daring mengenai lagu daerah dan budaya kepada guru seni budaya SMP

selaku praktisi dan dosen Budaya Nusantara selaku ahli. Terakhir ialah studi pustaka yang dilakukan dengan membaca dan mengutip memberikan kesimpulan melalui data pustaka seperti artikel, jurnal, penelitian ilmiah dan buku yang berkaitan dengan teori-teori yang akan digunakan dalam penelitian. Data yang telah diperoleh akan di analisis dengan analisis visual sebagai pembanding visual yang akan digunakan, analisis matriks sebagai pembanding antara objek dan SWOT untuk memperhitungkan faktor internal dari kekuatan dan kelemahan juga faktor eksternal yaitu peluang dan ancaman.

## **DASAR PEMIKIRAN**

### **Desain Komunikasi Visual**

Menurut Ricky W. Putra (2021) desain komunikasi visual berpijak pada 3 makna yang saling berkaitan yaitu, desain yang berarti berkaitan dengan perancangan, estetika, cita rasa dan kreativitas lalu, komunikasi yang berarti ilmu yang bertujuan untuk menyampaikan sebuah pesan kepada masyarakat atau *audience* yang dituju dan terakhir adalah visual yang berarti sesuatu yang dapat dilihat.

### **Media Pembelajaran**

Daryanto (2012) mengungkapkan bahwa media pembelajaran harus bermanfaat dengan membuat peserta didik bergairah untuk belajar dan berinteraksi satu sama lain, dapat menyalurkan bahan pembelajaran kepada peserta didik sehingga peserta didik memiliki minat untuk belajar demi mencapai tujuan pembelajaran.

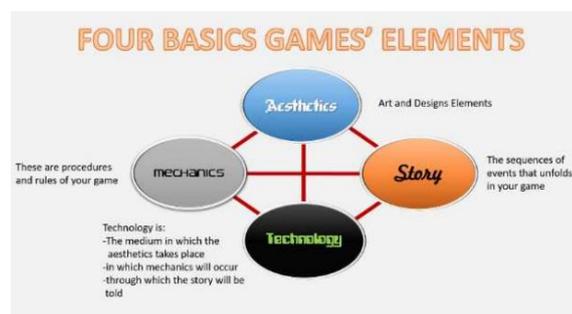
### **Papan Permainan**

Menurut Wirawan (2022) *Boardgame* atau papan permainan merupakan permainan dengan komponen berupa kartu, papan, dadu dan *token*. *Boardgame* dapat dimainkan secara individu ataupun lebih dari satu orang bahkan belasan

hingga puluhan. Istianto (2013) Permainan dapat digunakan sebagai bahan untuk mengedukasi sekaligus menjadi sarana hiburan untuk para siswa dan bisa dimainkan kapan pun.

### Game Design

Menurut D.K. Aditya (2019) merujuk pada teori *game* Jesse Schell, untuk dapat menganalisis sebuah permainan dibutuhkan empat elemen dasar yang akan membentuk sebuah permainan yaitu, narasi, mekanik, estetika dan teknologi.



Gambar 1 Teori 4 Elemen Dasar Game  
Sumber: D.K Aditya (2019)

Narasi atau *story* ialah sebuah rangkaian cerita atau peristiwa yang akan ada dalam permainan, mekanik ialah tata cara bermain dan aturan dalam permainan, estetika ialah seni dan elemen desain yang dimasukkan dalam permainan dan teknologi adalah sebuah media di mana permainan akan dimainkan.

### Pendidikan Kreatif

Menurut Hudaya Latuconsina (2014) pendidikan adalah cara bagaimana bisa mengeluarkan sesuatu, dalam artian bagaimana seseorang dapat mengeluarkan semua potensi internal dan eksternal pada dalam diri seseorang dan di olah dengan kreativitas untuk menjadi prestasi pada masa sekarang dan masa yang akan datang.

### Budaya

Menurut Koentjaraningrat (2015) kebudayaan atau *culture* adalah suatu pemikiran atas karya yang melewati proses belajar yang hanya bisa dilakukan oleh manusia.

### **Perkembangan Psikologis Remaja**

Sarlito W. Sarwono (2016) mengungkapkan bahwa remaja adalah masa transisi dari seorang yang dianggap anak ke dewasa di mana seseorang memiliki tingkat emosional yang tinggi dan sulit untuk dikendalikan. Kebanyakan emosi yang dialami para remaja ialah konflik internal yang ingin merasakan kebebasan, namun emosi ini juga yang nantinya akan membuat seorang remaja belajar dari pengalaman dan menuju kedewasaan.

## **DATA DAN ANALISIS**

### **Lagu Daerah**

Lagu daerah merupakan lagu yang diciptakan berdasarkan ikon, karakter terkadang juga identitas daerah tertentu dengan menyisipkan makna, atau pesan untuk masyarakat luas. Sebagian besar lagu daerah diciptakan menggunakan bahasa khas daerah membuat lagu daerah menjadi lebih dekat dengan daerah tersebut dan masyarakat luas dapat lebih mengenal lagu daerah tersebut berasal dari daerah tertentu.

Penggunaan lagu daerah bagi masyarakat luas ialah sebagai salah satu bentuk dari perwujudan suatu budaya dengan menunjukkan ciri khasnya tersendiri melalui bahasa daerah, alat musik dan instrumen tradisional khas daerah tertentu yang dapat menjadi perbedaan antara budaya yang satu dengan budaya lainnya. Menurut buku Lagu-Lagu Rakyat untuk Sekolah Dasar dan Lanjutan yang dikumpulkan dan disusun oleh Muchlis, BA. dan Azmy, BA. tahun 2004, Indonesia memiliki kurang lebih 201 Lagu daerah.

### Hasil Data Observasi & Wawancara

Hasil observasi menjelaskan bagaimana cara pembelajaran masih mengandalkan materi kurikulum sebagai bahan ajaran yang diberikan oleh guru kepada muridnya, sedangkan murid menggunakan internet sebagai tambahan pengetahuan, murid cenderung kurang aktif dalam berdiskusi dengan pengajar entah karena masih dalam tahap materi atau memang murid kurang tertarik terhadap cara pembelajaran.

Wawancara dilakukan dengan ahli yang menghasilkan kesimpulan, budaya memiliki 3 macam yaitu *artifact*, *sociofact* dan *mentifact*. Lagu daerah masuk ke dalam budaya *artifact intangible* yang berarti, peninggalan budaya yang tidak terlihat dalam artian budaya menjadi sebuah warisan yang ada karena turun-temurun. Budaya dalam bentuk ini penting untuk dijaga dan dilestarikan kepada generasi penerus dengan tujuan agar tetap terjaga sifat estetisnya tanpa merusak keasliannya. Sedangkan wawancara yang dilakukan kepada praktisi menghasilkan kesimpulan, setiap guru memiliki metode yang berbeda dan media edukasi yang berbeda dalam memberikan materi pengajaran kepada muridnya. Mereka biasanya menggunakan media buku dan internet sebagai panduan pembelajaran, menurutnya dalam mata pelajaran kesenian tidaklah cukup hanya mengandalkan media edukasi berbentuk buku atau berkulat dengan internet, bermain bersama dan berinteraksi langsung antara murid dapat membuat suasana kelas lebih aktif dan para siswa mengikuti proses pembelajaran lebih baik.

## KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

### Konsep Pesan

Indonesia memiliki banyak ragam lagu daerah dengan menggunakan bahasa dan karakter yang berbeda menjadikan lagu daerah sebagai ikon maupun identitas di beberapa daerah di Indonesia. Oleh karena itu untuk tetap menjaga

eksistensinya, melalui *boardgame* ini dengan kata kunci konsep pesannya ialah kenali, pelajari dan nyanyikan yang merujuk pada remaja Indonesia dapat dengan mudah mengenali dan mempelajari lagu daerah dengan menyenangkan, tidak hanya mengapal dan belajar namun sembari bermain dan bernyanyi bersama-sama.

### Konsep Kreatif

Konsep perancangan media utama akan dijabarkan sesuai dengan teori empat elemen dasar. Narasi, Permainan Tembang bercerita mengenai 4 karakter (pion) yang merupakan orang asli Indonesia yaitu Made, Entong, Minah dan Tira. Ke empat karakter ini memulai perjalanan mereka dari rumah lalu berkeliling ke berbagai provinsi di Indonesia sembari menebak dan bernyanyi lagu daerah Indonesia agar nantinya mereka dapat menjaga budaya lagu daerah dan meneruskannya kepada generasi selanjutnya. Mekanik, berlomba menebak judul, lirik dan pengetahuan lagu daerah dari beberapa daerah di Indonesia yang ada pada petak papan permainan, petak tantangan untuk pemain di dalam papan permainan dan kartu aksi dalam kartu permainan untuk menambah keseruan permainan. Estetika, Elemen desain yang digunakan pada permainan ini ialah ilustrasi ikon daerah, ilustrasi alat musik, ilustrasi instrumen, logo, ilustrasi karakter, desain *layout*, tipografi dengan menggunakan *font* yang menyenangkan dan palet warna *in trees* untuk memberikan kesan tradisional pada komponen-komponen papan. Terakhir adalah teknologi, permainan tembang ialah permainan berjenis *table top* yang di mainkan di atas meja dengan menggunakan papan, kartu, dadu dan pion.

Tabel 1 Keterangan Elemen Permainan

Nama	Efek	Jumlah	Jenis
Papan Nusantara	Digunakan sebagai medium utama permainan dengan berisi 20 petak.	1	Papan Permainan
Daerah	Petak ini berisi nama-nama daerah yang ada di Indonesia. Setiap pemain yang berdiri di petak ini harus mengeluarkan kartu (judul,	12	

	lirik atau tentang lagu) yang berasal dari daerah petak ini. Apabila pemain tidak punya pemain harus mengambil 1 kartu dari tumpukan kartu.		
Rumah	Petak ini adalah petak untuk memulai permainan. Ketika memulai permainan semua pemain harus berada dipetak ini sambil menunggu giliran jalan dengan dadu.	1	
Tantangan Nyanyi	Petak ini berisi ajakan bernyanyi lagu daerah. Pemain yang berada dipetak ini harus menyanyikan lagu daerah sesuai dengan judul yang tercantum dalam petak tersebut. Apabila pemain tidak bisa maka pemain harus mengambil 2 kartu dari tumpukan kartu	4	Petak Permainan
Karaoke Yuk!	Pemain yang berada dipetak ini harus menarik pemain selanjutnya ke petak yang sama dan bernyanyi bersama.	2	
Nyanyi Bareng	Pemain yang berada dipetak ini harus menarik semua pemain untuk bernyanyi lagu daerah bersama-sama	1	
Total		20	
Judul Lagu	Kartu ini berisi judul lagu daerah yang digunakan saat pemain berada di petak daerah.	25	
Lirik Lagu	Kartu ini berisi lirik lagu daerah yang digunakan saat pemain berada di petak daerah.	25	Kartu Aksi
Tentang Lagu	Kartu ini berisi fakta/makna mengenai lagu daerah yang digunakan saat pemain berada di petak daerah.	20	
Total		70	
Tukeran	Apabila pemain memiliki kartu ini pemain dapat mengeluarkannya dengan efek pemain dapat meminta tukar 1 kartu dari pemain lain.	5	
Jalan-Jalan	Apabila pemain memiliki kartu ini pemain dapat mengeluarkannya dengan efek pemain dapat berpindah petak petak sesuai keinginan pemain.	5	

Karaoke Yuk!	Apabila pemain memiliki kartu ini pemain dapat mengeluarkannya dengan efek pemain selanjutnya berpindah petak ke petak Karaoke Yuk!	5	Kartu Tantangan
Lewatin	Apabila pemain memiliki kartu ini pemain dapat mengeluarkannya dengan efek pemain selanjutnya tidak bermain dan dilewati.	5	
Total		20	

Sumber: Dokumentasi pribadi

### Konsep Media

*Boardgame* dikenal sebagai permainan di atas meja dengan menggunakan papan atau kertas di mana penggunaan *boardgame* sebagai media utama ditujukan agar para pemain dapat berinteraksi langsung satu sama lain selama permainan berlangsung dengan berbagai komponen dalam *boardgame* untuk menambah keseruan permainan. Berikut daftar komponen media utama dalam *boardgame* lagu daerah.

Tabel 2 Komponen Media Utama

Komponen	Spesifikasi	Jumlah
Papan Permainan	Ukuran 40 x 40 Cm	1
Kartu Aksi dan Tantangan	Ukuran 6 x 8,5 Cm Material Art Paper	90
Pion	Ukuran 2 x 4 Cm Material Akrilik	4
Dadu	6 Sisi	1
Pengocok Dadu		1
Guide Book	15 x 21 Cm Material Linen & Art Cartoon	1

Sumber: Dokumentasi pribadi

Tabel 3 Komponen Media Pendukung

Komponen	Spesifikasi	Jumlah
Buku Kumpulan Lirik Lagu	Ukuran A5 Linen	1
Poster Alat Musik	Ukuran A3 & A4 Linen	90

dan Ikon Daerah Indonesia		
Playlist Spotify		4
Postingan Instagram	1080 x 1350 Px	1
Stiker	Ukuran 5x5 cm	1
Prangko	Ukuran 5x5 cm Art Paper	1
Postcard	Ukuran A6 Linen	1
Totebag	Canvas	1

Sumber: Dokumentasi pribadi

### Konsep Visual

Tipografi yang digunakan pada konsep visual perancangan berjenis huruf *serif* yaitu *font fraunces* dan *sans serif poppins* sebagai *font* sekunder. *sans serif* digunakan untuk memberikan kesan santai dan kasual dan memudahkan pemain dalam membaca meskipun huruf menggunakan *size font* yang kecil sedangkan *font decorative* yaitu *internet friends* digunakan untuk menambah kesan visual permainan yang menyenangkan.



Gambar 2 Konsep Visual Tipografi Tembang

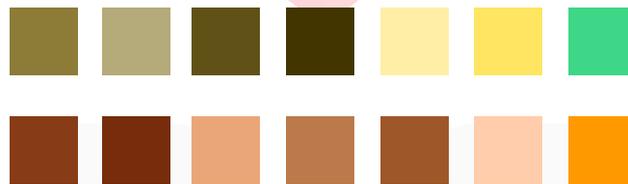
Sumber: Dokumentasi pribadi

Ilustrasi yang digunakan pada konsep visual perancangan akan berbentuk ilustrasi *vector* yang menggunakan garis membentuk ilustrasi ikon-ikon tempat pada tiap daerah juga ilustrasi ikon-ikon yang mendukung permainan seperti ilustrasi alat musik tradisional, pakaian adat tradisional dan ikon bertemakan musik. Bagian ini menyimpulkan penelitian, dimulai dengan menuliskan kembali tujuan penelitian diikuti simpulan dari hasil penelitian.



Gambar 3 Konsep Visual Ilustrasi Tembang  
Sumber: Dokumentasi pribadi

Warna primer yang digunakan ialah palet warna *palet in trees* di mana palet ini mengambil warna yang berasal dari alam seperti warna dedaunan mulai dari hijau muda dan tua dan warna daun kuning. *Palet in trees* digunakan sebagai penggambaran kekayaan alam Indonesia dan warna sekundernya ialah palet warna hangat untuk memberikan kesan energik.



Gambar 4 Konsep Visual Warna Tembang  
Sumber: Dokumentasi pribadi

### Konsep Pemasaran

Pada pemasaran perancangan *boardgame* tembang ini target utama yang dituju ialah para remaja SMP dan selanjutnya tenaga pengajar kesenian dan music juga para penggemar *boardgame*. Di era yang erat dengan teknologi di mana pemasaran akan lebih banyak menggunakan digital maka konsep pemasaran akan relevan bila menggunakan model marketing AISAS atau *Attention, Interest, Search, Action* dan *Share*. Pada tahap pertama yaitu *attention*, calon konsumen mengetahui adanya produk Tembang ini namun konsumen sama sekali belum memiliki ketertarikan untuk membeli. Oleh karena itu, pada tahap ini dilakukan promosi guna memperkenalkan produk dan menarik perhatian calon konsumen dengan melalui digital atau langsung. Melalui digital dapat menggunakan platform

sosial media Tiktok dan Instagram dengan membuat postingan-postingan iklan, lalu melalui *offline* dapat dengan mengikuti *event-event boardgame* lokal.

Pada tahap *interest*, konsumen memiliki ketertarikan kepada produk namun konsumen memiliki dua kemungkinan yaitu, tertarik dan merasa ingin membeli produk ini atau tertarik namun tidak ingin membeli produk ini oleh karena itu, promosi produk Tembang melalui digital akan lebih mengikuti tren yang ada di kalangan remaja seperti *challenge Tiktok* dan melalui *offline* Ketika sedang memamerkan produk pada *event boardgame* akan disediakan tempat untuk melakukan *demo boardgame* sehingga calon konsumen memiliki pengalaman bermain secara langsung.

Pada tahap *search* setelah konsumen merasa memiliki ketertarikan terhadap produk, konsumen akan mencoba untuk mengetahui lebih lanjut mengenai produk Tembang ini melalui platform-platform digital. Oleh karena itu promosi akan dilakukan dengan *review* produk melalui digital seperti *demo* permainan, keunggulan permainan dan bekerja sama dengan orang-orang yang berpengalaman dalam bidang boardgame (diutamakan *influencer* yang memiliki banyak *followers*). Lalu, Pada tahap *action* setelah merasa tertarik konsumen akan memutuskan untuk membeli produk ini. Pembelian produk dapat dilakukan secara *online* di *marketplace* atau sosial media dan dapat juga dibeli secara *offline* seperti di toko *boardgame* atau pada saat *event boardgame*. Yang terakhir adalah tahap *share*, konsumen yang telah membeli produk Tembang dapat mempromosikan produk melalui sosial media atau memperkenalkan produk kepada orang-orang sekitarnya. Konsumen juga dapat membagikan pengalamannya bermain *boardgame* ini bersama-sama dengan teman-temannya.

### **Hasil Perancangan**

#### **Papan Permainan Tembang**



Gambar 5 Perancangan Papan Permainan Tembang

Sumber: Dokumentasi pribadi

Papan permainan sebagai media utama dalam bermain Tembang berbentuk persegi dengan ketebalan 6 mm berukuran 40 x 40 cm dengan 20 petak berisi petak daerah, tantangan bernyanyi, karaoke yuk! dan nyanyi bareng.



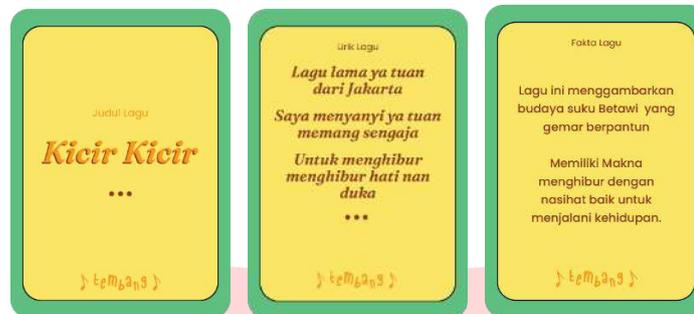
Gambar 6 Perancangan Logo Tembang

Sumber: Dokumentasi pribadi

Logo pada produk Tembang digunakan sebagai identitas produk dan pembeda dari produk permainan lainnya atau permainan yang sejenis. Logo permainan mengambil dari nama produk dan judul permainan yaitu Tembang. Penggunaan desain tipografi yang dibuat meliuk-liuk agar memberikan kesan menyenangkan dan santai, pemberian warna yang mengikuti palet warna permainan dan adanya aksesoris elemen lagu. Logo ini diterapkan pada papan, kemasan, kartu dan berbagai media pendukung permainan.

Kartu Permainan terdiri dari 2 jenis kartu yaitu kartu aksi di mana terdapat kartu judul lagu daerah (25 Kartu) , kartu lirik lagu daerah (25 Kartu) dan kartu fakta atau makna lagu daerah (20 Kartu). lalu, ada kartu tantangan di mana kartu

ini berisi tantangan untuk pemain atau lawan yang terdiri dari jalan-jalan, lewatin, tukeran dan karaoke yuk.



Gambar 7 Perancangan Kartu Aksi Tembang

Sumber: Dokumentasi pribadi

Kartu aksi berisi 25 judul lagu daerah yaitu, Kicir-Kicir, Ondel-Ondel, Dayung Sampan, Cincang Keling, Manuk Dadali, Karatagan Pahlawan, Bubuy Bulan, Suwe Ora Jamu, Gundul Pacul, Cublek-Cublek Suweng, Rek Ayo Rek, Macepet-Cepetan, Rasa Sayange, Apuse, Pakarena, Yamko Rambe Yamko, Burung Kakatua, Naik-Naik Kepuncak Ggunung, Nona Manis Siapa Yang Punya, Ayo Mama, Sipatokaan, Poco-Poco, Ampar-Ampar Pisang, Soleram dan Paku Gelang.



Gambar 8 Perancangan Kartu Tantangan Tembang

Sumber: Dokumentasi pribadi

Kartu tantangan ada 4 macam yaitu, Jalan-Jalan yang berarti pemain bebas pergi ke daerah mana saja. Karaoke Yuk, artinya pemain selanjutnya pindah ke petak bernyanyi. Lewatin, artinya pemain selanjutnya di lewati dan terakhir adalah Tukeran, artinya pemain dapat menukar kartu dengan pemain lain yang ia pilih.



Gambar 9 Perancangan Pion Karakter Tembang  
Sumber: Dokumentasi pribadi

Pion terdiri dari 4 karakter dengan tampilan yang berbeda dengan mengadaptasi pakaian dan aksesoris tradisional adat khas dari 4 provinsi di Indonesia yaitu Bali, Jakarta, Sumatera Barat dan Irian Jaya untuk merepresentasikan remaja di Indonesia.



Gambar 10 Perancangan Buku Panduan Tembang  
Sumber: Dokumentasi pribadi

Buku panduan berisi mengenai panduan dan aturan permainan, kunci jawaban (Judul lagu daerah, lirik lagu daerah dan fakta lagu) dan berisi penjelasan elemen-elemen dalam permainan.



Gambar 11 Perancangan Kemasan Papan dan Kartu Tembang  
Sumber: Dokumentasi pribadi

Kemasan digunakan sebagai media untuk melindungi produk utama yaitu papan, kartu, buku panduan, pion, dadu dan kocokan dadu agar tidak tercecer dan rapi.

## KESIMPULAN

Berdasarkan perancangan kartu permainan lagu daerah Indonesia untuk remaja yang telah dibuat dapat disimpulkan bahwa berdasarkan hasil observasi lapangan ke sekolah SMP Negeri di kota Bekasi dan wawancara dengan beberapa praktisi seni budaya dan seorang ahli budaya mengenai lagu daerah maka dapat disimpulkan bahwa lagu daerah adalah peninggalan budaya yang memiliki nilai estetika yang tidak dapat digantikan keasliannya oleh karena itu penting bagi seluruh kalangan untuk menjaga keaslian lagu daerah. Serta, masih kurangnya media edukasi yang digunakan oleh para praktisi seni budaya dalam memberikan pembelajaran lagu daerah kepada remaja SMP menjadikan para remaja kurang aktif selama materi lagu daerah dan perancangan *boardgame* lagu daerah dapat menjadi alternatif media edukasi yang menarik dengan konsep bermain sembari belajar, *boardgame* dapat di gunakan secara efektif dalam proses pembelajaran di mana para siswa dan siswi dapat berinteraksi secara aktif satu sama lain dan ketika bermain mereka secara tidak langsung belajar dan mengapal lagu daerah.

Selama perancangan *boardgame* Tembang dengan melakukan penelitian, observasi, wawancara, analisis dan hingga ke perancangan. Ada beberapa saran yang dapat menjadi gambaran bagi penelitian selanjutnya terkait dengan media edukasi lagu daerah. Perlu adanya dukungan dari pemerintah mengenai media edukasi lagu daerah terutama disekolah-sekolah seperti contohnya pemerintah dapat bekerja sama dengan pembuat media edukasi lagu daerah selain buku dan internet untuk dapat memasarkan produknya dan memberi kesempatan untuk menambahkan alternatif media edukasi lain dalam proses pembelajaran lagu

daerah. Lalu untuk perancangan selanjutnya diperlukan untuk memperluas cakupan target *audience*, jadi tidak hanya berfokus kepada remaja namun bisa juga kepada anak-anak yang belum terlalu banyak mendapatkan pembelajaran mengenai lagu daerah, juga bisa kepada orang dewasa agar tetap dapat menjaga lagu daerah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Daryanto. (2012). *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Dimas Krisna Aditya, S.IP., M.Sn, Ade Keumala Febrina., S.Ds. (2019). Digital Game Prototyping Using Board Game/Table Top as it's Mock Up Case Study: Taman Putroe Phang Game Project . *6th Bandung Creative Movement International Conference in Creative Industries, 02*.
- Ekayani, N. L. (2017). Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Fakultas Ilmu Pendidikan Ganesha Singaraja*, 2-3.
- Hendri Ahmadian & Syahrul Safwanda. (2017). Rancang Bangun Aplikasi Lagu Daerah di Indonesia Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 1-2.
- Istianto, T. (2013). Perancangan Boardgame Tentang Bercocok Tanam Di Rumah. *Jurnal DKV Adiwarna, Universitas Kristen Petra*, 2-3.
- Jonathan, B. (2019). Perlindungan Hukum Terhadap Lagu Daerah Yang Tidak Diketahui Penciptanya. *University of Bengkulu Law Journal 4(2)*, 178-179.
- Koentjaraningrat. (2015). *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Latuconsina, H. (2014). *Pendidikan Kreatif*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Lia Anggaraini S dan Kirana Nathalia. (2019). *Desain Komunikasi Visual Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula*. Bandung: Nuansa Cendekia Publishing & Printing.
- Maria Beo Gu, Dopo F dan Samino S. (2022). Analisis Minat Siswa Terhadap Lagu Daerah Bajawa Ngada Pada Siswa Kelas VIII di SMP Citra Bakti. *Jurnal Citra Pendidikan 2(1)*, 120-121.
- Muchlis, BA dan Azmy, BA. (2004). *Lagu-Lagu Rakyat Jilid II*. Jakarta: Musika.
- Putra, R. W. (2021). *Pengantar Desain Komunikasi Visual Dalam Penerapan*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Sarwono, S. W. (2016). *Psikologi Remaja*. Depok: Rajawali Press.

Setiowati, S. P. (2020). Pembentukan Karakter Anak Pada Lagu Tokecang, Jawa Barat. *Jurnal Ilmu Budaya Vol. 8 No.1*, 2-3.

Wirawan, A. (2022). *Yuk Bikin Board Game Edukasi*. Jakarta: Mekanima Inspira.

