

DESAIN PERMAINAN EDUKASI *SI PALING* JAJAN PENGENALAN JAJANAN TRADISIONAL KHAS BETAWI

Reyhan Yudi Anugerah¹, Syarip Hidayat² dan Ganjar Gumilar³

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

reyhanyudi@student.telkomuniversity.ac.id, Syarip@telkomuniversity.ac.id,

ganjarqumilar@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Indonesia adalah Negara yang kaya akan keberagaman dan menjadi ciri khas dari Indonesia itu sendiri. Keberagaman itu sendiri meliputi suku, agama dan budaya yang harus dilestarikan. Salah satu keberagaman yang perlu dilestarikan adalah di bidang kuliner yaitu berupa jajanan tradisional, karena itu merupakan harta kebudayaan yang dimiliki Indonesia. Jajanan tradisional Indonesia memiliki rasa, bentuk, keanekaragaman yang bermacam-macam dan menarik dikarenakan Indonesia kaya akan suku bangsa, Tiap daerah memiliki ciri khas masing - masing dari cara penyebutannya hingga ciri khas bentuknya, seperti Jajanan Tradisional di Jakarta, Namun Jajanan Tradisional Masih belum disosialisasikan kepada anak muda generasi saat ini, karena kurangnya media untuk mengedukasikan jajanan tradisional kepada mereka. Metode yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan pengumpulan data melalui jurnal, kajian pustaka, wawancara, kuesioner, hingga observasi. Analisis yang akan digunakan sebagai berikut analisis matriks, dan SWOT. Data yang sudah terkumpulkan menyebutkan bahwa Board game adalah sebuah media yang dapat menjadikan sebuah media alternative yang efektif dalam pembelajaran bagi anak muda saat ini secara menyenangkan. Pengenalan Pada Jajanan tradisional ini sebagai bentuk upaya mensosialisasikan budaya kuliner Indonesia.

Kata kunci: Jajanan Tradisional Betawi, Board game. Edukasi

Abstract: *Indonesia is a country rich in diversity, which is a distinctive feature of Indonesia itself. This diversity encompasses ethnicity, religion, and culture that need to be preserved. One of the diversities that need to be preserved is in the culinary field, particularly traditional snacks, as they represent Indonesia's cultural heritage. Indonesian traditional snacks come in various flavors, shapes, and forms, and are intriguing due to the country's ethnic richness. Each region has its own unique characteristics, ranging from the way they are named to their distinctive forms. For instance, the traditional snacks in Jakarta-Betawi have their own unique attributes. However, these traditional snacks have not yet been introduced to the younger generation due to the lack of media for educating them about these delicacies. The methodology employed in this research is qualitative, involving data collection through journals, literature reviews, interviews, questionnaires, and observations. The analysis techniques will include matrix analysis and SWOT analysis. The accumulated data indicates that board games are an alternative and effective medium for enjoyable learning among the current younger generation. The introduction of these traditional snacks serves as an effort to socialize Indonesian culinary culture.*

Keywords: *Betawi Traditional Snacks, Board game, Education*

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan Negara yang kaya akan keberagaman dan sudah menjadi salah satu ciri khas dari Indonesia itu sendiri. Keberagaman itu sendiri meliputi suku, agama dan budaya yang harus dilestarikan. Salah satu keberagaman yang perlu dilestarikan adalah di bidang kuliner berupa jajanan tradisional. Jajanan Tradisional Indonesia sudah menjadi pembahasan yang mulai hampir dilupakan oleh masyarakat Indonesia sendiri, khususnya pada kota-kota besar yang ada di Indonesia, Jajanan Tradisional mulai ditinggalkan karena kurangnya peminat pembeli dan dianggap kurang menarik di mata masyarakat.

Azalia Amadea (2022) dalam artikel kumparanfood.com menjelaskan bahwa Salah satu faktor pemicu permasalahan tersebut adalah perkembangan zaman yang sangat pesat, sehingga banyaknya teknologi dan media baru yang digunakan untuk membantu kegiatan promosi makanan modern yang sudah terkenal, akibatnya eksistensi dari Jajanan tradisional semakin meredup.

Desain Permainan Si paling Jajan menjadi hal yang penting untuk membantu mensosialisasikan Jajanan Tradisional Indonesia kepada Anak-anak muda saat ini hingga kegenerasi berikutnya, dengan cara yang menyenangkan sekaligus edukatif. Board game atau permainan Kartu sendiri sudah menjadi hal yang umum diketahui oleh Anak-anak muda generasi saat ini, yang membuat Jajanan Tradisional dapat dengan mudah berkesan dan melekat dipikiran anak muda Indonesia saat di mainkannya.

LANDASAN TEORI

Desain Komunikasi Visual

Desain komunikasi visual pada dasarnya berkaitan dengan eksplorasi visual. Visual dalam arti luas adalah semua yang Anda lihat, mulai dari pemandangan alam hingga lukisan pemandangan alam. (Didit Widiatmoko

Soewardikoen, 2013). Ketika melakukan perancangan visual, memahami audiens yang menjadi target sangatlah krusial. Merancang visual memerlukan penyesuaian dengan karakteristik audiens yang dituju. Dengan memahami karakteristik ini, hasil visual dapat menarik perhatian dan terasa lebih relevan bagi audiens, sehingga pesan dapat disampaikan dengan lebih mudah. Rahman B. J., Hidayat S, Desintha S., (2018).

Elemen Dalam Desain

Dunia desain terdapat beberapa elemen yang penting untuk menciptakan sebuah karya desain yang benar, yaitu Titik, Garis, Bidang, Ruang, Warna, Tekstur, dan Typograph, yang dimana memiliki keterkaitan dalam tiap elemennya. (Didit Widiatmoko Soewardikoen, 2013).

Board Game

Permainan papan adalah jenis permainan di mana komponen permainan ditempatkan, dipindahkan, atau diposisikan di atas permukaan yang telah ditandai atau dibagi sesuai dengan aturan tertentu. Permainan papan dapat mencakup unsur strategi, unsur keberuntungan, atau keduanya, dan umumnya memiliki tujuan tertentu yang harus dicapai. Permainan papan juga sering kali melibatkan interaksi sosial di antara para pemainnya, dan dapat dimainkan oleh berbagai kelompok usia. Ini adalah pengalaman yang sulit dicapai melalui permainan digital, baik yang dimainkan secara offline maupun online. (Mike Scoviano, 2016)

Theoretical Backgrounds

Studi game, digunakan sebagai pisau analisis karena mereka mendeskripsikan game sebagai objek multidisiplin, yang berfokus pada bermain game dan fenomena terkait, yang memiliki beberapa pendekatan disiplin ilmu, seperti antropologi, psikologi, sosiologi, ilmu pengetahuan dan juga studi seni. (Didit Widiatmoko Soewardikoen, Hidayat, S. 2013).

Jajanan Tradisional

Jajanan pasar atau jajanan tradisional adalah produk makanan yang diolah atau dijual oleh pengrajin atau pengolah makanan di tempat penjualan dan langsung ditawarkan untuk dikonsumsi. minuman yang Tidak termasuk layanan katering, yang disediakan oleh rumah, restoran, dan hotel. Jajanan pasar adalah makanan yang dapat ditemukan atau dibeli di pasar tradisional. Jajanan yang ada di pasaran memiliki berbagai macam rasa mulai dari manis, gurih hingga pedas, dan bentuknya juga beragam. (Menteri Kesehatan Republik Indonesia, 2003).

Tinjauan Game Edukasi

Permainan adalah kegiatan yang dilakukan oleh satu atau lebih pemain menurut aturan tertentu sedemikian rupa sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, dengan tujuan bersenang-senang, menyediakan waktu luang.atau waktu luang. Game dimainkan terutama untuk hiburan, kesenangan, tetapi juga bisa menjadi alat pendidikan, pelatihan, dan simulasi. Game dapat meningkatkan kecerdasan dan keterampilan otak dengan mengatasi konflik game atau masalah buatan. Pemain akan menghadapi sistem dan konflik buatan. Setiap permainan memiliki konflik atau masalah yang berbeda. Konflik setiap permainan menuntut pemain untuk menyelesaikannya dengan cepat dan akurat untuk meningkatkan konsentrasi dan melatih otak untuk menyelesaikan masalah secara akurat dan cepat. (Costikyan, 2013)

Ilustrasi

Menurut VisualArtsCork.com, ilustrasi merupakan sebuah gambaran, lukisan, atau seni cetak yang menjelaskan, mengklarifikasi, menerangi, mewakili teks secara visual, atau hanya sebagai hiasan yang bersifat sastra atau komersial

Analisis Khalayak Sasaran

Metode membagi pasar yang berbeda menjadi kelompok atau segmen berdasarkan kesamaan tertentu dalam persyaratan produk mereka Analisis ini dilakukan dengan tujuan untuk menciptakan keunggulan kompetitif perusahaan melalui brand positioning yang terbentuk dibenak konsumen. Dengan

menganalisis audiens, brand dapat menentukan sub- segmen yang tepat untuk produknya, sehingga bisnis Anda dapat fokus pada pasar yang tepat. Ada tiga langkah untuk analisis khalayak sasaran yaitu : Segmenting yang beisi Demografi, Geografi, dan Psikografi. Dan ada juga Targeting dan Positioning. (Tjiptonno dan Chandra, 2012).

Analisis Swot

SWOT adalah alat yang digunakan untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan perusahaan, khususnya di bidang pemasaran. Analisis SWOT adalah analisis kekuatan, kelemahan, peluang/kesempatan, dan ancaman. Rangkuti, (2006).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini yang digunakan adalah metode kualitatif, dengan pengumpulan data Observasi wawancara, kuesioner, dan studi Pustaka.

Observasi adalah metode penelitian yang melibatkan pengamatan yang mendalam terhadap situasi atau perilaku individu maupun kelompok dalam konteks tertentu (Wiratna, 2014:23). Dalam penelitian ini observasi akan dilakukan kepada orang tuayang mempunyai anak yang masih berumur sekitar 7 - 11 tahun.

Wawancara merupakan suatu percakapan yang mengarahkan pada sebuah masalah tertentu serta merupakan prosestanya jawab lisan antara dua orang atau lebih berhadapan secara langsung disebut wawancara (Setyadin dalam Gunawan (2013:160). Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan adalah melakukan sesi tanya-jawab dengan para ahli yang memiliki pengetahuan dalam pembuatan Jajanan Tradisional Indonesia di daerah sekitar Jakarta, yang merupakan objek penelitian.

Menurut Sugiyono Angket atau kuesioner adalah metode pengumpulan data yang melibatkan penyampaian sejumlah pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk mendapatkan jawaban. Dalam angket, jenis pertanyaan

terbagi menjadi dua kategori, yaitu pertanyaan terbuka dan pertanyaan tertutup (Sugiyono 2017:142). Dalam tahap ini, kegiatan yang dilakukan melibatkan pembuatan daftar pertanyaan pada platform Google Forms yang kemudian disebarakan kepada target audiens dari subjek penelitian melalui media sosial seperti WhatsApp dan Instagram.

Studi Pustaka merupakan tempat menuangkan pikiran oleh penulis. Dari pemikiran, hasil penelitian, pengamatan serta khayalan maupun impian. Semakin banyak membaca hasil pemikiran para penulis maka akan semakin luas referensi yang dimiliki oleh peneliti. Sehingga peneliti perlu membaca buku untuk mengisi frame of mind-nya. (Soewardikoen, 2013:16). Studi pustaka yang dilakukan meliputi pengumpulan data dari sumber atau dokumen pustaka yang berasal dari instansi terkait dan data survey yang masih berkaitan dengan objek penelitian yang diperoleh dari website untuk mendapatkan informasi yang berkaitan dengan penyusunan laporan, serta beberapa teori dari beberapa buku yang dapat menunjang analisis objek penelitian.

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan untuk menganalisis data adalah menggunakan Matriks dan SWOT. Matriks ini merupakan suatu kerangka yang terdiri dari kolom dan baris yang mewakili dua dimensi yang berbeda dan digunakan untuk mengorganisir informasi. Prinsip dasar matriks adalah membandingkan objek visual secara sejajar, sehingga perbedaannya menjadi lebih jelas. Sementara SWOT adalah singkatan dari Strengths (kekuatan), Weaknesses (kelemahan), Opportunities (peluang), dan Threats (ancaman).

HASIL DAN DISKUSI

Data Wawancara

Dari hasil wawancara. Penulis melaksanakan wawancara ke beberapa dilakukan wawancara yang bersifat non-formal dan terstruktur terhadap salah

satu toko aneka kue Jajanan pasar di daerah Jakarta yang dimana, Maksud dari wawancara ini adalah untuk mendapatkan sudut pandang dari perspektif Pembeli yang berperan sebagai "pengunjung" di pasar tradisional,

Data Produk

Produk yang akan di jadikan sebuah media yaitu berupa board game yang bertujuan untuk memperkenalkan Kembali Jajanan Tradisional khas Jakarta kepada Masyarakat khususnya pada generasi anak saat ini, dari hasil wawancara sebelumnya terdapat 16 Aneka Jajanan Tradisional yg berasal dari Jakarta, yaitu Onde-onde, Ketan hitam, Akar kelapa, Gapit, Talam Ungu, Kue Cubit, Kue Rangin Nagasari, Balok Menes, Colenak Kue Peuyeum, Kue Pepe, Kue Awug, Kue Ali Agrem, Kue Gemblong, dan Kue Oncom.

Data Khalayak Sasaran

Segmeting

Geografis pada *Board game* ini ditargetkan kepada masyarakat kelas sosial menengah hingga menengah ke atas, khususnya yang tinggal di sekitar daerah Jakarta. Yang dimana dapat ditemukan dipasar online hingga offline disekitar kota kota besar, yang di mana anak anak dapat secara langsung memainkannya. Target sasaran meliputi jenis kelamin laki-laki dan Perempuan, dengan rentang usia target audiens antara 7 – 11 tahun atau Anak muda. Dalam *Board game* ditunjukan kepada audiens yang memiliki ketertarikan dengan kesenangan dalam bermain dan sebuah rasa ingin tahu yang terbilang tinggi sehingga dapat memahami hal-hal yang baru dari permainan tersebut.

Targeting

Kepada seluruh keluarga menengah hingga menengah atas yang tinggal di beberapa kota besar di sekitar daerah Jakarta, Produk Ini akan disediakan untuk dapat di mainkan di tempat dan di jual untuk memberikan pengalaman baru

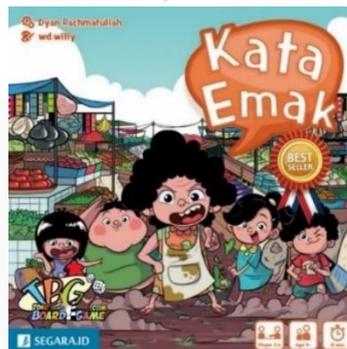
kepada anak generasi saat ini hingga kedepannya mengenai jenis-jenis jajanan tradisional khas Jakarta secara *fun* dan menarik.

Positioning

Board game ini dibuat agar anak-anak lebih mengenal dan mempelajari detail penting dari jajanan tradisional seperti halnya nama, daerah, dan cita rasa yang terkandung dari jajanan tersebut yaitu dengan dimainkan bersama teman atau keluarga. Tujuan dibuatnya permainan ini adalah untuk mengenalkan kembali jajanan tradisional dengan detail-detail penting jajanan tradisional yang khas dengan daerah Jakarta melalui memori, asosiasi dan koleksi.

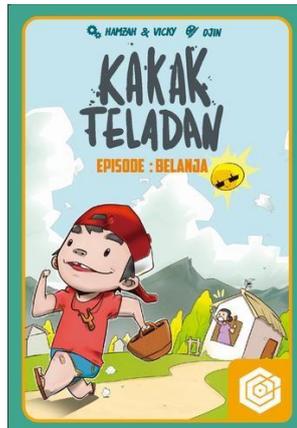
Data Proyek Sejenis

Kata Emak



Gambar 1 *Board game* Kata Emak
Sumber : Playday.id, 2023

Board game Kata Emak adalah permainan *Card Game*, yang diciptakan oleh Dyan Rachmatullah yang diilustrasikan oleh Willy WD, yang diterbitkan pada website *Playday,id* pada tahun 2019. Dalam permainannya terdapat aturan yang dimana setiap pemain diminta Emak untuk berbelanja ke warung. Permainan akan berakhir jika salah satu pemain yang paling cepat mengumpulkan semua belanjaan, maka dialah pemenangnya dari permainan tersebut.



Gambar 2 Board game Kakak Teladan
 Sumber : Playday.id, 2023

Board game "Kakak Teladan Episode: Belanja" adalah permainan kartu yang dibuat oleh Hamzah & Vicky, dengan ilustrasi oleh Ojin, dan diterbitkan di situs web Playday.id pada tahun 2017. Permainan ini, "Kakak Teladan Episode: Belanja," adalah permainan memori yang cocok untuk pemain dari berbagai usia, baik anak-anak maupun orang dewasa. Dalam permainan ini, setiap pemain harus mengingat kata kunci dan item dari daftar belanjanya. Jika berhasil, item baru akan ditambahkan hingga salah satu pemain membuat kesalahan. Pemain pertama yang gagal sebanyak lima kali akan dianggap kalah dan menjadi sumber rasa malu bagi keluarganya, yang sebanding dengan kalah dalam permainan ini.

Analisis Matriks

Table 1 Analisis Matrix

Analisis	Kata Emak	Kakak Teladan
Media	Board game	Board game
Warna	Warna warni Cerah	Dominan Biru Muda
Tipografi	font sans serif bold	font sans serif bold

Ilustrasi	<i>Digital Illustration</i>	<i>Digital Illustration</i>
Klasifikasi	<i>Strategy game</i>	<i>Memory Game</i>
Kategori	<i>Card Game</i>	<i>Card Game, Family & Kids Games</i>
Mekanisme	<i>Pattern Recognition</i> <i>Card Drafting</i>	<i>Card Drafting</i> <i>Memory Card</i>
Konsep Permainan	Kata Emak adalah permainan kartu yang diujinya ketepatan dalam membelanjakan kartu dengan kecepatan.	Kakak Teladan (Episode Belanja) adalah permainan memori yang cocok untuk pemain dari segala usia, baik anak-anak maupun orang dewasa. Dalam permainan ini, setiap pemain harus berusaha mengingat kata kunci dan item yang terdapat dalam daftar belanjanya.
Komponen	<i>Card</i> <i>Book Guide</i>	<i>Card</i> <i>Book Guide</i>
Packaging	<i>Box packet</i>	<i>Box packet</i>

Sumber: Reyhan Yudi Anugerah, 2023

Data Hasil Observasi

Saat dalam melakukan observasi, penulis mengambil buku yang berjudul “Yuk Bikin Board Game Edukasi”, yang dimana dalam buku tersebut menjelaskan bagaimana cara membuat *board game* yang benar dan dapat mengedukasi sekaligus menyenangkan. Dalam buku yang di ciptakan oleh Adhicipta Wirawan, menurut beliau dalam suatu persiapan perancangan board game akan semakin matang jika memperbanyak buku yang kita baca maka akan semakin kaya akan wawasan terhadap suatu topik. di simpulkan, bahwa media Board game memiliki kriteria yang cocok untuk dijadikan sebagai media dari permainan “Si Paling Jajan” dengan mensosialisasikan Jajanan Tradisional Khas Jakarta kepada target audiens Penelitian. Tidak hanya itu Board game memiliki Kecocokan dalam media pembelajaran untuk anak muda generasi saat ini

Hasil Kusioner

Pertanyaan yang akan diajukan oleh penulis yaitu bertujuan untuk memastikan Pengetahuan mengenai Jajanan Tradisional kepada audiens dan juga untuk pembuatan media karya yang akan dibuat nantinya, pertanyaannya sendiri meliputi mengenai Jajanan Tradisional itu sendiri yang dimana dengan jawaban Ya/Tidak, Dari 33 responden kusioner tersebut, dapat disimpulkan bahwa banyak anak muda khususnya daerah Jakarta, masih belum mengetahui nama dan ciri khas dari suatu Jajanan Tradisional dan juga kurangnya sosialisasi mengenai hal tersebut. Maka dari itu perancangan Board game ini akan menjadi suatu solusi untuk mensosialisasikan Jajanan Tradisional kepada mereka secara efektif dan menyenangkan.

Analisis SWOT

Dari hasil Analisis SWOT, Strength yang akan digunakan adalah media yang dapat bermain dan belajar secara bersamaan, dan juga yang dapat memperkenalkan kembali Jajanan Tradisional kepada anak muda generasi saat ini, Sedangkan untuk Opportunity masih Kurang dalam hal media yang membahas ciri khas dari Jajanan Tradisional dan bisa di mainkan dimana saja. Maka dapat di simpulkan bahwa Strength dan Opportunity dapat digunakan untuk referensi dalam pembuatan karya, karena data dan analisis yang telah dilakukan sudah sesuai.

Konsep Komunikasi

Konsep Komunikasi dari hasil analisis data yang telah dilakukan dari Observasi, Wawancara, Studi pustaka, dan Kusioner, maka dari itu media yang akan dipilih dalam mensosialisasikan Jajanan Tradisional yaitu berupa board game. Penghafalan Jajanan Tradisional Jakarta dalam hal ciri khas dari jajanan tiap daerahnya. Si Paling Jajan!! .Dari kalimat tersebut sudah memberikan cara dari permainan Board game ini, Anak-anak atau Pembeli harus mengenal terlebih dahulu Jajanan yang ingin dibelinya untuk bisa membeli Jajanan yang di jual oleh tiap pemainnya, setelah pemain berhasil menjawab ciri khas dari Jajanan yang

diberikan oleh penjual tersebut maka Pembeli dapat mengambil Jajanan tersebut. Dari Hasil Konsep permainan dan Topik yang di bahas, Maka pemilihan nama yang akan diberikan dalam permainan Board game ini yaitu "Si Paling Jajan" yang artinya si yang paling tau Jajanan Tradisional, permainan ini menguji di uji keberuntungannya dan dapat lebih mengenal Jajanan Tradisional khususnya daerah khas Jakarta dan juga melatih kemampuan daya ingat pemain.

Konsep Kreatif

Konsep Kreatif yang digunakan yaitu adanya berupa konsep pasar yang dimana terdapat peran penjual dan pembeli, yang dimana pemain di haruskan untuk membeli kartu penjual dengan klu yang diberikan oleh penjual nantinya agar bisa membeli atau mengambil kartu-kartu tersebut. Pemain memiliki 2 peran secara bergiliran yang dimana pemain membeli Jajanan yang sudah di taruh di Tengah permainan, hingga semua kartu di Tengah permainan habis terambil.

Konsep Media

Media utama untuk mensosialisasikan Jajanan Tradisional kepada anak muda adalah Sebuah *Board game*, dengan judul Si Paling Jajan! Yang dimainkan oleh 3-4 pemain dengan jumlah 16 kartu Jajanan Tradisional dan 16 Kartu Klu, dengan tujuan akhir siapa yang memiliki poin nilai kartu tertinggi dialah pemenangnya. Media pendukung yang akan digunakan dalam membantu memperkenalkan *Board game* Si Paling Jajan nantinya yaitu *Concept Artbook, Feed, Story, Poster, Gantungan Kunci dan Stiker*

Konsep Visual

Berdasarkan hasil pengumpulan data melalui metode observasi, Kusioner, dan Wawancara, yang dimana menyesuaikan target sasarannya yang merupakan keluarga yang memiliki anak- anak muda yang masih melanjutkan pendidikannya, maka konsep visual yang akan digunakan yaitu:

1. Ilustrasi yang memiliki konsep *family, Simple dan Playful*, maka dari itu

akandigunakannya dengan gaya gambar kartun dan teknik *digital Painting*

2. *Typeface* Tipografi yang akan digunakan yaitu berupa *Playful* agar lebih menarik bagi anak muda.
3. Warna yang digunakan yaitu dominan warna berjenis *Pastel* dan *colorful* yang dimana menyesuaikan ciri khas dari beberapa Jajanan Tradisional.

HASIL PERANCANGAN MEDIA UTAMA



Gambar 3 Logo Si Paling Jajan
Sumber : Reyhan Yudi Anugerah, 2023



Gambar 4 Kartu Jajanan Tradisional dan Kartu Klu
Sumber : Reyhan Yudi Anugerah, 2023

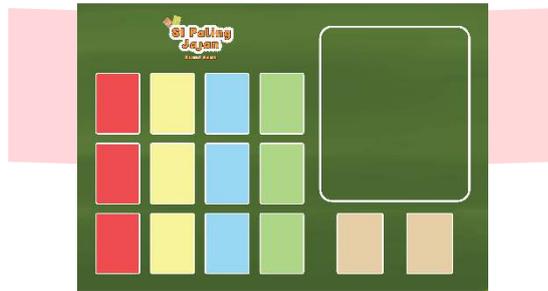


Gambar 5 Packaging

Sumber : Reyhan Yudi Anugerah, 2023



Gambar 6 Buku Panduan dan 12 Jajanan
Sumber : Reyhan Yudi Anugerah, 2023



Gambar 7 Papan Permainan
Sumber : Reyhan Yudi Anugerah, 2023

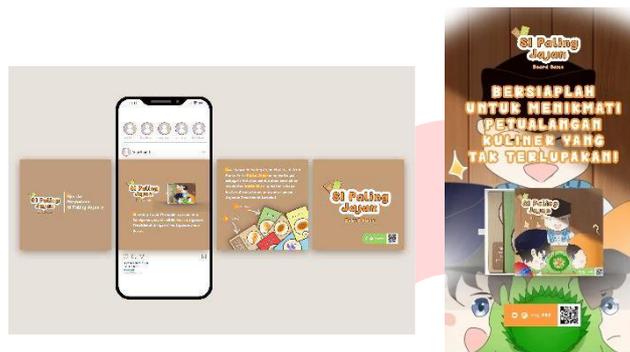
HASIL PERANCANGAN MEDIA PENDUKUNG



Gambar 8 Poster
Sumber : Reyhan Yudi Anugerah, 2023



Gambar 9 Gantungan Kunci & Stiker
Sumber : Reyhan Yudi Anugerah, 2023



Gambar 10 *Feed & Story*
Sumber : Reyhan Yudi Anugerah, 2023



Gambar 11 *Concept Artbook Digital*
Sumber : Reyhan Yudi Anugerah, 2023

KESIMPULAN

Jajanan Tradisional Indonesia merupakan sebuah kekayaan dan keberagaman dari cirikhas negara Indonesia itu sendiri, keberagaman itu sudah meliputi suku, agama dan budaya yang harus dilestarikan bersama, Jajanan Tradisional Indonesia memiliki cirikhas tersendiri yang dimana memiliki keunikan dan rasa yang berbeda di tiap daerahnya khususnya pada daerah Jakarta, Namun

Jajanan Tradisional Indonesia mulai tergantikan atau mulai dilupakan oleh Jajanan modern yang dimana anak- anak lebih memilih jajanan modern yang terkenal dibandingkan Jajanan Tradisional yang mulai memudar, maka dari itu, dibuatlah konsep permainan untuk mensosialisasikan Jajanan Tradisional Indonesia kepada anak muda indonesia sepertihalnya melalui media *Board game*. Dalam perancangan ini, konsep pada *Board game* lebih kepada ciri khas pada tiap Jajanan Tradisional.

Board game merupakan sebuah media yang tepat untuk mensosialisasikan atau memperkenalkan kembali Jajanan Tradisional indonesia kepada anak muda generasi saat ini,yang dimana media tersebut tidak hanya dapat memperkenalkan Jajanan tradisional namun juga dapat mengedukasi anak sejak dini

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, D. K., Koesoemadinata, M. I. P., Hidayat, S., & Wahab, T. (2018). Board games As A New Media To Local Geniuses Narratives Case Study: Board game Project Based On Astrological System Of Kolenjer. Bandung Creative Movement (BCM), 4(1).
- Fathurrahman, I., Aditya, D. K., & Gumilar, G. (2022). Designing Creative Educational Media to Introduce Betawi Traditional Culinary Snacks for 9-12 Years Old Children in Jakarta, vol 9
- Silalahi, M., Mustikawan, A., & Hidayat, S. (2019). Bejana, a Board Game As An Education Media for Elementary School Children in Bandung City. In 5th Bandung Creative Movement International Conference on Creative Industries 2018 (5th BCM 2018) (pp. 333-337). Atlantis Press.
- Rizki N.A.F.,& Hidayat, S. (2018). *Kartala Card Game Design for Education Media*, Advances in Social Science, Education and Humanities Research, vol 197
- Rahman B. J., Hidayat S, Desintha S.,(2018). PERANCANGAN MEDIA EDUKASI ANTI-CYBERBULLYING BAGI PENGGEMAR K-POP DI INDONESIA, vol 9

- Hidayat, S., & Abidah, Y. A. Gawe Jajan Board game Design of Traditional Snacks from Central Java. In 6th Bandung Creative Movement 2019 (pp. 451-454). Telkom University.
- Soewardikoen, & Widiatmoko, D. (2013). Metodologi Penelitian Visual dari Seminar ke Tugas Akhir. Bandung: CV Yumna Alya Abidah.
- Scorviano, M. (2016). Sejarah Board game dan Psikologi Permainan. Tugas Akhir Landasan Teori. Universitas Pasundan.
- Wirawan, Adhicipta. (2022). Yuk Bikin Board game Edukasi: Peran Board game di Dunia Pendidikan. Jakarta: Mekanima Inspira Negara.
- Rangkuti, F. (2006). Analisis SWOT: Teknik Membedah Kasus Bisnis. PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Keputusan Menteri Kesehatan RI Nomor 942. 2003. Pedoman Persyaratan Higiene Sanitasi Makanan Jajanan. Jakarta
- Tjiptonno dan Chandra, (2012). Tinjauan Game Edukasi. Tugas Akhir Landasan Teori. Universitas Siliwangi.
- Landa. (2011). Graphic Design Solutions. Tugas Akhir Landasan Teori. Universitas Multimedia Nusantara. Costikyan, Greg. 2013. Uncertainly In Games. The MIT Press, Cambridge
- Haley, Allan. "TypeClassification." Diakses pada (9 April 2023, 20:00). <https://www.fonts.com/content/learning/fontology/level-1/type-anatomy/type-classifications>.
- Setyawan, I. (2023, 20 Maret). Kurangnya Minat Pada Makanan Tradisional. Pantura News. Diakses pada 16 Mei 2023, dari <https://panturanews.com/index.php/panturanews/baca/254074>.
- Jeko, R. (8 April 2023, 10:00). "Board game Edukatif untuk Anak." Diakses pada <https://www.liputan6.com/tekno/read/2463282/10-pilihan-board-game-edukatif-untuk-anak>.
- Garnesia. (2023, 22 April). Jajanan Pasar Tradisional Khas Jakarta. Diakses dari

<https://www.garnesia.com/news/read/581/ini-dia-12-jajanan-pasar-tradisional-khas-jawa-barat.html>.

Taru, A. (2023, 22 April). Menghafal Terasa Menyenangkan dengan *Board game* 'Satwaloka'. Diakses pada pukul 15:00. Tersedia di: <https://www.playday.id/blog/57-satwaloka-board-game>.

Placeit.net. (2023, 22 April). Mendesain Mockup Packaging'. Diakses pada pukul 02:00. Tersedia di: <https://placeit.net/c/mockups/stages/mockup-of-a-board-game>.

VisualArtsCork.com (2023, 23 April). Pengertian Ilustrasi. Diakses pada pukul 15:00. Tersedia di: <http://www.visual-arts-cork.com/>.

KumparanFood.com(2023, 22 April). 5 Jajanan Tradisional Khas Indonesia yang Hampir Punah. Pukul 12:00. Tersedia di: <https://kumparan.com/kumparanfood/5-jajanan-tradisional-khas-indonesia-yang-hampir-punah-sudah-pernah-coba-1y8o4VK0YDD/full>