

## ABSTRAK

Keberagaman seni di Indonesia adalah sebuah warisan leluhur yang perlu dijaga agar tidak hilang ditelan zaman, maka nilai dari sebuah kesenian perlu dikenalkan kepada generasi muda sejak anak-anak. Salah satunya adalah kesenian asli asal Ujungberung, yaitu Benjang. Adanya pandemi Covid-19 menyebabkan para pekerja seni tidak dapat melakukan pertunjukkan Benjang, sehingga bisa mengancam popularitas kesenian Benjang, hal ini juga menjadi penting untuk diperhatikan karena mulai banyak bermunculan pilihan hiburan untuk anak, yang bisa menurunkan minat mereka terhadap kesenian Benjang. Maka perancangan *board game* ini hadir sebagai media untuk memperkenalkan kesenian Benjang pada anak-anak. Untuk mendapatkan keperluan data, peneliti menggunakan metode kualitatif, dengan cara (1) observasi, (2) wawancara, (3) kuesioner, (4) studi pustaka. Lalu, untuk mendapatkan hasil dari temuan data, akan dianalisis menggunakan metode (1) analisis matriks, (2) analisis konten visual, (3) analisis data kuesioner. Perancangan *board game* simulasi kesenian Benjang dengan kategori kompetitif yang dapat dimainkan oleh beberapa orang ini, secara mekanisme memanfaatkan petak dan kartu. Hasilnya, sebuah materi kesenian dapat dikenalkan kepada anak-anak melalui sebuah permainan, sebab pendekatannya lebih menyenangkan dan cocok untuk mereka, ditambah karena dilakukan langsung oleh mereka, secara tidak langsung pengetahuan akan nilai-nilai kesenian Benjang yang terkandung dapat diserap lebih mudah.

Kata Kunci: *boardgame*, kesenian Benjang, anak-anak