

## PERANCANGAN BOARDGAME MITOS PALASIK MINANGKABAU UNTUK ANAK-ANAK 8 – 13 TAHUN DI SUMATERA BARAT

Muhammad Kevinsyah<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*

[kevinsyah@student.telkomuniversity.ac.id](mailto:kevinsyah@student.telkomuniversity.ac.id) [masterpaku@telkomuniversity.ac.id](mailto:masterpaku@telkomuniversity.ac.id)

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

**Abstrak:** Mitos Palasik merupakan salah satu mitos di budaya Minangkabau yang memiliki nilai-nilai pembelajaran yang dapat diambil. Mitos mulai menghilang dari daerah Sumatera Barat dikarenakan cerita ataupun pembelajaran mengenai budaya cerita rakyat mulai jarang ditemui dan tidak adanya media alternatif yang dapat melestarikan budaya melalui cara modern. Banyak nilai-nilai positif yang dapat diambil dari cerita ini, contohnya sebuah pembelajaran akhlak bagi anak-anak serta larangan-larangan kepada calon ibu. Melalui perancangan *boardgame* ini diharapkan dapat menceritakan kembali cerita mitos Palasik dengan fokus mengambil nilai-nilai baiknya. Penelitian ini dilakukan dengan metode kualitatif. Melalui data yang didapat, palasik memiliki fokus cerita yang menyeramkan, dengan tujuan membuat takut anak-anak sebagai bentuk larangan terhadap suatu hal yang buruk. Perancangan *boardgame* ini berdasar pada teori Desain Komunikasi Visual. Pengumpulan data dilakukan dalam bentuk proses wawancara, observasi, dan studi pustaka. Melalui data yang sudah dikumpulkan, diproses ke dalam bentuk informasi yang sesuai dengan nilai-nilai positif mitos Palasik yang di olah kembali ke dalam bentuk *boardgame* yang menarik dan menunjukkan nilai pembelajaran yang terdapat pada mitos Palasik yang ditujukan pada anak-anak umur 8 – 13 tahun.

**Kata kunci:** Palasik, Mitos, Budaya Minangkabau, Anak-anak, Media edukasi.

**Abstract:** *The Palasik Myth is one of the myths in Minangkabau culture that carries valuable lessons. This myth has been fading away from the West Sumatra region due to the scarcity of stories and teachings about folk culture, as well as the lack of alternative media to preserve culture through modern means. There are many positive values that can be derived from this story, such as moral lessons for children and prohibitions for prospective mothers. Through the design of this board game, it is hoped that the story of the Palasik myth can be retold with a focus on extracting its positive values. This research was conducted using qualitative methods. Based on the data obtained, Palasik has a focus on terrifying stories, aiming to instill fear in children as a form of prohibition against something negative. The design of this board game is based on the theory of Visual Communication Design. Data collection was carried out through interviews, observations,*

*and literature reviews. Using the collected data, information was processed to align with the positive values of the Palasik myth, which were then transformed into an engaging board game that highlights the learning values present in the Palasik myth, targeted at children aged 8 to 13 years old.*

**Keywords:** *Palasik, Myth, Minangkabau Culture, Children, Educational Media.*

## **PENDAHULUAN**

Mitos Palasik adalah cerita yang berasal dari budaya Minangkabau. Mitos ini juga dikenal dengan nama Kuyang di budaya tersebut dan sebagai Leak di budaya Bali. Pada awalnya, mitos ini muncul sebagai ilmu yang digunakan oleh petani untuk menahan lapar di ladang. Namun, seiring waktu, ilmu ini disalahgunakan oleh kelompok tertentu untuk melakukan ritual ilmu hitam yang mengincar ibu hamil dan anak-anak. Palasik adalah sosok yang aneh dan mengincar anak usia 3 tahun ke bawah dengan kekuatan batin. Hal ini menyebabkan persepsi negatif tentang mitos ini, karena dianggap berhubungan dengan hal mistis dan berbahaya.

Dalam buku Anas Nafis (2004), Palasik memiliki dua bentuk utama: Palasik Bangkai yang memakan bangkai anak manusia, dan Kuduang yang adalah hantu Kuyang dengan ciri-ciri kepala terbang. Keduanya memiliki tujuan yang sama, yaitu menyerang wanita hamil dan anak-anak menggunakan kekuatan batin mereka melalui tatapan. Korban serangan Palasik akan mengalami keguguran dan sakit yang tidak biasa pada anak-anak yang pengobatannya sulit disembuhkan oleh dokter.

Mitos ini semakin terlupakan di Sumatera Barat karena kurangnya cerita dan pembelajaran mengenai budaya cerita rakyat serta minimnya media alternatif yang dapat melestarikannya. Ada juga pergeseran makna mitos ini dari nasehat positif menjadi aspek negatif karena lebih mengedepankan hal-hal mistis dibandingkan logika.

Namun, mitos Palasik juga memiliki pesan positif. Bagi perempuan hamil, mitos ini mengingatkan untuk selalu berhati-hati dan menjaga kandungan agar terhindar dari serangan Palasik. Bagi anak-anak, mitos ini mengajarkan pentingnya bersikap sopan dan menghormati orang yang lebih tua. Mitos ini berfungsi sebagai pembelajaran untuk masyarakat.

Dalam usaha melestarikan dan merestorasi makna mitos Palasik, dibuatlah sebuah permainan papan (*boardgame*) yang sesuai agar dapat menjelaskan kembali makna sejati mitos ini. Tujuannya adalah untuk mengubah persepsi negatif menjadi pemahaman yang lebih baik tentang mitos ini, terutama bagi anak-anak. Media ini diharapkan dapat mengkomunikasikan pesan-pesan mitos melalui visual yang baik dan mendidik generasi mendatang tentang nilai-nilai positif dalam mitos dan cerita rakyat.

Permainan yang akan dirancang mengangkat tema atau jenis *Social Deduction*, permainan dibagi menjadi dua tim dimana pemain harus mengungkap peran dari tim yang berlawanan. Permainan peran dan diskusi sosial menjadi kunci permainan serta menyembunyikan peran dapat menjadi kunci kemenangan bagi tim yang memiliki peran antagonis.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilakukan dengan metode kualitatif dengan mengumpulkan data terkait tema. Penelitian menggunakan metode ini berarti penelitian berada dalam bidang sosial di mana data yang di kumpulkan berbentuk kata-kata secara tertulis ataupun lisan melalui cerita hingga aktivitas manusia.

Metode pengumpulan data yang digunakan yang pertama yaitu, pengamatan. Penelitian ini membutuhkan pengamatan terhadap bentuk-bentuk media alternatif yang sudah ada, yaitu *boardgame* berbasis budaya. Melalui

observasi ini akan didapatkan data yang di gunakan sebagai referensi terhadap mitos budaya yang di angkat yaitu Palasik.

Yang kedua, wawancara. Kegiatan melakukan sesi tanya jawab dengan narasumber tentang tema dari penelitian yaitu mitos Palasik bersama ahli yang memiliki pengalaman serta pengetahuan tentang Palasik sebagai sumber dari data serta perancangan media. Narasumber yang di wawancarai adalah bu Indriyeti selaku dosen *folklore* ISI Padang Panjang, ibu Yul maniyar dan Yusnidar selaku warga yang tau tentang Palasik, dan Kane Sunjaya selaku *game master boardgame*.

Yang ketiga yaitu, Studi pustaka. Dilakukan sebagai bentuk penggalian data terhadap hal yang terkait yaitu media edukasi dan mitos Palasik dengan tujuan memahami lebih dalam tema yang di ambil dan pengaplikasian yang akurat.

Metode analisis data yang akan digunakan adalah metode analisis matriks dan analisa SWOT. Analisis matriks akan digunakan sebagai acuan perbandingan dari media edukasi yang akan dibuat yaitu mitos Palasik dengan media-media edukasi serupa. Serta analisis SWOT yang digunakan sebagai metode analisis mencari tahu kelemahan, kekuatan, oportunitas dan ancaman dari perancangan.

## **HASIL DAN DISKUSI**

### **Data dan Analisis**

Mitos palasik atau palasik merupakan sebuah mitos yang cukup terkenal di Indonesia, yaitu leak atau kuyang. Palasik sendiri dalam buku animisme di Indonesia berawal dari sebuah ilmu yang digunakan oleh petani-petani di sawah. Di mana ilmu ini adalah ilmu untuk menahan rasa lapar. Namun seiring penurunan ilmu tersebut, ilmu ini disalahgunakan kepada anak atau bayi yang menjadikan ilmu ini menjadi mitos palasik. Palasik adalah seseorang yang menggunakan ilmu hitam untuk mengincar ibu hamil dan anak balita. Orang yang menggunakan ilmu

ini dijelaskan memiliki tingkah aneh yang suka mengincar anak-anak tiga tahun melalui tatapan batin.



Gambar 1 Ilustrasi Palasik

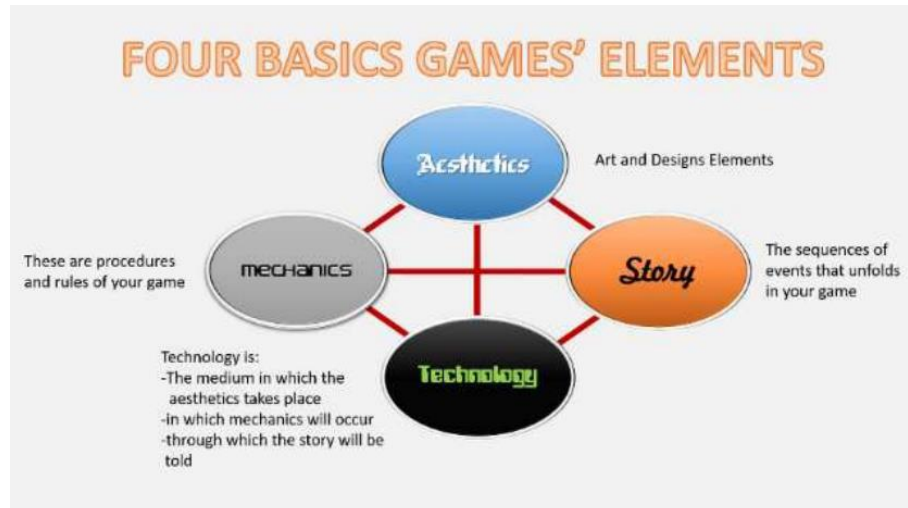
Sumber: <https://www.saribundo.biz/palasik-mitos-pemakan-bayi-dari-ranah-minang.html#lg=1&slide=0>

Persepsi palasik pada masyarakat bermakna negatif, dikarenakan palasik adalah sebuah ilmu hitam yang berkaitan erat dengan hal mistis serta berbahaya. Palasik sendiri di Sumatera Barat dibagi menjadi dua jenis yaitu palasik bangkai dan palasik Kuduang. Palasik bangkai adalah palasik yang biasanya memakan atau mencari bangkai untuk memakan korban, namun palasik ini yang umum diceritakan karena dapat menyerang secara langsung. Palasik Kuduang adalah jenis palasik yang cukup umum di kenal. Palasik Kuduang adalah palasik yang dikenal dengan Panangga (memisah), dimana palasik ini mencari darah dan bangkai dengan cara memisahkan kepala dan organ dari badannya dan terbang mencari makanan. Palasik inilah yang sering dikenal dengan kuyang atau hantu kepala terbang, palasik ini memiliki kecepatan yang umumnya sulit dikejar.

Dari hasil wawancara dengan korban dan orang yang mengenal Palasik disimpulkan bahwa pembuatan *boardgame* dari mitos Palasik dapat digunakan dalam mengenalkan ataupun menceritakan kembali nilai-nilai yang terdapat dari mitos Palasik. Data terkait cerita mitos palasik juga dapat diambil dari berbagai bentuk dari pengalaman narasumber yang menceritakan berbagai kejadian-kejadian yang disimpulkan memiliki keterlibatan terhadap palasik. Dari berbagai cerita yang diambil makna dari mitos palasik yang kuat berdasarkan cerita dari orang yang mengeal Palasik adalah untuk tetap menghormati orang lain tanpa

melihat sampul ataupun latar belakang seseorang, Data ini nantinya akan digunakan dalam perancangan permainan.

### Konsep Pesan



Gambar 2 4 Elemen Dasar Permainan  
Sumber: Dimas Krisna Aditya

Perancangan media edukasi *boardgame* ini ditujukan untuk mengangkat cerita mitos yang sebenarnya memiliki nilai-nilai yang dapat digunakan dalam mengajarkan etika kepada anak-anak. Berdasarkan latar belakang, cerita mitos yang di ambil adalah mitos palasik Minangkabau, di mana mitos ini mulai dilupakan, di mana awalnya mitos ini digunakan dalam mengajarkan banyak hal kepada anak-anak. Pesan yang ingin disampaikan adalah agar anak-anak sebagai penerus bangsa tetap mempelajari dan membawa nilai-nilai dari budaya salah satunya mitos dalam kehidupan dan juga memandang dengan baik budaya yang mereka bawa. Perancangan ini juga membawa interaksi antara anak dan orang tua dalam sebuah permainan yang dimainkan bersama dengan tujuan membawa rasa tertarik anak-anak melalui interaksi yang menyenangkan.

Media edukasi *boardgame* ini diharapkan dapat mencapai tiga tujuan utama dalam pembuatannya, yaitu:

1. Mainkan

2. Pelajari
3. Hargai

Melalui permainan, anak-anak secara tidak langsung terbawa dengan suasana yang dibuat oleh permainan beserta imajinasi mereka, memudahkan dalam memberikan suatu pengajaran terhadap budaya yang disampaikan. Dengan mempelajari dan melakukan interaksi yang menyenangkan, diharapkan dapat memberikan ingatan yang tertanam dan dapat menangkap nilai-nilai yang baik dari budaya dan menghargainya.

### **Konsep Kreatif**

Media *boardgame* ini nantinya dirancang untuk mengenalkan pemain tentang mitos Palasik melalui alur dan cerita dalam permainan. Model permainan yang diambil dalam perancangan adalah *Social Deduction Game*, di mana permainan dengan model ini bertujuan mencari tahu role antagonis dari permainan, di mana peran ini mencoba untuk menggagalkan tujuan dari peran pemain protagonis. Selain itu permainan dalam model ini sangat mengutamakan interaksi sosial antara pemain, baik dalam bekerja sama dan mencari peran antagonis, sebaliknya bagi peran antagonis akan menggunakan berbagai cara atau cerita agar peran tersembunyi mereka tidak dapat terbuka. Sebagaimana dalam mitos Palasik, kaum palasik cenderung tidak ingin diketahui jati dirinya, dan ingin tetap tersembunyi dari orang-orang.

Sesuai pada bab sebelumnya, dalam perancangan permainan termasuk pada *boardgame*, terdapat empat elemen dasar yang saling berkaitan erat dalam menciptakan permainan yang baik.

### **Konsep Media**

Media *boardgame* edukasi ini tentunya memiliki elemen pendukung dalam pembuatannya. Konsep di sajikan dalam bentuk *moodboard* yang mengarahkan elemen pendukung dalam perancangannya. Elemen-elemen dasar itu adalah:

Permainan memiliki cerita tim petualang yang menemukan sebuah mitos tentang palasik yang berasal dari Minangkabau, beberapa anggota tim ternyata berasal dari Minangkabau langsung menceritakan sekilas tentang palasik, serta keberadaan seorang *datuak* yang tahu segala hal tentang Palasik. Maka tim petualang langsung menentukan alur tujuan petualangan mereka, yaitu petualangan mencari tahu mitos Palasik. Tanpa disadari beberapa anggota mereka memiliki kekuatan palasik yang tidak ingin hal ini diketahui dengan teman-teman petualang lainnya.

Dalam permainan, para pemain harus mengandalkan kerja sama antar pemain dalam mendiskusikan siapa yang berada dalam tim antagonis, jika tim antagonis mengikuti ekspedisi bersama tim petualang, maka ekspedisi di hari itu akan gagal. Sebaliknya jika tim petualang dapat menjalankan ekspedisi dengan sukses, akan berhasil melaksanakan ekspedisi dan memenangkan permainan.

Pembawaan gaya dari *boardgame* ini nantinya akan mengarah pada target pasar yaitu anak umur 8 – 13 tahun. Latar tempatnya nanti akan mengambil dataran tinggi, sebagaimana Sumatera Barat terletak. *Boardgame* ditujukan untuk membawa pemain ke dalam sebuah cerita di mana anak-anak dalam tim petualangan mencari tahu suatu mitos yang berada di daerah Sumatera Barat.

Permainan ini berbasis kartu yang berbahan dasar kertas dan papan yang berguna melacak progres dari permainan, serta penggunaan token yang digunakan dalam m. Beberapa media yang nantinya digunakan saat bermain yaitu:

1. Kartu Pemain 5
2. Papan Ekspedisi Petualangan 1
3. Token Pemimpin 2
4. Token tim ekspedisi 3
5. Token Ekspedisi Gagal/Berhasil
6. Kartu Spesial

### **Konsep Visual**



Menyesuaikan pada target dalam perancangan ini, maka gaya ilustrasi pastel dan kartun akan cocok untuk anak-anak. Tidak hanya mudah untuk menarik perhatian namun dengan gaya yang menunjukkan kesan positif dan menyenangkan akan mendorong minat anak-anak pada permainan yang akan mereka mainkan.



Gambar 3 Moodboard Ilustrasi

Sumber: <https://www.behance.net/gallery/172021867/Childrens-board-game-Lali-and-Louis> | <https://www.behance.net/gallery/168467233/Boardgame-Kids> | <https://www.behance.net/gallery/99765123/Jogo-de-Tabuleiro>

Warna-warna yang nantinya di gunakan dalam perancangan tentunya adalah warna-warna cerah dan lembut, pada umumnya akan mengarah pada warna pastel. Penggunaan warna terang pada kelompok yang baik sedangkan warna kelam digunakan pada kelompok antagonis, hal ini di karena kan anak-anak cenderung membagi warna pada hitam dan putih di mana hitam menggambarkan jahat sedangkan putih merupakan baik.



Gambar 4 Moodboard Warna  
Sumber: Dokumentasi penulis

Pemilihan font dalam tipografi perancangan ini menyesuaikan pada target yaitu anak-anak. Pemilihan *font* yang tidak terlalu tegas dan ringan ditujukan agar anak-anak tidak cepat lelah dan merasa bosan.

**Rule Book** Rule Book  
**Rule Book** **Rule Book**  
**Rule Book** Rule Book  
Rule Book  
Rule Book

Gambar 5 Moodboard Font untuk Tipografi  
Sumber: Dokumentasi penulis

### Konsep Bisnis

Perancangan dan penelitian ini ditujukan pada anak-anak dengan usia 8 – 13 tahun. Dari segi umur, anak dengan umur 8 – 13 tahun tidak dapat membuat keputusan dalam melakukan kegiatan bisnis, maka dari itu orang tua anak ataupun walilah yang menjadi pembuat keputusan. Hal ini membuat target pemasaran bisnis mengarah pada kelompok orang tua, pengajar, hingga penggemar permainan *boardgame*. Melalui target pemasaran ini nantinya akan mengarah pada anak-anak di mana permainan dapat dimainkan oleh banyak pemain serta menyesuaikan dengan anak-anak. Model AISAS (*Attention, Interest, Search, Action, dan Share*) dipilih dikarenakan memiliki keuntungan yang baik dalam masa modern saat ini, di mana pemasaran dapat dilakukan dengan banyak cara terutama penggunaan *social media*.

Pemasaran pada media sosial seperti memasang iklan sudah cukup efektif di zaman sekarang. Dalam proses ini calon konsumen baik dari target pasar hingga target non pasar akan mendapatkan sejumlah informasi tentang produk *boardgame* yang dirancang. Melalui informasi ini, calon konsumen menjadi tahu bahwa sebuah permainan berbasis mitos Palasik, hal ini mengarah pada ketertarikan calon konsumen.

*Attention* ketika calon konsumen mendapati ketertarikan terhadap informasi yang diberikan melalui poster dan iklan, calon konsumen akan meneruskan dengan mempelajari informasi tadi secara dalam. Dari sini calon

konsumen akan disajikan keunggulan-keunggulan produk, tawaran-tawaran menarik melalui media pendukung, ataupun memberitahukan informasi seputar permainan.

*Interest* halaman pada akun media sosial di sini nantinya akan menyediakan informasi seputar bagaimana permainan bekerja hingga bagaimana cara melakukan pembelian terhadap produk. Dalam halaman media sosial calon konsumen di berikan berbagai gambar dan informasi yang semakin menarik perhatian, mulai dari barang yang calon konsumen akan dapatkan, cara bermain, foto-foto dari barang yang akan di beli hingga tautan yang akan mengarah pada pemesanan. Umumnya calon konsumen sangat memperhatikan ulasan produk, maka dari itu ulasan akan diberikan dalam bentuk kerja sama menguji coba produk bersama antusias permainan papan hingga *boardgame cafe*.

*Action* yang nantinya dilakukan oleh calon konsumen adalah ketika memutuskan membeli produk. Proses pembelian ini dapat dilakukan via daring melalui toko *online* maupun pembelian *offline* pada kafe-kafe yang sudah di distribusikan produk. Calon konsumen akan diberikan informasi mengenai di mana mereka dapat membeli secara *offline*.

Share adalah setelah calon konsumen berubah menjadi konsumen, maka mereka telah resmi memiliki produk. Di sini konsumen dapat menjadi pilar promosi dengan cara membagikan informasi mengenai produk melalui berbagai cara, dari menikmati produk dengan cara memainkannya bersama orang-orang sekitar, hingga membagikan *review* positif melalui media sosial pribadi.

## **Hasil Perancangan**

### **Boardgame Palasik: Misteri Minangkabau**



Gambar 6 Logo Palasik Misteri Minangkabau  
Sumber: Dokumentasi penulis

Cerita boardgame adalah Tim petualang yang menemukan sebuah mitos tentang palasik yang berasal dari Minangkabau, beberapa anggota tim ternyata berasal dari Minangkabau langsung menceritakan sekilas tentang palasik, serta keberadaan seorang *datuak* yang tahu segala hal tentang Palasik. Maka tim petualang langsung menentukan alur tujuan petualangan mereka, yaitu petualangan mencari tahu mitos Palasik. Tanpa disadari beberapa anggota mereka memiliki kekuatan palasik yang tidak ingin hal ini diketahui dengan teman-teman petualang lainnya.

1. Permainan di mainkan 5 – 10 orang
2. Sebelum memulai permainan token moderator alur permainan akan di tentukan, moderator di sini opsional, di mana pemain diperbolehkan memainkan permainan tanpa moderator
3. Pemain dibagi menjadi dua tim, pengikut kuyang dan tim petualang

Tabel 1 pembagian tim sebelum memulai permainan

Pemain	5	6	7	8	9	10
Tim Petualang	3	4	4	5	6	6
Tim Palasik	2	2	3	3	3	4

Sumber: Dokumentasi penulis

1. Terdapat 5 petualangan yang akan di jalani pemain, Tim Petualang bertujuan menjalani petualangan dengan sukses, namun tim kuyang menginginkan tim petualang untuk gagal. Tim yang lebih dulu memenangkan tiga poin akan memenangkan permainan
2. Sebelum memulai petualangan akan ditunjuk pemimpin perjalanan. Pemimpin memilih pemain yang akan melakukan ekspedisi pencarian mitos palasik. Pemimpin petualang diperbolehkan untuk tidak mengikuti petualangan.

Tabel 2 perbedaan jumlah pemain dan aturan ekspedisi

Pemain	5	6	7	8	9	0
Hari 1	2	2	2	3	3	3
Hari 2	3	3	3	4	4	4
Hari 3	2	4	3	4	4	4
Hari 4	3	3	4	5	5	5
Hari 5	3	4	4	5	5	5

Sumber: Dokumentasi penulis

Berdasarkan tabel di atas akan di aplikasikan pada kartu papan ekspedisi di bawah.



Gambar 7 Kartu Papan Ekspedisi  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Tim yang memenangkan ekspedisi nantinya akan mengisi hari pada papan ekspedisi dengan token atau tanda sesuai tim yang memenangkannya. Token Hijau diletakan ketika tim petualang memenangkan hari ekspedisi, sedangkan token merah diletakan ketika tim Palasik memenangkan hari ekspedisi.



Gambar 8 Gambar Token Menang Ekspedisi  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

1. Tim Petualang: Sekumpulan teman bermain yang senang dengan cerita-cerita misteri seperti mitos. Mereka bertujuan menjalankan petualangan mereka mencari tahu cerita-cerita di balik misteri pada cerita rakyat.
2. Tim Palasik: Juga termasuk dalam tim petualang, namun mereka merupakan kelompok yang memiliki kekuatan seperti sihir, di mana mereka ingin menyembunyikan cerita tentang diri mereka dari tim petualang

Penggunaan karakter pada permainan ini agar pemain ( terutama target pasar) dapat menggunakan kartu karakter ini sebagai dasar dalam bermain peran, membawa permainan lebih menyenangkan.

1. Tim Petualang: Sekumpulan teman bermain yang senang dengan cerita-cerita misteri seperti mitos. Mereka bertujuan menjalankan petualangan mereka mencari tahu cerita-cerita di balik misteri pada cerita rakyat.
2. Tim Palasik: Juga termasuk dalam tim petualang, namun mereka merupakan kelompok yang memiliki kekuatan seperti sihir, dimana mereka ingin menyembunyikan cerita tentang diri mereka dari tim petualang



Gambar 9 Kartu Karakter  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Kedua token ini nantinya diberikan pada pemimpin ekspedisi di giliran itu dan nantinya pemimpin ekspedisi membagikan jumlah token ekspedisi pada pemain yang pemimpin pilih untuk melaksanakan ekspedisi.



Gambar 10 Token Pemimpin dan Anggota Ekspedisi  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

### **Alur/fase permainan**

Permainan berlangsung sebanyak 5 petualangan. Masing-masing tim harus berupaya untuk memenangkan poin di setiap petualangan. Tim yang terlebih dahulu mendapatkan 3 poin, maka akan dianggap menang.

### **Persiapan awal**

Pemimpin pertama tim akan ditentukan oleh moderator ataupun pemain. Masing-masing pemain akan diberikan dua kartu pilihan. Lalu pemain mengambil kartu karakter masing-masing yang menentukan peran dan tim. Setelah mengetahui masing-masing peran yang di dapatkan, dilakukan pengecekan *role* dengan cara semua pemain menutup mata. Dilanjutkan dengan semua pemain tim palasik saling membuka mata untuk mengetahui satu sama lain. Hal ini dapat dilakukan dengan dan tanpa moderator. Setelah persiapan selesai maka permainan dapat dilanjutkan.

### **Fase Permainan**

Setelah persiapan dilaksanakan. Permainan dilanjutkan ke petualangan 1 – 5. Setiap petualangan akan ditunjuk pemimpin yang nantinya memilih pemain yang akan menjalankan ekspedisi petualangan. Setiap pemain yang mengikuti ekspedisi nantinya menggunakan salah satu kartu pilihan, di mana tim petualang akan menggunakan kartu berhasil agar ekspedisi bejalan sempurna. Tim Palasik dapat memilih kartu yang mana saja, namun tujuan utama mereka adalah untuk menggagalkan tim petualang dalam ekspedisi dengan cara memilih kartu gagal. Kartu pilihan di kumpulkan dan diacak, nantinya akan di buka untuk menentukan keberhasilan ekspedisi pada hari itu. Setelah satu ekspedisi selesai, pemimpin sebelumnya harus menunjuk pemimpin ekspedisi selanjutnya. Permainan selesai ketika salah satu kelompok memenangkan tiga ekspedisi.





Gambar 11 Layout Permainan 6 pemain  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

## KESIMPULAN

Perancangan ini menyimpulkan beberapa hal yang dapat dicapai melalui permainan papan bertema budaya, terutama mitos. Melalui permainan dapat menceritakan sebuah topik melalui kegiatan yang menyenangkan, yaitu permainan. Dengan mengurangnya cerita-cerita yang diceritakan oleh orang tua kepada anaknya, media baru seperti permainan papan dapat menjadi sebuah bentuk baru dalam mengajarkan dan mempelajari budaya. Nilai utama yang diambil dalam perancangan permainan berbasis mitos ini ialah mengambil pengajaran dan nilai-nilai positif yang ada. Walaupun mitos Palasik bercerita tentang sebuah ilmu hitam yang berkesan menakutkan dan horor, namun setiap mitos termasuk mitos Palasik ini juga memiliki makna akan mengapa cerita ini muncul. Baik pada zaman dahulu sebagai larangan-larangan terhadap ibu dan anak, maupun kepada anak-anak agar tetap menjaga ucapan dan akhlak.

Pengambilan cerita dalam permainan tidak sepenuhnya aktualisasi dari cerita dalam mitos Palasik, namun menyaring dan memilih nilai baiknya untuk diceritakan kepada anak-anak tanpa membuat mereka takut sepenuhnya terhadap mitos. Peran orang tua juga sangat diperlukan dalam memberikan arahan yang baik terhadap anak-anak yang memainkan permainan, walaupun permainan dapat dimainkan dalam model *role playing game* yaitu permainan dimana pemain dapat bermain peran. Nilai-nilai positif ini tentu akan sulit untuk

disampaikan jika perancangan mengarah pada aktualisasi mitos, dimana nantinya akan menonjolkan sisi menyeramkan dalam menceritakan mitos. Walau begitu, permainan ini tetap dapat menceritakan, mempelajari, dan menghargai mitos ini pada anak-anak maupun masyarakat.

Saran utama yang penulis rasa dapat di berikan adalah mengembangkan pembuatan-pembuatan media baru dalam melestarikan budaya mitos, baik mengambil fokus cerita mitos secara sepenuhnya ataupun mengangkat nilai-nilai baik yang terdapat pada berbagai mitos ataupun cerita rakyat. Selain menjadi media dalam melestarikan budaya, juga dapat menemukan berbagai pembelajaran-pembelajaran terdahulu yang mungkin mulai terkubur dalam waktu.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, M. Yasin, and Dimas Krisna Aditya. (2019). "Perancangan Media Pembelajaran Kreatif Untuk Belajar Aksara Lontara." *eProceedings of Art & Design* 6.2
- Aditya, D. K., & Febrina, A. K. (2019). Digital game prototyping using board game/table top as it's mock up case study: Taman Putroe Phang game project. In 6th Bandung Creative Movement 2019. Telkom University
- Adi Kusrianto. *Pengantar tipografi : untuk pemakai CorelDRAW, InDesign, Illustrator dan Photoshop / Adi Kusrianto*. Jakarta :: Elex Media Komputindo,, 2010.
- Afrizal. (2014) "*Metode penelitian kualitatif : sebuah upaya mendukung penggunaan penelitian kualitatif dalam berbagai disiplin ilmu / Prof. Dr. Afrizal, M.A.*" Rajawali Pers
- Anas Nafis. (2004) "*Animisme di Minangkabau.*" Perpustakaan ISI Padangpanjang

- Arief S. Sadiman, dkk. 2009. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.
- Crawford, C (2003). *Chris Crawford on game design.*, books.google.com,
- Danandjaja. James. (2002). "*Pendekatan Foklor dan Penelitian Bahan-bahan Tradisi: Metodologi Kajian Tradisi Lisan*" *Metodologi Kajian Tradisi Lisan.*"  
Folklore Indonesia Ilmu Gosip dan Lain-lain
- Drs. Wasana, M.Hum. (2017) "*Mitos dan Legenda Minangkabau di Kenagarian Abai Kecamatan Sangir Batang Hari Kabupaten Solok Selatan.*" Laporan Penelitian Dosen
- N. Veronica. "*Permainan Edukatif dan Perkembangan Kognitif pada Anak Usia Dini*" *PEDAGOGI* Vol 4. No. 2 (2018)
- Navis, A. A. "*Alam Takambang Jadi Guru: Adat dan Kebudayaan Minangkabau*"  
Jakarta: Graffiti Pres. 1984
- Parmadi, I. Gusti Ngurah Wahyu, and Paku Kusuma. (2016) "Perancangan Karya Ilustrasi Guna Pengenalan Sistem Irigasi Subak Kepada Masyarakat Muda Di Pulau Bali." *Kalatanda: Jurnal Desain Grafis dan Media Kreatif* 1.1: 81-100.
- Prasasti, BWD dan Anggraini, P. "Nilai-nilai Budaya Minangkabau dalam Naskah Drama Dr. Anda Karya Wisran Hadi." *Fon: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan ...*, 2020
- Witabora, Joneta. "*Peran dan Perkembangan Ilustrasi.*" *Humaniora Binus*, vol. 3, no. 2, 2012, pp. 659-667.
- Liliweri, A. "Makna budaya dalam komunikasi antarbudaya.", 2003, books.google.com,