

PERANCANGAN BOARDGAME TENTANG MITOLOGI SUNDA UNTUK REMAJA 15-18 TAHUN DI BANDUNG

Muhammad Arya Wiguna¹, Dimas Krisna Aditya² dan Fariha Eridani Naufalina³

^{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

Muhammadaryaz@telkomuniversity.ac.id, Deedeeaditya@telkomuniversity.ac.id,
Farihaen@telkomuniversity.ac.id



Abstrak: Mitologi sunda merupakan cerita yang mengandung nilai-nilai atau simbol dan pesan yang berkaitan dengan kehidupan, kepercayaan, dan kearifan masyarakat sunda, dalam penyebarannya, mitologi sunda memiliki beberapa jenis cerita bisa itu penciptaan jagat raya, dewa dan dewi, kemudian makhluk supranaturan, kisah awal sesuatu atau bisa saja sebuah larangan, di balik hikmah yang terkandung di dalamnya banyak masyarakat sunda yang mulai meninggalkan mitos mitos ini karena tidak pas lagi di jaman modern ini, dari kasus ini penulis mencari data mengenai mitologi sunda ini dengan cara kualitatif, dengan mengedepankan wawancara dan didukung dengan kuisioner kepada remaja umur 15-18 tahun di bandung, Hasil wawancara dan kuisioner menunjukan bahwa di dalam sebuah mitologi terkandung banyak hikmah yang masyarakat sekarang mulai lupakan karena dinilai terlalu menyeramkan dan tidak relevan di jaman sekarang, oleh karena itu penulis mengajukan sebuah inovasi media boardgame untuk remaja di bandung karena di nilai masih relevan untuk menyebarkan informasi mengenai mitologi sunda ini secara efisien dan menyenangkan.

Kata kunci: Sunda, Inovasi, Boardgame

Abstract: *Sundanese mythology is a narrative that contains values, symbols, and messages related to life, beliefs, and the wisdom of the Sundanese people. In its dissemination, Sundanese mythology has several types of stories, whether it be the creation of the universe, gods and goddesses, supernatural beings, the origin of something, or even a prohibition. Despite the wisdom contained within, many Sundanese people have begun to abandon these myths as they no longer fit in the modern era. In this case, the author seeks data on Sundanese mythology through qualitative methods, prioritizing interviews and supported by questionnaires to teenagers aged 15-18 years in Bandung. The results of the interviews and questionnaires indicate that within a mythology, there is much wisdom that people are now beginning to forget because it is considered too frightening and not relevant in the present time. Therefore, the author proposes an innovation of a board game media for teenagers in Bandung because it is still*

considered relevant to spread information about Sundanese mythology efficiently and enjoyably.

Keywords: *Sundanese, Inovasion, Board game*

PENDAHULUAN

Mitologi Sunda adalah bagian penting dari budaya masyarakat Sunda yang mengandung nilai-nilai, simbol, dan pesan yang berkaitan dengan kehidupan, kepercayaan, dan kearifan lokal. Cerita-cerita mitologi Sunda sering kali berubah versi, tetapi umumnya berkisah tentang penciptaan jagat raya, dewa-dewi, makhluk supranatural, dan asal-usul sesuatu. Salah satu contoh terkenal adalah cerita Sandekala, yang menggambarkan makhluk mitologi yang suka mengganggu dan menculik anak-anak yang bermain di luar rumah saat sore hari.

Mitologi Sunda dikenal karena beragam makhluk supranaturalnya yang erat kaitannya dengan mitos dan pamali, atau pantangan kuat di masyarakat Sunda. Namun, mitologi ini mulai memudar, terutama di wilayah Bandung, karena semakin berkurangnya cerita yang disampaikan kepada generasi muda dan minimnya media yang bisa mempertahankan budaya ini dalam konteks modern. Akibatnya, pengetahuan tentang mitologi Sunda semakin jarang ditemukan di kalangan masyarakat, terutama di kalangan remaja.

Mitologi dalam budaya Sunda memiliki peran penting sebagai pedoman dalam kehidupan sehari-hari, namun kurangnya pemahaman dan rasa takut terhadap cerita mitologi menghambat penyebaran dan pemahaman tentang Mitologi Sunda. Padahal, cerita-cerita ini mengandung banyak nilai positif yang bisa dipelajari, seperti dalam cerita Sandekala yang mengajarkan kedisiplinan, menghormati norma sosial, dan menghormati waktu serta alam sekitar. Mitologi ini membantu masyarakat dalam mengambil keputusan dan menjalani hidup dengan bijak.

METODE PENELITIAN

Pengumpulan data dilakukan dengan metode kualitatif tetapi didukung juga dengan kuisioner yang dibatasi 100 pengisi sebagai penguat data, adapun studi pustaka dan observasi yang akan dianalisis dengan analisis matriks dan SWOT, Dalam studi pustaka penulis mengutip teori-teori yang memuat landasan teori dalam menyusun tugas akhir ini diantaranya:

Desain Komunikasi Visual

Desain komunikasi visual adalah ilmu desain yang mempelajari cara menyampaikan ide atau gagasan secara efektif melalui berbagai media seperti gambar, teks, video, dan media interaktif. (Ahmad, Aditya, & Nugraha, 2020)

Media Edukasi

Menurut Hamidjojo dalam Latuheru (1993), media adalah perantara yang digunakan untuk menyampaikan ide, gagasan, atau pendapat kepada penerima yang dituju. Manfaat media edukasi adalah membuat proses belajar lebih menarik dan interaktif melalui berbagai aktivitas seperti melihat, mengamati, dan mendemonstrasikan. (Althaf & Aditya, 2017)

Budaya Sunda

Budaya Sunda, menurut Ekadjati (1993), adalah budaya yang hidup, tumbuh, dan berkembang di kalangan orang Sunda, terutama di Jawa Barat, melalui interaksi yang terus-menerus. Budaya ini melahirkan sistem kepercayaan, mata pencaharian, kesenian, kekerabatan, bahasa, ilmu pengetahuan, teknologi, dan adat istiadat, yang kemudian menghasilkan nilai-nilai yang diwariskan turun-temurun. Nilai-nilai penting dalam budaya Sunda, seperti Silih asih (saling mengasihi), Silih asuh (saling memperbaiki diri), dan Silih asah (saling melindungi), serta kesopanan, rendah hati, kebersamaan, dan gotong royong, menjadi ciri khas yang membedakan budaya Sunda dari budaya lainnya. (Syaiful Ridho Val Madjid, Aim, & Muhamad, 2016)

Mitologi sunda

Menurut Cassierer (1972), mitologi mencerminkan cara berpikir mistis masyarakat Sunda lama, yang meskipun mistis, tidak bersifat irasional. Pemikiran mistis ini membantu masyarakat Sunda menemukan dan mengukuhkan nilai-nilai yang tetap berharga hingga sekarang, bahkan mungkin masih dibutuhkan. (Heryana, 2012)

Perkembangan Kognitif remaja

Kemampuan kognitif remaja adalah keterampilan yang berbasis otak, yang diperlukan untuk melakukan sebuah tugas apapun mulai dari yang mudah maupun sulit, salah satu tugas dari kemampuan kognitif ialah menangkap dan mengingat sesuatu yang nyata (Basri, 2018).

Boardgame

Dalam pembuatannya boardgame menggunakan konsep RWD (Ruang waktu datar) dan NPM (Naturalis perspektif moment opname) biasanya RWD mencakup aspek dinamis dari ruang dan waktu, sebaliknya Npm lebih fokus terhadap representasi realistis yang menyerupai bagaimana manusia melihat dunia. Dalam pengaplikasiannya RWD dalam boardgame yaitu memiliki nbarasi yang berkembang seiring waktu permainan, papan yang digunakan didesain agar dapat terlihat dari seluruh sudut pandang oleh para pemain, dan yang terakhir adalah komponen permainan yang bergerak di papan menciptakan interaksi dinamis. Kemudian NPM dalam boardgame menciptakan ilustrasi dan desain yang realistis untuk menciptakan suasana tertentu, komponen permainan yang mudah dikenali dan Penggunaan perspektif, menciptakan ilusi kedalaman dan ruang pada papan dan permainan dan kartu. (Tabrani, 2017)

HASIL DAN DISKUSI

Data dan Analisis

Mitologi Sunda adalah cerita atau mitos yang berkembang di masyarakat Sunda dan diturunkan dari generasi ke generasi, baik secara lisan maupun tulisan. Mitologi ini tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana pendidikan moral dan etika serta cara untuk menjelaskan fenomena alam dan sosial di sekitar mereka. Nilai-nilai yang dijunjung tinggi oleh masyarakat Sunda, seperti keteraturan, sopan santun, dan kerendahan hati, tercermin dalam mitologi ini.

Wawancara dengan dosen desain produk ITB Dr. Adhi Nugraha, M.A.

Dalam mitologi Sunda, ada keprihatinan bahwa banyak orang, termasuk remaja dan orang tua, mulai melupakan mitologi Sunda. Namun, yang lebih penting bukan hanya mengingat mitologi itu sendiri, melainkan memahami nilai-nilai budaya, hikmah, dan kebijaksanaan yang terkandung di dalamnya. Di tengah globalisasi yang pesat, ada gerakan untuk kembali ke akar budaya, termasuk dengan mengangkat tema mitologi Sunda sebagai bagian dari identitas budaya. Mitologi ini dianggap penting untuk pembelajaran dan pembentukan karakter karena sarat dengan kearifan lokal.

Dalam konteks boardgame, perancangan game yang mengangkat mitologi Sunda dapat menjadi media edukasi yang efektif. Boardgame ini tidak hanya menghibur, tetapi juga menyampaikan nilai-nilai budaya secara tidak langsung kepada pemainnya. Desain boardgame harus komunikatif, tidak rumit, dan merangsang minat bermain secara psikologis, sambil tetap memperhatikan target pasar dan aspek teknisnya.

Wawancara dengan Saksi bisu Mitologi sunda Ni Oyom

Ni Oyom, seorang ibu rumah tangga berusia 103 tahun, sering menceritakan mitos kepada anak-anaknya dan mengetahui bagaimana cerita-cerita ini menyebar di masyarakat Sunda. Ia memperingatkan agar menjauhi makhluk supranatural dan tidak berinteraksi dengan mereka. Ni Oyom juga menjelaskan tentang manusia jajadian, yang menurutnya sudah ada sejak zaman penjajahan. Praktik ini, yang dikenal sebagai "munjung" atau "ngaji," melibatkan ritual untuk mendapatkan kekayaan atau kekuatan dengan bantuan makhluk halus.

Ni Oyom bercerita tentang berbagai cara untuk menjadi manusia jajadian, seperti menyembah hewan maung atau melakukan ritual di tempat suci, dengan imbalan kekuatan atau pusaka. Ia juga menyebutkan bahaya dari makhluk halus seperti Sandekala, yang muncul di sore hari, serta hantu air "leled samak" yang bisa menenggelamkan manusia.

Di akhir wawancara, Ni Oyom berpesan untuk menjauhi segala hal yang berhubungan dengan makhluk gaib, menghormati pantangan lama, dan memperdalam ilmu agama Islam agar hidup lebih terarah.

Wawancara dengan salah satu orang yang mengetahui korban Hantu Kalong, Vanessa Adiyasa

Vanessa, seorang mahasiswa Telkom University, sedang melakukan MBKM di desa Nagreg ketika ia mendengar cerita dari warga setempat tentang seorang anak yang hilang di awal tahun 2024. Diceritakan bahwa anak tersebut marah kepada ibunya dan keluar rumah pada malam hari, lalu tidak kembali. Larut malam, saat warga sedang beristirahat di pos ronda, anak itu muncul dengan kondisi compang-camping. Ketika ditanya, anak itu menceritakan bahwa ia bertemu dengan sosok yang ia kira ibunya, yang membawanya ke hutan dan memperlakukannya kasar. Sosok tersebut

digambarkan memiliki rambut panjang acak-acakan, payudara panjang, gigi taring, dan kuku panjang. Beruntung, anak itu selamat dari makhluk tersebut.

Wawancara dengan publisher boardgame Hafidh

Menurut Hafidh Pengangkatan boardgame dengan tema budaya sudah sangat bagus, kemudian di samping itu pencarian data tentang budaya tersebut harus dilakukan secara teliti dan baik jangan sampai dengan ketidaktahuan mengenai budaya tersebut dan langsung di masukan kedalam boardgame malah membuat si budaya itu menjadi rusak, kemudian cara pengolahan data budaya yang di ambil kedalam boardgame juga harus di perhatikan, dalam pembuatan boardgame pula harus menghadirkan pengalaman inti dalam bermain dalam sebuah game, seperti tema dan inti dari permainan tersebut baik itu mekanik maupun story di dalam game tersebut, harus di cari titik seimbangnyanya agar boardgame yang dibuat menjadi menyenangkan untuk orang memainkan.

Berdasarkan wawancara yang sudah dilakukan dengan 4 narasumber, Semuanya memiliki keasaam mengenai Mitologi sunda yang ada, mulai itu ciri ciri makhluk atau bisa di lihat dari hikmah atau pelajaran yang bisa di ambil dari cerita cerita mitologi sunda yang ada, memang di jaman sekarang mitologi sunda mulai dilupakan bukan hanya para remaja tetapi para orang tua yang mulai melupakan dan tidak menceritakan itu ke anak anaknya.

Dalam cerita yang diberikan narasumber, Mitologi Sunda memang sudah lama sekali menyebar di kalangan masyarakat sunda, dan di dalam cerita ceritanya memiliki Pelajaran, dan hikmah yang terkandung, yang mungkin saja bisa berguna untuk anak anak di jaman sekarang untuk menjadi cerminan hidup Karena suatu budaya yang terdahulu tidak akan tercipta jika budaya itu tidak memiliki sebuah maksud, dan di mitologi sunda ini banyak sekali pengajaran yang bisa di ambil dan ada sebuah kebanggan tersendiri karena nenek moyang kita sudah memikirkan itu

semua dari dulu dan terbentuklah sebuah identitas individual maupun sebuah kelompok di suatu masyarakat, karena jika dilihat secara umum di setiap daerah di Indonesia memiliki mitologinya sendiri dan khusus di suku Sunda memiliki mitologinya sendiri yang menjadi ciri khas suku tersebut karena keanekaragamannya.

	STRENGTH	WEAKNESS
H	<p>Permainan menjadi alternatif media yang menyenangkan dan secara tidak sadar bisa menanamkan edukasi di dalam bawah sadar.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Permainan papan butuh waktu yang extra untuk dimainkan • Permainan papan harus dimainkan bersama orang lain • Masih sangat mahal di Indonesia, Harga board game bisa menjadi kendala bagi remaja yang ingin membelinya
Y	OPPORTUNITY	
<ul style="list-style-type: none"> • Permainan papan adalah aktifitas yang seru 	<ul style="list-style-type: none"> • Sangat memungkinkan untuk dimasukkan tema 	<ul style="list-style-type: none"> • Masih sangat mungkin dilakukan pembuatannya

<ul style="list-style-type: none"> • Permainan papan dapat dimainkan bersama teman • Permainan papan mitologi sunda 	apapun: Dalam prancangan board game mitologi Sunda, tema-tema lokal dan mitologi Sunda dapat diintegrasikan.	tergantung dari permainan seperti apa yang akan dibuat Fleksibilitas dalam desain dan konsep
THREAT		
<ul style="list-style-type: none"> • Relatif mahal harganya, board game bisa menjadi hambatan bagi remaja yang memiliki keterbatasan finansial. 	<ul style="list-style-type: none"> • Belum memiliki saluran distribusi, board game perlu diperluas agar lebih mudah diakses oleh remaja. 	<ul style="list-style-type: none"> • Anak-anak masih lebih memilih permainan media digital: Persaingan dengan permainan digital tetap menjadi tantangan

Berdasarkan table diatas dapat disimpulkan bahwa perancangan boardgame dapat mengambil kekuatan dari oportunitas dengan strength karena media boardgame masih relevan dan efektif untuk mengedukasi kembali mitologi sunda di kalangan remaja karena selain dari sifat permainan itu sendiri yang menyenangkan di tambah didalamnya ada poin edukasi yang secara tidak langsung tertanam di orang yang memainkannya.

Konsep Pesan

Konsep yang diambil untuk perancangan boardgame edukasi ini adalah digunakan untuk mengedukasi kembali mitologi sunda yang sudah mulai dilupakan oleh generasi sekarang padahal didalam mitologi sunda terdapat pelajaran, hikmah, etika, kemudian identitas diri dan ragam budaya indonesia yang bisa membuat generasi sekarang menjadi bangga karena

memiliki budaya yang sangat beragam, Pesan yang ingin disampaikan adalah untuk para remaja sebagai penerus bangsa tetap mempelajari dan membawa nilai-nilai dari budaya, khususnya para remaja sunda agar dapat mengambil hikmah dari mitologi ini dan menjadi cerminan manusia jaman sekarang bagaimana orang jaman dahulu hidup dan menghargai segala sesuatu di sekitarnya, Perancangan ini dibuat untuk remaja dan orangtua dalam sebuah permainan yang dimainkan bersama dengan tujuan menumbuhkan rasa tertarik kembali para remaja sekarang dengan budaya budaya yang ada dan mengetahui hikmah kehidupan dari permainan interaktif dan menyenangkan ini, Ada 3 tujuan utama dalam pembuatan boardgame ini diharapkan semua aspek tersampaikan dengan baik, Mainkan, Pelajari, Hargai

Tujuan utama dari boardgame ini adalah pemain dapat memainkan boardgame Sareupna: Unwritten rules kemudian Pemain dapat mempelajari mitologi yang ada di dalam permainan diharapkan pemain dapat menghargai dan menghormati dan budaya sunda yang mereka pelajari.

Dalam permainan para remaja secara tidak sadar mereka belajar tentang mitologi sunda melewati permainan yang disajikan, diharapkan mereka dapat mempelajari budaya mitologi sunda kemudian dari sana munculah sifat menghargai budaya tersebut.

Konsep Kreatif

Media boardgame ini nantinya dirancang untuk mengenalkan pemain dengan mitologi sunda melalui karakter-karakter yang ada dan alur cerita yang sederhana di dalam permainan. Model permainan yang diambil adalah Classic Boardgame dimana permainan ini memiliki sistem keberuntungan yang tinggi, sehingga para pemain tidak perlu untuk berfikir keras untuk menang, kemudian fokus permainan ini adalah lebih mengandalkan pengalaman dalam

bermain bersama orang lain, dengan harapan pemain menjadi teredukasi dengan macam macam konten di dalam game.

Sesuai dengan bab sebelumnya dalam perancangan boardgame ini sangat terikat dengan elemen dasar yang saling berkaitan agar membuat suatu game yang baik.

Konsep Media

Media Utama

Ada 4 penyusun dalam membuat permainan edukasi yang baik dan benar

Narasi

Permainan Sareupna mengambil cerita dari beberapa mitologi sunda dimana diceritakan di suatu daerah di jawa barat, beberapa orang siswa yang di culik oleh Makhluk halus dimasukan kedalam alam astral yang nantinya akan di jadikan tumbal para makhluk didalam-nya.

Mekanika

Pemain akan bertualang dari peta ke peta lain mencari sesajen (Kunci) di balik koin dan kartu tanda tanya, Pemain harus mengumpulkan 3 dari 6 bahan sesajen (Kunci) yang tersebar di peta agar diserahkan di portal alam astral untuk kabur dari dunia astral, di dalam petualangan pemain juga akan mendapatkan gangguan dari para hantu dan bersaing dengan pemain lain untuk bertahan hidup.

Estetika

Untuk tema yang di ambil dari boardgame ini adalah battle royale dengan menyesuaikan dengan target yaitu 15-18 tahun, latar tempatnya nanti mengambil tema di dunia roh yang mirip dengan hutan di jawa barat, Dengan gaya ilustrasi yang mendukung permianan.

Teknologi

Permainan ini berbasis pion pion dan peta yang berbahan dasar kertas, Kemudian media digital Seperti Photoshop dan Illustrator, Dengan di cetak di percetakan.

Media Pendukung

Media Sosial

Penggunaan media sosial instagram dapat menysasar target pasar secara cepat dan menyeluruh karena keternudahaan teknologi.

Poster

Penggunaan poster untuk media pendukung sangatlah diperlukan karena dapat menyebarkan informasi seputar permainan dan sebagai daya tarik pembeli

Merchandise

Karena target yang di tuju ialah para remaja sangat di perlukan sebuah merch sebagai daya tarik para remaja, stiker dan gantungan kunci

Konsep Visual

Ilustrasi

Penggunaan ilustrasi dalam media boardgame ini menyesuaikan dengan target dalam perancangan ini, Menggunakan gaya painting yang masih cocok dengan remaja, dapat menyampaikan pesan, menarik perhatian dan gaya yang gelap membuat penasaran orang yang melihatnya.

Warna

Penggunaan warna yang nantinya di gunakan menggunakan warna yang sedikit gelap dengan di padupadankan warna cerah agar tetap memberikan kesan menojol dalam gambarnya kemudian warna cerah dapat membedakan watak atau jenis setiap karakternya.

Typografi

Penggunaan tipografi dalam perancangan ini adalah menggunakan font Kudihyang yang bertemakan budaya sunda yaitu kujang yang masih bersinambungan dengan mitologi sunda.

HASIL PERANCANGAN



Gambar 1 Logo Sareupna

Sumber : Muhammad Arya Wiguna, 2024

Sareupna: Unwritten Rules adalah sebuah boardgame kompetitif yang terinspirasi oleh mitologi Sunda. Nama "Sareupna" diambil dari bahasa Sunda yang berarti "sore hari", yakni waktu sekitar jam 6 hingga 7 malam, ketika menurut kepercayaan orang Sunda, makhluk-makhluk tak kasat mata keluar dari persembunyian mereka dan mengganggu anak-anak yang berkeliaran di waktu tersebut. "Unwritten Rules" merujuk pada legenda-legenda mitologi yang menyebar secara lisan dan menjadi peraturan yang tidak tertulis dalam masyarakat.

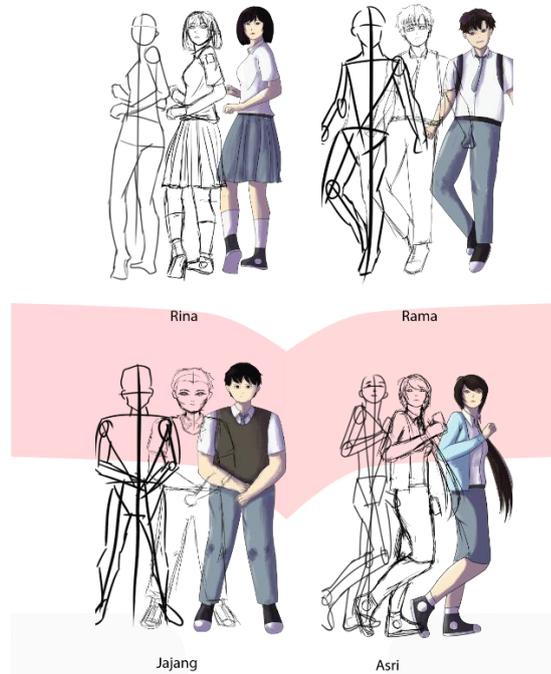
Cerita

Permainan Sareupna mengambil cerita dari beberapa mitologi sunda dimana diceritakan di suatu daerah di Jawa Barat, beberapa orang siswa yang di culik oleh makhluk halus dimasukan kedalam alam astral yang nantinya akan di jadikan tumbal para makhluk didalam-nya.

Karakter

Penggunaan karakter dalam permainan ini agar pemain terutama target pasar dapat menggunakan pion karakter ini sebagai dasar bermain

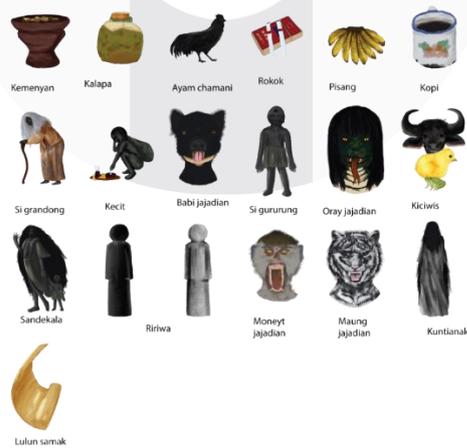
peran, Di dalam cerita karakter pemain adalah korban dari hantu yang menculik mereka ke dunia astral.



Gambar 2 Karakter

Sumber : Muhammad Arya Wiguna, 2024

Selain karakter utama, Ada karakter pendukung dalam permainan ini yaitu para makhluk mitologi sunda.



Gambar 3 Karakter Hantu

Sumber : Muhammad Arya Wiguna, 2024

Gambar 6 Peta
Sumber : Muhammad Arya Wiguna, 2024

MEDIA PENDUKUNG

Gantungan kunci



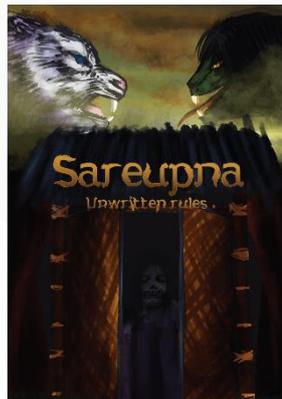
Gambar7 Gantungan kunci
Sumber : Muhammad Arya Wiguna, 2024

Stiker karakter



Gambar 8 Stiker
Sumber : Muhammad Arya Wiguna, 2024

Buku Trivia



Gambar 9 Buku trivia
Sumber : Muhammad Arya Wiguna, 2024

Instagram



Gambar 10 Instagram

Sumber : Muhammad Arya Wiguna, 2024

Poster



Gambar 11 Poster

Sumber : Muhammad Arya Wiguna, 2024

KESIMPULAN

Dalam pengembangan boardgame edukasi yang mengangkat tema kebudayaan, khususnya mitologi Sunda, terdapat beberapa aspek penting yang menjadi kesimpulan. Mitologi Sunda telah melekat kuat dalam kehidupan masyarakat Sunda karena mitos-mitos tersebut tidak hanya sekedar cerita tetapi menyimpan nilai-nilai etika, simbolisme spiritual, serta pesan-pesan yang berkaitan erat dengan kehidupan sehari-hari, kepercayaan spiritual, dan kearifan lokal yang telah diwariskan turun-temurun.

Meskipun mitologi ini sering dikaitkan dengan praktik-praktik mistis kuno seperti ilmu hitam dan keberadaan makhluk gaib serta dewa-dewi, yang mana hal ini membuat cerita-cerita tersebut menjadi tabu dan dianggap menakutkan untuk diceritakan kembali kepada generasi muda saat ini, namun di dalamnya terkandung nilai-nilai budaya yang mendalam dan filosofi kehidupan yang dapat memberikan pelajaran berharga.

Penggunaan media pembelajaran berupa permainan atau boardgame dinilai masih sangat efektif bagi remaja masa kini. Ini karena media ini mampu mengedukasi kembali keragaman budaya dan mengemas hikmah dari masa lalu dalam bentuk yang menarik dan interaktif. Permainan ini mengajak para pemainnya untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dengan cara memecahkan masalah yang disajikan dalam boardgame tersebut, sehingga mereka tidak hanya mendengar atau membaca tentang cerita-cerita tersebut tetapi juga merasakan dan memahami nilai-nilai di dalamnya melalui pengalaman langsung.

Walaupun pengambilan cerita dalam permainan tidak sepenuhnya sama dengan cerita yang beredar, tetapi masih memiliki hikmah, tetapi harus didampingi oleh orang tua untuk menyaring dan memilih nilai baiknya untuk diceritakan hikmahnya. Diharapkan lebih banyak media baru untuk melestarikan budaya budaya yang lain karena di setiap budaya terdapat kebanggaan diri sendiri terhadap bangsanya, dan untuk menyebarkan hikmah didalam cerita cerita dalam mitologi sunda.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, R. Y., Aditya, D. K., & Nugraha, N. D. (2020). PERANCANGAN BOARD GAME PERANG TERBUKA KESULTANAN ACEH. *e-Proceeding of Art & Design : Vol.7*, 1068-1087.
- Althaf, M. A., & Aditya, D. K. (2017). MURAL SEBAGAI MEDIA EDUKASI MENGENAI KEBUDAYAAN KECAMATAN BOJONGSOANG DENGAN MEMANFAATKAN RUANG DUA DIMENSI YANG TERBENGKALAI. *e-Proceeding of Art & Design : Vol.4*, 438.
- Basri, H. (2018). KEMAMPUAN KOGNITIF DALAM MENINGKATKAN EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN ILMU SOSIAL BAGI SISWA SEKOLAH DASAR. *Vol 18, No 1*, 1-9.
- Febrina, A. K., & Aditya, D. K. (2018). PERANCANGAN MOBILE GAME TAMAN PUTROE PHANG UNTUK REMAJA. *e-Proceeding of Art & Design : Vol.5*, 310-321.
- Heryana, A. (2012). MITOLOGI PEREMPUAN SUNDA. *Patanjala Vol. 4, No. 1*, 156-169.
- Kamadewi, P. P., Hidayat, S., & Resmadi, I. (2020). PERANCANGAN BUKU RESEP BERILUSTRASI UNTUK ANAK USIA 9-11 TAHUN. *e-Proceeding of Art & Design*, 1381-1386.
- Kamilah, L. I., & Aditya, D. K. (2018). PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI MENGHADAPI EMOSI ANAK USIA DINI BAGI ORANGTUA MUDA YANG BEKERJA. *e-Proceeding of Art & Design : Vol.5*, 1465-1473.
- Kusnadi, S. K., Irmayanti, N., Kusnadi, S. A., Anggoro, H., & Agustina, K. S. (2021). PELATIHAN PUBLIC SPEAKING SEBAGAI UPAYA UNTUK

MENINGKATKAN RASA PERCAYA DIRI PADA REMAJA KOMUNITAS KAPPAS SURABAYA SURABAYA. *Prosiding PKM-CSR*, 1094-1098.

Puspito, V. R., Aditya, D. K., & P. K. (2023). PERANCANGAN BOARD GAME SEBAGAI BENTUK PELESTARIAN BUDAYA SILAT BEKSI BAGI PEMUDA DI JAKARTA. *e-Proceeding of Art & Design : Vol.10*, 8475-8493.

Rosidi, A. (2000). *ENSIKLOPEDI SUNDA Alam, Manusia, dan Budaya Termasuk budaya cirebon dan betawi*. Jakarta: Pustaka jaya.

Sulistianto, D. (2016). PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI JURUS TUNGGAL IKATAN PENCAK SILAT INDONESIA UNTUK USIA 9-10 TAHUN. *e-Proceeding of Art & Design : Vol.3*, 593-607.

Supriadi, O. A. (2016). PERANCANGAN KOMIK PERANG BUBAT VERSI KIDUNG SUNDA UNTUK REMAJA. *e-Proceeding of Art & Design : Vol.3*, 866-872.

Syaiful Ridho Val Madjid, M. A., A. A., & M. I. (2016). PERAN NILAI BUDAYA SUNDA DALAM POLA ASUH ORANG TUA BAGI PEMBENTUKAN KARAKTER SOSIAL ANAK. 1-7.

Tabrani, P. (2017). BAHASA RUPA DAN KEMUNGKINAN MUNCULNYA SENIRUPA INDONESIA KONTEMPORER YANG BARU. *Bahasa Rupa Dan Kemungkinan Munculnya...*, 1-12.