



## PERANCANGAN *BOARD GAME* EDUKATIF "SERUPUT!!" SEBAGAI SARANA INTERAKTIF PENGENALAN MINUMAN TRADISIONAL

Annisa Dwiayu Shefi<sup>1</sup>, Mhd Rusdi Tanjung<sup>2</sup>

1,2) Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Potensi Utama, Indonesia

\*Corresponding Email: [adsichaha11@gmail.com](mailto:adsichaha11@gmail.com)

### Abstrak

Pengetahuan generasi muda mengenai minuman tradisional Indonesia semakin berkurang akibat gempuran budaya modern dan produk minuman instan. Padahal, minuman tradisional merupakan bagian dari warisan budaya yang penting untuk dijaga dan dilestarikan. Berdasarkan permasalahan tersebut, dirancanglah sebuah *board game* edukatif berjudul "Seruput!!" yang bertujuan untuk memperkenalkan ragam minuman tradisional Indonesia secara menyenangkan melalui media permainan interaktif. Metode perancangan yang digunakan meliputi studi pustaka, observasi lapangan, serta wawancara dengan narasumber yang relevan untuk memperoleh data yang akurat. Hasil perancangan berupa *board game* dengan elemen visual ilustratif dan komponen permainan yang beragam, seperti kartu minuman, kartu aksi, kartu tokoh, kartu prestasi, papan permainan, token, serta buku panduan. Melalui proses uji coba yang dilakukan kepada anak-anak, permainan "Seruput!!" terbukti mampu menarik minat, memotivasi belajar, sekaligus menjadi media alternatif yang efektif untuk mengenalkan budaya kuliner Indonesia. Dengan demikian, permainan ini diharapkan dapat meningkatkan apresiasi generasi muda terhadap minuman tradisional serta menjaga keberlangsungan budaya lokal Indonesia.

**Kata Kunci:** Board Game, Edukasi, Minuman Tradisional, Budaya Lokal, Desain Komunikasi Visual.

### Abstract

*The younger generation's knowledge of traditional Indonesian drinks is diminishing due to the onslaught of modern culture and instant beverage products. Yet, traditional drinks are part of our cultural heritage that is important to preserve and protect. Based on this issue, an educational board game titled "Seruput!!" was designed to introduce a variety of traditional Indonesian drinks in a fun way through interactive gameplay. The design methods used included literature review, field observations, and interviews with relevant sources to obtain accurate data. The resulting design is a board game with illustrative visual elements and various game components, such as drink cards, action cards, character cards, achievement cards, a game board, tokens, and a guidebook. Through trials conducted with children, the game "Seruput!!" proved to be engaging, motivating, and an effective alternative medium for introducing Indonesian culinary culture. Thus, this game is expected to increase the younger generation's appreciation for traditional drinks and preserve the sustainability of Indonesian local culture.*

**Keywords:** Board Game, Education, Traditional Drinks, Local Culture, Visual Communication Design

## PENDAHULUAN

Kuliner tradisional Indonesia, yang mencakup makanan dan minuman, menunjukkan kekayaan budayanya yang sangat beragam. Minuman tradisional memiliki nilai sosial, historis, dan kesehatan selain berfungsi sebagai pelepas dahaga. Setiap daerah di Indonesia memiliki minuman tradisional yang dibuat dengan bahan, rasa, dan filosofi yang unik (Audria, 2024). Namun, pengaruh budaya modern yang kuat serta globalisasi, dan



maraknya produk minuman instan yang dianggap lebih praktis dan menarik secara visual membuat minuman tradisional semakin terpinggirkan di era modern (Rozikan, 2023). Kondisi ini memengaruhi generasi muda, yang lebih familiar dengan minuman modern seperti kopi atau boba daripada minuman tradisional lokal (Yulianto, 2013).

Ketidak tahuan generasi muda tentang minuman tradisional menunjukkan bahwa tidak ada media edukasi yang dapat menyampaikan informasi budaya dengan cara yang menarik. Media non-formal seperti buku bacaan atau artikel sering dianggap kurang menarik oleh anak-anak. Sebaliknya, pendidikan formal biasanya hanya membahas aspek budaya secara umum. Akibatnya, media alternatif yang dapat mempromosikan budaya dengan cara yang menyenangkan dan interaktif dibutuhkan. Permainan memungkinkan pengalaman langsung, interaksi sosial, dan komunikasi visual, yang menjadikannya salah satu metode yang dapat digunakan.

*Board game* telah banyak digunakan sebagai alat pengajaran, dan merupakan salah satu jenis permainan yang sedang meningkat dalam popularitas saat ini. Selain mengajarkan keterampilan kognitif, sosial, dan strategi, permainan ini juga dapat digunakan sebagai hiburan (Nurfaizah dkk, 2024). Menurut Nurialsa & Fajri (2023), menggunakan permainan papan sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan meningkatkan pemahaman mereka tentang materi. (Jannah dkk, 2022) menyatakan hal serupa, menekankan bahwa permainan *board game* dapat meningkatkan kolaborasi tim dan meningkatkan interaksi sosial. Aspek visual *board game* juga memainkan peran penting dalam menarik perhatian pemain. Gaya ilustrasi yang sesuai dengan preferensi target audiens dapat meningkatkan keterikatan terhadap permainan (Chelsea, 2024).

Dalam upaya untuk menyediakan media pembelajaran yang menghibur sekaligus mendidik, *board game* edukatif "Seruput!" dirancang. Dengan mekanisme permainan yang sederhana dan mudah dipahami, permainan ini dimaksudkan untuk membantu anak-anak dan masyarakat mengenal ragam minuman tradisional Indonesia. Untuk menyesuaikan diri dengan karakteristik target audiens, visualisasi menggunakan gaya ilustrasi kartun penuh warna. Konten permainan dibuat sederhana. Diharapkan anak-anak akan memahami makna budaya minuman tradisional dan mengenal nama dan bahan yang digunakan.

## KAJIAN TEORI

### A. Studi Literatur

Seri Pusaka Cita Rasa Indonesia: Ragam Minuman Khas Indonesia. Buku ini menjelaskan bahan, proses pembuatan, fungsi sosial, dan latar budaya dari berbagai minuman tradisional Nusantara. Penjelasan detail tentang bahan rempah, herbal, fermentasi, dan buah yang membantu penulis memilih 28 hingga 29 minuman representatif untuk dimasukkan ke dalam kartu permainan serta merancang keterkaitan bahan agar mekanik permainan konsisten secara visual dan edukatif.

*Clip Studio Pain by Example*. Panduan praktis ini membahas berbagai teknik digitalisasi ilustrasi dalam konteks pembuatan komik atau ilustrasi, mulai dari lineart, warna, hingga layout. Untuk membuat hasil akhir yang rapi dan dapat direplikasi untuk cetak, referensi teknis dari buku ini digunakan sebagai acuan untuk produksi visual board game, termasuk digitalisasi aset kartu, papan, dan karakter.

*The Board Game Designer's*. Buku ini membahas proses desain game mulai dari prototyping, keseimbangan mekanik, hingga penulisan aturan yang jelas. Prinsip-prinsip keseimbangan dan penyusunan dalam buku ini dijadikan pedoman saat menyusun mekanisme *set collection*, sistem poin, dan aturan agar permainan mudah dimengerti anak

Buku Teori Warna berisi pembahasan tentang harmoni warna, kontras, psikologi warna, dan bagaimana mereka dapat digunakan dalam desain visual. Palet permainan dibuat sesuai dengan gagasan buku ini sehingga mudah dipahami oleh anak-anak, memperkuat hierarki visual, dan menonjolkan elemen edukatif tanpa mengganggu visual.

Buku *Typography Dialouge* ini membahas tipografi sebagai bagian dari komunikasi visual, membahas dasar-dasar pemilihan huruf, keterbacaan, dan struktur teks. Tipografi adalah alat penting untuk menyampaikan pesan secara jelas dan efektif, bukan hanya tampilan. Selain itu, buku ini menekankan bagaimana karakter huruf dapat membentuk suasana atau identitas tertentu.

*Fundamentals of Character Design Book* memberikan penjelasan tentang prinsip membentuk karakter yang mudah dikenali: proporsi, siluet, ekspresi, dan bahasa visual. Saat membuat kartu tokoh dan maskot, referensi ini digunakan untuk membuat karakter mudah dipahami anak-anak, memiliki bentuk yang kuat, dan mendukung cerita yang diceritakan dalam permainan.



Jurnal Strategi Penerapan Gaya Ilustrasi pada Desain Kemasan *Board Game* Sesuai Preferensi Generasi Z ini membahas preferensi visual Generasi Z terhadap desain kemasan board game, dengan fokus pada gaya ilustrasi yang dianggap paling menarik dan relevan bagi target audiens. Dalam jurnal ini terdapat hasil dari survei responden Gen Z untuk mengetahui kecenderungan mereka terhadap gaya visual tertentu, seperti ilustrasi kartun, realis, atau kombinasi keduanya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Generasi Z lebih tertarik pada gaya ilustrasi yang ekspresif, penuh warna, dan komunikatif. Ini dianggap dapat menciptakan kedekatan emosional dengan produk. Untuk membuat identitas permainan dapat diidentifikasi dengan mudah dan menumbuhkan daya tarik sejak awal interaksi dengan pengguna, artikel ini juga menekankan pentingnya konsistensi visual dalam kemasan board game.

### B. Tinjauan Karya

*Board game* Amborasa: Amboja Rasa Nusantara ini bertema rempah-rempah Nusantara, di mana pemain diajak mengeksplorasi berbagai jenis rempah dan menggunakannya untuk membuat hidangan tertentu. Visual yang digunakan menonjolkan kekayaan bahan lokal, sementara mekanisme permainan berbasis eksplorasi dan pengumpulan bahan. Karya ini memperlihatkan bagaimana elemen budaya dapat diangkat ke dalam media permainan dengan tetap mempertahankan daya tarik visual dan mekanik yang sederhana. Hal ini berhubungan dengan board game yang dirancang karena sama-sama mengangkat tema kuliner tradisional Indonesia, hanya berbeda pada fokus bahan dan minuman yang dipilih.

*Warong Wars* merupakan game kartu kompetitif yang mengangkat ide tentang mengelola warung. Sebagai pemilik warung, pemain bertanggung jawab untuk membeli bahan, membuat menu, dan bersaing dengan pemain lain untuk menarik pelanggan. Mencocokkan resep yang tersedia dan membeli bahan adalah mekanisme utamanya. Karya ini menunjukkan bagaimana tema makanan tradisional dapat dipadukan dengan strategi permainan kartu kompetitif.

*Board game My First Stone Age* adalah versi anak-anak dari *game board Stone Age* klasik. Dengan menekankan pergerakan token, pengumpulan sumber daya, dan ilustrasi yang ramah anak, permainan ini membuat mekanisme kompleks menjadi lebih mudah

dipahami. Visual dengan gaya kartun yang ringan dan penuh warna menarik perhatian pemain usia dini. Karya ini menunjukkan bagaimana penyederhanaan mekanik dapat tetap membuat permainan seru.

Jaipur merupakan *board game* untuk dua pemain yang menekankan mekanik *set collection* dan pasar. Kapan pemain menukar kartu atau mengumpulkan kombinasi barang untuk memperoleh poin tertinggi, mereka harus membuat pilihan strategis. Permainan ini mengajarkan pentingnya timing dalam pengambilan keputusan serta menyeimbangkan strategi jangka pendek dan jangka panjang. Meskipun dikemas dengan tema budaya yang berbeda, kemiripannya dengan *board game* yang dirancang terletak pada penggunaan mekanik *set collection* sebagai sistem utama.

*Board game* Rempahku bertema rempah ini memiliki gambar karakter yang lucu dan jalur permainan yang sederhana. Untuk mencapai tujuan permainan, pemain diarahkan melalui rute satu arah. Selain mekanisme permainan yang sederhana, yang cocok untuk media edukatif, karya ini menonjolkan gaya visual yang sederhana dan mudah dipahami anak-anak. Relevansinya terletak pada bagaimana gaya visual kartun dan alur permainan sederhana dapat diterapkan pada board game yang dirancang.

## METODE PENELITIAN

### 1. Pengumpulan Data

Salah satu metode untuk mendapatkan informasi yang diperlukan untuk penelitian adalah pengumpulan data. Data primer berasal dari observasi, dan data sekunder berasal dari buku jurnal atau artikel.

#### a. Data Primer

Data primer dalam penelitian ini adalah data yang diperoleh secara langsung dari sumber pertama di lapangan. Metode yang digunakan untuk memperoleh data primer adalah observasi lapangan, atau pengamatan langsung, dengan siswa sekolah dasar di SDN 106802 Helvetia. Observasi dilakukan untuk mengetahui pengetahuan anak-anak tentang minuman tradisional dan bagaimana mereka berinteraksi dengan media permainan.

Untuk mengetahui tentang jenis, bahan, manfaat, dan nilai budaya minuman tradisional Indonesia, wawancara juga dilakukan dengan pebisnis jamu tradisional dan anggota

Komunitas Kuliner Indonesia secara langsung.

### b. Data Skunder

Data yang diperoleh dari sumber tidak langsung berupa literatur atau dokumen sebelumnya, disebut data sekunder. Dalam penelitian ini, data sekunder diperoleh melalui penelitian buku, artikel, dan jurnal ilmiah yang membahas topik seperti minuman tradisional Indonesia, teori desain komunikasi visual, tipografi, ilustrasi, teori warna, dan referensi untuk desain *board game*.

## 2. Analisis Data

Analisis data digunakan untuk merumuskan strategi perancangan *board game*. Metode yang digunakan adalah 5W+1H (What, Who, When, Where, Why, dan How). Berikut adalah hasil analisis:

Tabel 1. Tabel 5w+1h  
Sumber : Annisa Dwiayu Shefi, 2025

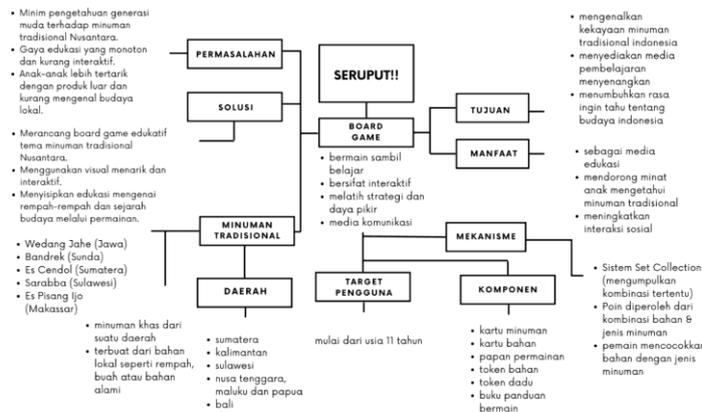
5W+1H	Pertanyaan	Jawaban
<b>What</b>	apa perancangan yang akan dibuat dalam penelitian ini?	Seruput!! adalah permainan board game edukatif yang bertujuan untuk mengajarkan berbagai jenis minuman tradisional Indonesia melalui media permainan berbasis visual yang menyenangkan dan mudah dipahami.
<b>Who</b>	Siapa target audiens pengguna dari karya ini?	Anak-anak usia 11-15 tahun yaitu siswa sekolah dasar kelas atas hingga siswa sekolah menengah pertama sebagai target utama, serta masyarakat umum.
<b>Why</b>	Mengapa perlu adanya board game "Seruput!!" ini?	Karena minuman tradisional masih kurang dikenal oleh generasi muda, khususnya anak-anak, sementara media yang digunakan untuk mengenalkannya juga masih terbatas. Pengenalan budaya kuliner sering kali lebih fokus pada makanan, bukan minuman. Oleh karena itu, diperlukan media alternatif yang mampu mengedukasi secara menarik dan ringan.
<b>When</b>	Kapan karya ini akan dipublikasikan?	<i>Board game</i> ini akan dipublikasikan setelah seluruh proses produksi dan pengujian selesai dilakukan.
<b>Where</b>	Di mana karya ini akan digunakan?	Board game ini dapat digunakan kapan saja dalam kegiatan belajar nonformal, baik di sekolah, di rumah, maupun dalam kegiatan komunitas yang bersifat edukatif.
<b>How</b>	Bagaimana tahapan perancangan dalam proyek board game ini dilakukan?	Terdapat tiga tahapan utama dalam proses perancangan board game ini. Tahap pertama adalah pra-produksi, yaitu proses untuk menentukan ide, melakukan riset mengenai minuman tradisional Indonesia, menyusun konsep permainan, karakter,

		<p>peta permainan, serta menentukan mekanisme dan jenis kartu yang digunakan. Selanjutnya adalah tahap produksi, yaitu tahap visualisasi berupa pembuatan ilustrasi aset, desain kartu, papan permainan, dan elemen pendukung lainnya. Terakhir, tahap pasca-produksi merupakan tahap penyelesaian akhir dari seluruh proses yang telah dilakukan.</p>
--	--	--

### 3. Ide Kreatif

#### a. Metode Berfikir

*Mind Mapping* adalah teknik berpikir yang membantu penulis memetakan ide secara terstruktur dengan menuliskan masalah utama dan mengaitkannya dengan konsep lain.



Gambar 1. *Mind Mapping*  
(Sumber : Annisa Dwiayu Shefi, 2025)

#### b. Tema

Tema pelestarian minuman tradisional Indonesia dipilih karena sesuai dengan masalah utama, yaitu pengaruh budaya modern yang menyebabkan pengetahuan generasi muda tentang minuman tradisional semakin berkurang.

#### c. Target Pengguna

##### 1. Demografis

Usia : 10 Tahun keatas

Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan

##### 2. Geografis

*Board game* ini ditujukan untuk masyarakat Indonesia secara umum, dengan fokus utama pada wilayah Kota Medan.

### 3. Psikografis

Target psikografis dari permainan ini adalah anak-anak yang memiliki kesulitan dalam pembelajaran dan anak-anak yang lebih senang belajar sambil bermain.

### d. Strategi Kreatif

#### 1. *What to say*

Penting untuk mengenal dan melestarikan minuman tradisional Indonesia sebagai bagian dari warisan budaya yang kaya dan beragam.

#### 2. *How to say*

Dengan mekanisme sederhana dan ilustratif yang ramah anak, pesan ini dikemas dalam bentuk board game edukatif yang interaktif dengan penggunaan kartu, token, dan pion.

## 4. Konsep Media

### A. Media Utama

*Board game* edukatif bertema minuman tradisional Indonesia adalah media utama yang dibuat. Dalam set permainan terdapat papan permainan, berbagai jenis kartu berupa kartu minuman, aksi, tokoh, dan prestasi, serta pion, token bahan, dan buku panduan. Untuk menarik perhatian anak-anak dan remaja, setiap komponen dirancang dengan gaya ilustrasi kartun yang ceria dan penuh warna. Sementara kartu berfungsi sebagai alat utama untuk menyampaikan informasi tentang minuman tradisional, papan permainan dirancang interaktif dengan jalur berwarna yang menandai berbagai tugas. Token dan pion meningkatkan aspek interaktif dan strategi permainan menjadikan keseluruhan media utama ini saling melengkapi, sehingga board game tidak hanya menyenangkan untuk dimainkan, tetapi juga secara efektif menyampaikan pesan edukatif.

### B. Media Pendukung

Media pendukung adalah komponen visual tambahan yang mendukung permainan dan meningkatkan daya tarik dari *board game* secara keseluruhan.



Gambar 2. Media Pendukung  
(Sumber : Annisa Dwiayu Shefi, 2025)

### 1. Infografis

Desain berukuran 42 x 59,4 cm dengan posisi vertikal. Terdapat elemen visual utama *board game* termasuk judul, gambar minuman tradisional, dan informasi singkat tentang permainan. Selain memperkenalkan permainan kepada khalayak, infografis ini digunakan sebagai alat promosi.

### 2. Banner

Banner dengan bentuk vertikal berukuran 60 x 160 cm berisi identitas permainan, ilustrasi utama, dan elemen promosi dengan tata letak yang sesuai dengan infografis.

### 3. Packaging

kemasan terdiri dari box berukuran 23 x 31,7 cm yang disesuaikan dengan ukuran papan permainan, yang berukuran A3 dan dapat dilipat menjadi A4. Selain melindungi produk, desain kemasan menampilkan logo dan ilustrasi utama yang selaras dengan tema *board game*.

### 4. Buku panduan

Buku panduan berukuran A6 dengan penjelasan komponen dan aturan permainan. Desain ini sederhana dan menggunakan ilustrasi yang sederhana dengan tipografi yang mudah dibaca.

### 5. Merchandise

Barang yang dirancang terdiri dari berbagai bentuk cenderamata yang mudah digunakan sehari-hari, seperti pin berdiameter 4 cm, notepad ukuran 6 x 6 cm, mini notebook ukuran A6, gantungan kunci akrilik berukuran 4 x 6 cm, dan stiker

berukuran 5 x 5 cm. Semua barang ini dibuat dengan menggunakan elemen visual dari *board game*, sehingga berfungsi sebagai cenderamata dan memperkuat identitas permainan, serta juga berfungsi sebagai media promosi.

### C. Tipografi dan Warna

Logo dirancang dengan gaya yang menarik. Komponen kayu, daun, dan sedotan digunakan sebagai simbol visual untuk eksplorasi minuman. Warna-warna hangat menunjukkan karakter permainan yang ramah dan mendidik. Huruf yang digunakan dalam logo memiliki bentuk tebal dan sedikit tidak beraturan, yang menciptakan kesan yang menyenangkan, lincah, dan santai. Kesan timbul seperti ukiran kayu diperkuat oleh efek 3D dengan garis cokelat tua dan bayangan gelap.



Gambar 3. Logo

(Sumber : Annisa Dwiayu Shefi, 2025)

Huruf-huruf ini memiliki warna utama kuning oranye, dengan beberapa area yang dihiasi dengan aksent putih. Warna ini menggambarkan semangat dan vitalitas. Nuansa alami dan tradisional diperkuat dengan warna dasar kayu cokelat tua di atas huruf. Setiap warna dasar logo Kuning dijelaskan di bawah ini. Warna ini digunakan pada huruf "Seruput!" sebagai warna utama tipografi yang memberikan kesan hangat, ceria, dan menarik perhatian, selaras dengan tema minuman tradisional yang identik dengan kehangatan.

**Kuning :** adalah warna utama tipografi untuk huruf "Seruput!". Beri kesan hangat, ceria, dan menarik perhatian, selaras dengan tema minuman tradisional yang identik dengan kehangatan.

**Cokelat:** Warna latar di belakang teks akan berbentuk papan kayu. Memberi kesan tradisional dan alami dengan bahan alami yang digunakan dalam minuman.

**Hijau :** digunakan pada gambar daun di belakang logo. Mewakili kesegaran, kekayaan, dan bahan alami Indonesia.

**Abu-abu:** Istilah ini digunakan untuk sedotan. Meningkatkan elemen minuman dalam logo

dan memberikan kontras netral.



Gambar 4. Warna  
 (Sumber : Annisa Dwiayu Shefi, 2025)

#### D. Visualisasi

Visualisasi merupakan proses pengembangan elemen-elemen visual yang telah disusun sebelumnya

Tabel 2. Tabel Visualisasi  
 (Sumber : Annisa Dwiayu Shefi, 2025)

Digitalisasi	Jenis
	Papan Permainan
	Kartu aksi, tantangan, minuman, dan tokoh
	Kartu Prestasi

	<p>Token gerak dan token bahan</p>
	<p>Packaging depan dan belakang</p>

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Hasil Perancangan

Hasil perancangan adalah *board game* edukatif yang bertema minuman tradisional Indonesia yang dikemas dalam satu paket permainan. Papan permainan, kartu minuman, aksi, tokoh, dan prestasi, pion, dan token bahan adalah media utama. Untuk sesuai dengan target pengguna anak-anak dan remaja, elemen didesain dengan gaya ilustrasi kartun yang ceria dan penuh warna serta memiliki kesan tradisional.

Selain itu, perancangan ini juga memiliki media pendukung yaitu logo, banner, merchandise stiker, gantungan kunci, notepad, mini notebook, pouch, dan pin, packaging, buku panduan, dan infografis. Media pendukung membantu identitas visual permainan, membuat aturan lebih mudah dipahami, dan mendukung promosi dan publikasi produk.

### 2. Hasil Kuesioner

Kuesioner dibagikan kepada 50 responden, terdiri atas 33 siswa sekolah sebagai target utama dan 17 masyarakat umum (dewasa) sebagai pembanding. Tujuannya adalah untuk menilai efektivitas permainan baik dari segi pengalaman bermain maupun dampak edukatif yang dirasakan setelah memainkan *board game*.

Tabel 3. Tabel Kuisioner  
(Sumber : Annisa Dwiayu Shefi, 2025)

Pertanyaan	Hasil
<b>A. Pengalaman Bermain</b>	
Apakah aturan permainan mudah dipahami?	Dari 50 responden, 7 menjawab “Sangat Mudah”, 34 menjawab “Mudah”, dan 9 menjawab “Cukup Sulit”.
Apakah desain papan, kartu, dan token terlihat menarik?	Dari 50 responden, 10 menjawab “Sangat Menarik”, 30 menjawab “Menarik”, dan 10 menjawab “Cukup Menarik”.
Apakah ilustrasi dan desain permainan mendukung sampainya informasi dan mudah dipahami?	Dari 50 responden, 40 menjawab “Ya” dan 10 menjawab “Tidak”.
<b>B. Dampak Edukatif</b>	
Apakah board game “Seruput!!” membantu mengenalkan minuman tradisional Indonesia?	Dari 50 responden, 14 menjawab “Sangat Membantu”, 28 menjawab “Membantu”, dan 8 menjawab “Cukup Membantu”.
Apakah permainan menambah wawasan budaya kuliner lokal?	Dari 50 responden, 13 menjawab “Sangat Setuju”, 31 menjawab “Setuju”, dan 6 menjawab “Cukup Setuju”.
Apakah board game “Seruput!!” bermanfaat sebagai media belajar alternatif?	Dari 50 responden, 47 menjawab “Ya” dan 3 menjawab “Tidak”.
Apakah Anda ingin memainkan permainan ini kembali?	Dari 50 responden, 49 menjawab “Ya” dan 1 menjawab “Tidak”.

## SIMPULAN

Seruput!! sebagai *board game* edukatif bertema minuman tradisional Indonesia dirancang dengan menggunakan logo, banner, packaging, buku panduan, infografis dan *merchandise*. Untuk menarik perhatian target pengguna anak-anak dan remaja. Setiap komponen dirancang dengan gaya ilustrasi ceria dan penuh warna.

Menurut lima puluh orang yang menjawab survei, mayoritas orang merasa permainan itu menarik, mudah dipahami, dan menyenangkan. Board game juga dianggap bermanfaat karena membantu orang mengenal minuman tradisional dan bahan-bahan alami serta budaya kuliner lokal.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa board game ini berhasil memenuhi tujuan perancangan, yaitu sebagai media edukatif yang menyenangkan sekaligus sarana pelestarian budaya. Diharapkan lebih banyak variasi materi dimasa mendatang, sehingga lebih banyak generasi muda dapat terlibat.



### DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Yahya Kahfi. (2021). *Teori Warna*. Jakarta : Anyflip.
- Brian Alvin Hananto, Dominique Rio Adiwijaya, & Rendy Iswanto. (2021). *Typography Dialogue*. Banten : Penerbit Fakultas Desain Universitas Pelita Harapan.
- Fiorella Chelsea, Elisabeth Christine Yuwono, & Vanessa Yusuf. (2024). Strategi Penerapan Gaya Ilustrasi Pada Desain Kemasan Board Game Sesuai Preferensi Generasi Z. *JADECS (Journal of Art, Design, Art Education & Culture Studies)*, 9(1), 12–25.
- Grasella Davina Audria. (2024). Perancangan Board Game Sebagai Media Untuk Melestarikana Kue Tradisional Nusantara Kepada Anak-Anak. *Jurnal Rupa Matra : Desain Komunikasi Visual, Seni Grafis Dan Multimedia*, 3(1), 44–64.
- Ismah Nurialsa Putri, & Nur Fajri. (2023). Efektivitas Media Board Game Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(7), 236–242.
- Joe Slack. (2017). *The Board Game Designers Guide*. United States : Crazy Like a Box.
- Ludovico Serra. (2021). *Clip Studio Paint by Example*. United Kingdom : Packt Publishing.
- Muhammad Fadli, Roza Muliati, & Muhammad Syukri Erwin. (2025). Perancangan Board Game Sebagai Media Edukasi Pengenalan 41 Kuliner Khas Riau Untuk Anak-anak. *Menulis Jurnal Penelitian Nusantara*, 1(2), 212–218.
- Murdijati Gardjito, Umar Santoso, & Eni Harmayani. (2024). *Seri Pusaka Cita Rasa Indonesia: Ragam Minuman Khas Indonesia*. Yogyakarta : Penerbit Andi.
- Nina Sultonurohmah. (2023). Peran Media Pembelajaran dan Permainan Dalam Meningkatkan Motifasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *BASICA Journal of Primary Education*, 3(2), 108–116.
- Nurfaizah N, Maksun A, & Wardhani P A. (2024). Pengembangan Board game Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SD. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(2), 122–132.
- Randy Bishop, Sweeney Boo, Meybis Ruiz Cruz, & Luis Gadea. (2020). *Fundamentals of Character Design*. United Kingdom : 3dtotal Publishing.
- Rian Yulianto W. (2013). *Minuman Tradisional Indonesia*. Jakarta : Gulajava Ministudio.
- Rozikan Rozikan, & Muhsin Hariyanto. (2023). Peningkatan Promosi dan Berdaya Saing



# COMPTECH

Jurnal Ilmu Komputer Dan Teknologi

Vol. 2 No. 1 September 2025, pp. 140-154

<https://jurnal.compartdigital.com/index.php/comptech>

---

Minuman Tradisional (Jamu) di Pasar Ritel. *Abdi: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 6(1), 19–24.

[https://www.kompas.com/skola/read/2023/01/09/190000569/warisan-budaya--pengertian-jenis-dan-contohnya#google\\_vignette](https://www.kompas.com/skola/read/2023/01/09/190000569/warisan-budaya--pengertian-jenis-dan-contohnya#google_vignette). *Warisan Budaya: Pengertian, Jenis dan Contohnya* (Diakses pada 20 April 2025).