

BOARD GAME PUTRI KEMBANG DADAR SEBAGAI MEDIA EDUKATIF BAGI REMAJA DI KOTA PALEMBANG

Dimas Fernando¹, Heri Iswandi² dan Hestia Rachmat Nunciata³

^{1,2,3} Prodi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Pemerintahan dan Budaya,
Universitas Indo Global Mandiri, Jl. Jend Sudirman Km.4 No. 62, 20 Ilir D. IV, Kec. Ilir Tim. I,
Kota Palembang, Sumatera Selatan 30129
Email korespondensi: 2020620052@students.uigm.ac.id

Received: 14 Mei 2025

Revised: 25 Juni 2025

Accepted: 30 Juni 2025

Abstract: *Folklore constitutes an essential part of cultural heritage, encompassing educational, moral, and historical values that enrich knowledge and contribute to the character development of younger generations. These stories not only convey positive messages but also reflect the identity and local wisdom of a region. However, the rapid advancement of technology and the widespread influence of modern culture have led to a significant decline in adolescents' interest in folklore. This condition presents a challenge in the efforts to preserve and raise awareness of local culture, particularly the folklore of Palembang. This study aims to design an engaging educational medium in the form of a board game, adapted from the folk tale Putri Kembang Dadar. The primary objective is to increase teenagers' interest in and understanding of folklore while strengthening their appreciation of local cultural identity. The design process employs the Design Thinking approach, which involves the stages of problem identification, solution formulation, and the application of visually appealing concepts that align with contemporary youth interests. The final product is an interactive and educational board game, presented in an engaging and accessible format. The achievement of this design is expected to be able to introduce and provide education for teenagers in Palembang City regarding the cultural heritage in the form of the Putri Kembang folk tale.*

Keywords: *Folklore, Teenagers, Putri Kembang Dadar, Board Game, Design Thinking*

Abstrak: Cerita rakyat merupakan bagian penting dari warisan budaya yang mengandung nilai-nilai edukatif, moral, dan historis yang dapat memperkaya pengetahuan serta membentuk karakter generasi muda. Cerita-cerita ini tidak hanya menyampaikan pesan positif, tetapi juga merefleksikan identitas dan kearifan lokal suatu daerah. Namun, perkembangan teknologi yang pesat dan pengaruh budaya modern yang meluas menyebabkan minat remaja terhadap cerita rakyat mengalami penurunan yang signifikan. Kondisi ini menjadi tantangan dalam upaya pelestarian dan peningkatan kesadaran budaya lokal, khususnya terhadap cerita rakyat dari Palembang. Penelitian ini bertujuan untuk merancang media pembelajaran yang menarik berupa *board game* yang diadaptasi dari cerita rakyat Putri Kembang Dadar. Tujuan utamanya adalah meningkatkan minat dan pemahaman mereka terhadap cerita rakyat serta memperkuat apresiasi terhadap identitas budaya lokal. Metode perancangan yang digunakan adalah pendekatan *Design Thinking*, yang melibatkan tahap identifikasi masalah, perumusan solusi, dan penerapan konsep visualisasi yang menarik serta relevan dengan minat remaja. Hasil dari perancangan ini adalah sebuah *board game* yang interaktif dan edukatif disajikan secara menarik dan mudah dipahami. Capaian dari perancangan ini

diharapkan mampu memperkenalkan dan memberikan edukasi bagi remaja Kota Palembang terhadap warisan budaya berupa cerita rakyat putri kembang.

Kata kunci: Cerita rakyat, Remaja, Putri Kembang Dadar, *Board game*, *Design Thinking*

PENDAHULUAN

Warisan budaya merupakan elemen fundamental dalam pembentukan identitas suatu bangsa, khususnya daerah. Salah satu bentuk warisan budaya tersebut adalah cerita rakyat, yakni cerita yang disampaikan secara lisan dan diwariskan turun-temurun oleh masyarakat dengan tujuan untuk menjelaskan nilai-nilai kebudayaan serta menyampaikan pesan moral. Isi dari cerita rakyat yang berkembang di masyarakat dapat berupa asal-usul suatu daerah, tokoh, atau bahkan binatang-binatang tergantung dari bagaimana kreativitas dari penyair dalam menyampaikan isi cerita yang ingin disampaikan (Yang, 2019:38). Melalui penyajian berbagai ragam cerita rakyat, diharapkan generasi muda terdorong untuk menjaga dan merawat kekayaan budaya lokal. Cerita rakyat menjadi bagian dari kebudayaan yang dimiliki masyarakat dan berperan sebagai perekam identitas dari suatu etnik di daerah tertentu (Binar, 2018:172).

Menurut Sutaryanto (2016:231) folklor yang berupa cerita rakyat dapat terus digali sebagai upaya dalam mengidentifikasi berbagai dongeng, legenda, serta mitos yang terdapat di daerah tertentu sehingga dapat memberikan wawasan bagi para penerus bangsa mengenai keberagaman kebudayaan daerah. Melalui penyajian berbagai ragam cerita rakyat, diharapkan generasi muda terdorong untuk menjaga dan merawat kekayaan budaya lokal. Berdasarkan wawancara dengan Bapak Dr. Erwan Surya Negara M.Sn., menuturkan bahwa Putri Kembang Dadar, sebagai salah satu cerita rakyat Kota Palembang, memiliki peran penting dalam menyampaikan pesan moral terkait kehidupan, khususnya peran perempuan sebagai simbol sumber kehidupan. Sosok Putri Kembang Dadar tidak hanya diceritakan sebagai karakter dalam legenda, tetapi juga melambangkan putri, ibu, dan wanita yang dihormati.

Namun, perkembangan teknologi dan globalisasi turut memengaruhi minat generasi muda terhadap nilai-nilai tradisional. Remaja saat ini cenderung lebih tertarik pada media hiburan digital seperti gim daring, media sosial, dan konten populer, yang menyebabkan cerita rakyat semakin terpinggirkan dalam keseharian mereka. Penggunaan perangkat elektronik, terutama ponsel, juga terbukti berhubungan dengan meningkatnya masalah tidur pada kelompok usia 11–18 tahun, seperti durasi tidur yang lebih pendek, insomnia, rasa mengantuk di siang hari, dan kualitas tidur yang buruk (Caumo, *et al.*, 2020).

Permasalahan utama yang dihadapi saat ini adalah kurangnya media pembelajaran budaya lokal yang mampu menjangkau minat remaja secara efektif dan menyenangkan. Hal ini diperburuk oleh pendekatan pembelajaran yang kurang variatif. Penelitian oleh Susanti *et al.*, (2024) turut mendukung pandangan ini dengan menyatakan bahwa bahwa penggunaan metode pengajaran yang monoton dapat mengakibatkan kejenuhan, kebosanan, penurunan minat dan motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil kuesioner mengenai tingkat pengetahuan remaja terhadap cerita Putri Kembang Dadar, ditemukan bahwa hanya 8% responden yang mengetahui cerita tersebut secara lengkap. Sebanyak 39% responden mengaku pernah mendengar cerita ini, namun tidak memahami detailnya. Sementara itu, mayoritas responden, yaitu 53%, tidak mengetahui sama sekali tentang cerita tersebut. Temuan ini mengindikasikan bahwa Putri Kembang Dadar masih kurang dikenal di kalangan remaja, bahkan sebagian besar belum pernah mendengar kisah tersebut. Untuk menjawab kebutuhan ini, diperlukan media yang mampu menghubungkan mereka dengan budaya lokal dalam format yang mudah dipahami dan menarik perhatian.

Menurut Mufida & Abidin (2021) mengungkapkan bahwa permainan *board game* dapat difungsikan untuk mengedukasi dan menjadi wadah hiburan yang menyenangkan siswa karena bisa dimainkan kapan saja. Selain itu, *board game* juga mampu meningkatkan interaksi sosial, melatih kemampuan berpikir kritis, serta mendorong partisipasi aktif dalam proses pembelajaran melalui pengalaman bermain yang menyenangkan dan tidak membosankan. Media ini dinilai efektif karena menyatukan unsur edukatif dan rekreatif dalam satu kegiatan yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan serta minat peserta didik.

Penelitian ini menghadirkan kontribusi baru dalam upaya pelestarian budaya lokal dengan mengangkat cerita rakyat asal Palembang melalui media *board game* edukatif. Hal ini menjadi solusi yang berbeda dari pendekatan sebelumnya, yang sering kali kurang melibatkan remaja secara aktif. Media pembelajaran sebelumnya cenderung membosankan dan hanya menyampaikan materi secara satu arah, sehingga sulit menarik minat mereka. Akibatnya, pesan budaya yang ingin disampaikan kurang dipahami dengan baik, cepat dilupakan, dan tidak meninggalkan kesan yang kuat.

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang sebuah *board game* edukatif yang mengangkat cerita rakyat Putri Kembang Dadar sebagai upaya mengenalkan kembali nilai-nilai budaya Palembang kepada remaja. Diharapkan, media ini dapat membantu meningkatkan pemahaman mereka terhadap warisan budaya daerah, membangun rasa bangga terhadap identitas lokal, serta

mengenalkan sosok perempuan lokal yang inspiratif melalui permainan yang menarik dan mudah dipahami.

METODE

Menurut Kelley dan Brown, *Design Thinking* merupakan metode atau pendekatan yang berpusat pada pengguna terhadap inovasi yang diambil dari perangkat desain untuk mengintegrasikan kebutuhan pengguna, kemungkinan teknologi, dan persyaratan untuk kesuksesan sebuah bisnis (Kelley & Brown, 2018). Penelitian ini menggunakan pendekatan *Design Thinking* yang terdiri dari lima tahap, yaitu:

The Five Design Thinking Steps



Gambar 1. Metode *Design Thinking*

Sumber: <https://satu.ac.id/bandung/dkv/2024/07/31/penerapan-proses-design-thinking-ke-dalam-bisnis-anda/2025>

Pada gambar 1 di atas ialah tahapan dalam perancangan yang mengacu pada pendekatan *Design Thinking*. *Design Thinking* dapat menjadi pembuka untuk memahami kebutuhan secara mendalam kemudian dilanjutkan dengan beragam solusi yang didapatkan dari proses *Design Thinking* (Zaki & Sukoco, 2018). Pendekatan ini terdiri dari lima tahap utama: *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Pada tahap *empathize*, dilakukan observasi, wawancara, dan studi literatur untuk memahami kebutuhan serta kebiasaan remaja di Kota Palembang. Data yang terkumpul dianalisis pada tahap *define* untuk merumuskan masalah utama, yaitu kurangnya minat remaja terhadap cerita rakyat lokal, khususnya cerita Putri Kembang Dadar.

Masalah tersebut kemudian dibawa ke tahap *ideate*, di mana berbagai ide dikembangkan. Dari sini, board game dipilih sebagai media edukatif karena dinilai menarik dan interaktif. Tahap *prototype* dilakukan dengan membuat purwarupa board game beserta elemen visualnya, lalu diuji melalui tahap *test* kepada remaja sebagai pengguna sasaran. Untuk memperjelas rumusan

masalah, digunakan pendekatan 5W+1H. Berikut ini merupakan hasil analisis data yang telah dilakukan oleh penulis:

1. *What to say?*

Dalam perancangan ini, ditemukan permasalahan terkait Kurangnya media edukatif yang menarik dan sesuai dengan minat belajar remaja.

2. *Why to say?*

Perancangan *board game* edukatif Putri Kembang Dadar bertujuan untuk mengangkat kembali cerita rakyat lokal sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif.

3. *Who to say?*

a. Geografis

Primer : Remaja SMP dan SMA di Kota Palembang.

Sekunder : Masyarakat umum di wilayah Sumatera Selatan khususnya di Kota Palembang

b. Demografis

Primer : Laki-laki dan perempuan usia 12–18 tahun dari kalangan menengah dan ke atas.

Sekunder : Usia 19–35 tahun, dari berbagai latar belakang sosial dan ekonomi.

c. Psikologis

Primer : Individu yang aktif, terbuka terhadap pengalaman baru, dan menyukai kegiatan sosial yang menghibur.

Sekunder : Remaja atau dewasa muda yang menghargai budaya lokal dan senang belajar melalui media alternatif seperti permainan.

d. Behavioristik

Menyukai permainan sering menghabiskan waktu luang untuk bermain *game* bersama teman atau keluarga.

4. *When to say?*

Momen santai dimanfaatkan agar remaja dapat bermain sambil belajar dan menyerap nilai-nilai cerita dengan cara yang tidak membosankan.

5. *Where to say?*

Dimainkan di sekolah, komunitas remaja, taman budaya, dan event edukatif yang berlangsung di Kota Palembang maupun wilayah sekitarnya.

6. *How to say?*

Mengangkat elemen visual khas budaya Palembang, seperti karakter yang mengenakan busana tradisional. Seluruh visualisasi, narasi, dan mekanisme permainan.

HASIL DAN DISKUSI

Adapun hasil dari pembahasan yang telah diperoleh penulis berkaitan dengan cerita rakyat Putri Kembang Dadar menunjukkan bahwa kisah ini memiliki potensi besar sebagai media edukatif. Hasil-hasil tersebut diuraikan sebagai berikut :

A. Gagasan Kreatif

Dalam perancangan ini, penulis merumuskan *big idea* sebagai elemen visual utama yang menjadi dasar pengembangan konsep desain dan media. Adapun *big idea* yang digunakan adalah siluet figur manusia, pohon cemara dan perisai, untuk lebih jelas lihat gambar 2, 3 dan 4.

1. Siluet



Gambar 2. Siluet

Sumber Foto: *pnggg*, 2025

Pada gambar 2 di atas menampilkan gagasan utama (*big idea*) dalam perancangan, yang diwujudkan melalui visual siluet sosok perempuan sebagai representasi tokoh Putri Kembang Dadar. Visual ini berfungsi sebagai simbol sentral yang merepresentasikan karakter utama dalam cerita.

2. Pohon Cemara



Gambar 3. Pohon Cemara

Sumber: <https://deslisumatran.wordpress.com/2010/03/20/cemara-norfolkaraucaria-heteropylla-salisb-franco/2025>

Pada gambar 3 di atas ditampilkan *big idea* yang diwujudkan melalui elemen ilustrasi pohon cemara sebagai pendukung visual yang memperkuat narasi. Pemilihan pohon cemara didasarkan pada makna simboliknya yang merepresentasikan suasana petualangan dan eksplorasi yang lekat dengan alam.

3. Perisai



Gambar 4. Perisai

Sumber: <https://deslisumatran.wordpress.com/2010/03/20/cemara-norfolk-araucaria-heteropylla-salisb-franco/2025>

Pada gambar 4 di atas merupakan *big idea* yang diwujudkan melalui penggunaan elemen perisai sebagai latar belakang logo. Pemilihan bentuk perisai bertujuan untuk merepresentasikan makna kekuatan, perlindungan, dan nilai-nilai yang terkandung dalam cerita atau identitas yang diangkat. Sebagai elemen latar, perisai memberikan kesan kokoh, melambangkan kehormatan.

B. Program Kreatif

1. Pesan Verbal

Penyampaian pesan verbal mencakupi tiga hal yaitu *headline*, *sub headline*, *tagline* dan *body copy*, yaitu :

- a. *Headline*: Petualangan Sang Putri
- b. *Subheadline*: Melintasi Waktu, Mewariskan Keberanian.
- c. *Tagline*: Ayo Berpetualang dalam Budaya!

Bodycopy: *Bodycopy* adalah bagian dari teks dalam materi pemasaran atau periklanan yang menjelaskan lebih lanjut tentang pesan yang ingin disampaikan.

2. Pesan Visual

a. Objek Visual



Gambar 5. Mahabhusana Kadatwan Sriwijaya

Sumber: <https://purimajapahit.wordpress.com/2010/01/02/busana-majapahit/2025>

Pada Gambar 5 di atas ditampilkan salah satu objek visual penting dalam perancangan komunikasi edukasi mengenai budaya lokal Palembang, yaitu ilustrasi seorang wanita yang mengenakan Mahabhusana Kadatwan Sriwijaya, yaitu pakaian adat kerajaan yang secara simbolis merepresentasikan kebesaran, kewibawaan, serta kemegahan Kerajaan Sriwijaya sebagai salah satu pusat peradaban besar di Asia Tenggara pada masanya. Ilustrasi ini dipilih sebagai elemen visual utama karena mampu memperkenalkan aspek historis dan estetis budaya lokal kepada khalayak, khususnya generasi muda, melalui pendekatan visual yang kontekstual dan menarik. Wanita tersebut digambarkan dengan postur tubuh yang anggun dan penuh wibawa, memancarkan citra keindahan sekaligus kemegahan dari Mahabhusana Kadatwan Sriwijaya yang dikenakannya. Pakaian ini dihiasi dengan ornamen khas, seperti kain berhiaskan motif emas, aksesoris kerajaan, serta hiasan kepala yang mencerminkan tingginya nilai estetika dan keterampilan seni pada masa kejayaan Sriwijaya.

b. Warna



Gambar 6. Warna
Sumber: *pngegg*, 2025

Pada Gambar 6 di atas menampilkan kombinasi warna yang digunakan dalam perancangan untuk merefleksikan karakter dan keindahan budaya lokal dalam cerita *Putri Kembang Dadar*. Warna coklat merepresentasikan kekuatan dan kehangatan budaya tradisional, terinspirasi dari unsur tanah dan kayu yang banyak ditemukan pada arsitektur rumah adat Palembang, seperti rumah limas. Warna toska melambangkan kesuburan dan kehidupan, yang selaras dengan kekayaan alam serta harapan akan masa depan yang cerah. Warna emas dipilih untuk menghadirkan kesan kemegahan, keagungan, dan kejayaan, mencerminkan nilai-nilai luhur yang melekat dalam kisah dan warisan budaya Palembang. Sementara itu, warna merah merujuk pada warna khas busana adat Palembang yang kuat dan mencolok, menggambarkan semangat, keberanian, dan kebanggaan akan identitas budaya lokal.

c. *Typography*

Menurut Sihombing (2015:164) Tipografi merupakan representasi visual dari sebuah bentuk komunikasi verbal dan merupakan perangkat visual yang pokok dan efektif. Tipografi yang digunakan dalam perancangan ini terdiri dari jenis *handwritten* dan *sans serif*. Penerapan tipografi tersebut dapat dilihat pada Gambar 7



Gambar 7. Jenis *Typo* atau Huruf yang dipilih
Sumber: Dimas Fernando, 2025

Pada gambar 7 di atas perancang memilih *typeface 'Kaiju Monster'* untuk elemen headline karena memiliki karakter visual yang kuat serta mampu menggabungkan kesan modern dan tradisional secara harmonis. Untuk subheadline, digunakan *typeface 'Nugie Romantic'* yang mendukung atmosfer desain secara menyeluruh dengan tetap mempertahankan keseimbangan antara estetika kontemporer dan nuansa etnik. Sementara itu, *typeface 'Montserrat'* diterapkan pada bagian *bodycopy* karena bentuk hurufnya yang sederhana dan elegan, sehingga menunjang keterbacaan.

d. Gaya Tampilan Desain



Gambar 8. *Samurai Champloo*

Sumber Foto: <https://elarmarioanimados.blogspot.com/2016/10/resena-samurai-champloo.html/2025>

Gaya desain pada gambar 8 di atas yang digunakan oleh penulis adalah gaya *anime*, gaya ilustrasi *anime* yang dimaksud akan dibuat seperti gaya *Samurai Champloo*. Gaya ini menggabungkan elemen visual yang energik, ekspresif, dan penuh warna dengan sentuhan tradisional yang modern. Pendekatan menggunakan gaya *anime* dirancang untuk menciptakan tampilan yang unik, menarik, dan relevan bagi remaja, menjadikan kisah Putri Kembang Dadar lebih dekat dan relevan bagi generasi muda.

Anime juga memberikan dampak pada motivasi belajar dan pola pikir penggemar. *Anime* merupakan suatu motivasi belajar menghargai hidup dan mengetahui sesuatu yang kecil dapat bermanfaat besar bagi orang lain karena manusia merupakan makhluk yang menarik untuk dipelajari seperti sikap toleransi dan saling menghargai menjadi suatu hal kecil dalam *anime* namun dapat diterapkan pada kehidupan nyata manusia (Shauqi, Rusdiah, & Hadawiah, 2023).

C. Visualisasi Desain

Visualisasi desain merupakan proses penerjemahan ide, gagasan, atau informasi menjadi bentuk visual yang dirancang secara sistematis, dengan mempertimbangkan prinsip-prinsip komunikasi visual untuk memastikan pesan yang disampaikan dapat dipahami secara efektif oleh audiens. Proses ini tidak hanya melibatkan aspek estetika, tetapi juga memadukan unsur fungsional, makna yang sesuai dengan isi pesan, serta latar nilai-nilai sosial agar hasil desain

mampu menjembatani antara pesan yang ingin dikomunikasikan dan persepsi target audiens secara optimal.

1. Karakter Tokoh Cerita

Tokoh dalam cerita sebagaimana dijelaskan oleh Abrams (dalam Nurgiyantoro, 2018:247) adalah orang-orang yang ditampilkan dalam suatu karya naratif atau drama yang oleh pembaca ditafsirkan memiliki kualitas moral dan kecenderungan yang tertentu seperti yang diekspresikan dalam ucapan dan apa yang dilakukan dalam tindakan. Adapun Desain karakter 4 tokoh dari cerita rakyat ini adalah sebagai berikut :

a. Putri Kembang Dadar



Gambar 9. Desain karakter Putri Kembang Dadar
Sumber: Dimas Fernando, 2025

Pada Gambar 9 di atas merupakan desain karakter utama Putri Kembang Dadar, salah satu tokoh dalam cerita rakyat yang berasal dari Palembang dan dikenal secara turun-temurun oleh masyarakat setempat. Ia dikenal sebagai seorang putri dengan kecantikan yang luar biasa, keanggunan yang memikat, serta memiliki sifat yang lemah lembut namun tegas. Dengan kebijaksanaan, keberanian, dan kepeduliannya terhadap rakyat, Putri Kembang Dadar mencerminkan nilai-nilai kebesaran dan keluhuran budaya yang menjadi identitas Kerajaan Sriwijaya, yang juga tergambar secara simbolis melalui pakaian Mahabhusana Rajakaputrian Kadatwan yang ia kenakan.

Representasi visual karakter ini tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetis, tetapi juga berperan penting dalam strategi komunikasi visual yang dirancang untuk memperkuat narasi budaya dan membangun pemahaman audiens, khususnya remaja, terhadap identitas budaya lokal. Melalui pendekatan visual yang edukatif dan interaktif, karakter Putri

Kembang Dadar menjadi sarana pengenalan nilai-nilai tradisional secara kontekstual, yang diharapkan mampu membangkitkan ketertarikan generasi muda terhadap warisan budaya daerahnya.

b. Raja Hilir



Gambar 10. Desain karakter Raja Hilir

Sumber: Dimas Fernando, 2025

Pada Gambar 10 di atas merupakan desain karakter dari Raja Hilir, seorang pemimpin Kerajaan Hilir yang memiliki peran sentral dalam alur cerita, khususnya dalam pengambilan keputusan strategis yang menentukan arah perjuangan dan dinamika hubungan antarwilayah. Raja Hilir digambarkan sebagai sosok yang bijaksana, tegas, dan memiliki kharisma kepemimpinan yang kuat dalam menghadapi konflik yang terjadi dengan Kerajaan Hulu. Dalam aspek visual, karakter ini divisualisasikan mengenakan busana adat kerajaan Mahabhusana Rajakaputran Kadatwan, yaitu salah satu jenis pakaian kebesaran yang secara historis melambangkan otoritas, kemegahan, serta kejayaan Kerajaan Sriwijaya sebagai pusat peradaban maritim di masa lampau.

Penggambaran tersebut tidak hanya bertujuan memperkuat identitas karakter secara visual, tetapi juga dimaksudkan untuk merepresentasikan nilai-nilai budaya dan sejarah lokal yang menjadi konteks penting dalam narasi cerita. Dengan demikian, kehadiran karakter Raja Hilir berfungsi sebagai elemen naratif sekaligus edukatif yang mendukung pembentukan pemahaman audiens terhadap struktur sosial dan budaya dalam cerita rakyat yang diangkat.

c. Raja Hulu



Gambar 11. Rancangan karakter Raja Hulu
Sumber: Dimas Fernando, 2025

Pada gambar 11 di atas ialah desain karakter dari Raja Hulu, sosok pemimpin yang memiliki peran penting dalam cerita serta dalam dinamika konflik antara Kerajaan Hulu dan Kerajaan Hilir. Karakter ini digambarkan sebagai raja yang berani, penuh kharisma, dan memiliki kemampuan kepemimpinan yang tinggi dalam menghadapi tekanan. Desain visual karakter ini dirancang untuk menonjolkan karakteristik tegas dan penuh wibawa, tercermin melalui ekspresi wajah, postur tubuh, serta pemilihan atribut busana yang merepresentasikan status kebangsawanan.

d. Panglima Hulu



Gambar 12. Rancangan karakter Panglima Hulu
Sumber: Dimas Fernando, 2025

Pada gambar 12 menampilkan desain karakter dari Panglima Hulu, tokoh penting dalam cerita yang memegang peranan strategis di medan perang serta dalam menghadapi dinamika konflik antara Kerajaan Hulu dan Kerajaan Hilir. Desain visual karakter ini dirancang untuk menonjolkan kekuatan fisik dan kepemimpinan yang dimilikinya, melalui pemilihan elemen busana yang sederhana namun fungsional. Penyesuaian ini bertujuan agar busana Panglima Hulu tetap relevan dengan peranannya dalam memimpin pasukan, sekaligus menjaga keanggunan dan kekuatan yang melekat pada simbolisme kostum tersebut.

2. Pre-Media

a. Poster



Gambar 13. *Final Design Poster*
Sumber: Dimas Fernando, 2025

Pada Gambar 13 di atas, menampilkan poster informatif yang dirancang oleh penulis sebagai media pendukung untuk memperkenalkan elemen-elemen penting dalam perancangan, seperti nama-nama tokoh dalam cerita rakyat *Putri Kembang Dadar*, penjelasan singkat mengenai media board game yang dikembangkan, serta pengenalan elemen *Graphic Standard Manual* (GSM) dari logo. Poster ini dibuat dengan pendekatan visual bergaya manga yang sedikit dimodifikasi agar tetap selaras dengan nuansa budaya Kota Palembang.

3. Main Media

Media utama yang digunakan dalam perancangan ini berupa *board game* edukatif, yang dikembangkan sebagai sarana interaktif untuk mendukung proses pembelajaran dan meningkatkan minat remaja terhadap nilai-nilai budaya lokal melalui pendekatan visual dan naratif yang menarik. Hasil akhir dari perancangan visual ini dapat dilihat pada Gambar 9



Gambar 14. *Boardgame* Petualangan Sang Putri
Sumber: Dimas Fernando, 2025

Pada Gambar 14 ditampilkan rancangan *board game* sebagai media utama dalam penyampaian cerita rakyat yang berjudul "*Petualangan Sang Putri*". Media ini dipilih karena kemampuannya dalam menyampaikan pesan budaya secara menarik dan partisipatif. Melalui pendekatan permainan papan, nilai-nilai tradisional yang terkandung dalam cerita Putri Kembang Dadar dikemas secara visual dan naratif untuk meningkatkan daya tarik serta keterlibatan pemain.

Board game ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang edukatif dan interaktif, di mana pemain secara aktif mengikuti alur cerita melalui serangkaian tantangan yang merepresentasikan perjalanan tokoh utama. Interaksi ini memungkinkan pemain tidak hanya memahami isi cerita, tetapi juga menyerap nilai-nilai budaya lokal secara menyenangkan. Dengan demikian, media ini berpotensi menjadi sarana alternatif dalam edukasi budaya bagi remaja, sekaligus mendukung pelestarian cerita rakyat melalui desain komunikasi visual yang kontekstual dan aplikatif.

4. Follow Up Media

Media pendukung berperan sebagai sarana pelengkap yang memberikan informasi tambahan serta memperkuat pesan yang disampaikan oleh media utama. Keberadaan media ini ditujukan untuk mendukung efektivitas komunikasi visual, sekaligus berfungsi menarik perhatian masyarakat khususnya remaja. Visualisasi dari media pendukung ini dapat dilihat pada gambar 15.



Gambar 16. Media Pendukung
Sumber Foto: Dimas Fernando, 2025

KESIMPULAN

Perancangan *board game* edukatif Petualangan Putri Kembang Dadar menunjukkan bahwa media permainan dapat menjadi sarana efektif untuk memperkenalkan kembali cerita rakyat kepada remaja. Melalui pendekatan desain komunikasi visual yang menggabungkan unsur estetika, semiotika, dan nilai-nilai budaya lokal Palembang, permainan ini berhasil membangkitkan minat terhadap warisan budaya yang mulai terlupakan. Visualisasi cerita melalui simbol budaya seperti kain songket dan pakaian adat, memberikan pengalaman bermain yang

tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga bermakna secara edukatif. Proses uji coba membuktikan bahwa *board game* ini mampu meningkatkan interaksi sosial, rasa ingin tahu terhadap cerita rakyat, serta pemahaman nilai-nilai moral seperti keberanian, kebijaksanaan, dan peran aktif perempuan dalam masyarakat. Keterbatasan sumber referensi tertulis berhasil diatasi melalui pendekatan interpretatif yang tetap menjaga inti cerita rakyat.

Dengan demikian, *board game* ini tidak hanya berperan sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai alat pembelajaran yang mendukung pelestarian budaya lokal dan pembentukan identitas budaya generasi muda. Kehadiran tokoh utama perempuan juga menjadi kontribusi penting dalam mendorong narasi kesetaraan gender dalam konteks budaya tradisional. Temuan ini menegaskan bahwa desain komunikasi visual memiliki potensi besar dalam menyampaikan nilai budaya secara kreatif dan relevan bagi remaja masa kini. Bagi penulis, perancangan ini masih banyak sekali kekurangannya, maka dari itu sangat diperlukan kritik dan saran dari berbagai pihak untuk mendukung perancangan ini ke depannya. Selanjutnya, penulis menyarankan kepada pihak terkait baik dari lembaga pendidikan, pemerintah hingga masyarakat untuk lebih memperhatikan lagi warisan budaya leluhur kita berupa cerita rakyat agar lebih dikenal oleh kalangan remaja dan tentunya dengan kemasan yang sesuai dengan konteks dan kebutuhan zaman.

DAFTAR PUSTAKA

- Caumo, G. H., Spritzer, D., Carissimi, A., & Tonon, A. C. (2020). Exposure to electronic devices and sleep quality in adolescents: A matter of type, duration, and timing. *Sleep Health*, 6(2), 172–178. <https://doi.org/10.1016/j.sleh.2019.12.004>
- Edwar, H. I., & Patriansah, M. (2024). Analisis Komunikasi Pada Iklan'Lepas Dari Narkoba', Efektivitas Pesan Dan Pengaruhnya Terhadap Kesadaran Publik. *VisArt: Jurnal Seni Rupa dan Desain*, 2(1), 134-144.
- Febrianti, Binar. (2018). Nilai-Nilai Budaya Dalam Cerita Rakyat Kalimantan Barat Burung Arue dan Burung Talokot. *Jurnal Sirok Bastra*. Vol 6(2). <http://sirokbastra.kemdikbud.go.id/>
- Kelley, D., & Brown, T. (2018). *An introduction to Design Thinking*. Institute of Design at Stanford, 6. <https://doi.org/10.1027/2151-2604/a000142>
- Merdiyatna, Yang. (2019). Struktur, Konteks, dan Fungsi Cerita Rakyat Karangkamulyan. *Jurnal Salaka: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Budaya Indonesia*. Vol 1 (2). <https://doi.org/10.33751/jsalaka.v1i2.1283>

- Mufida, A. & Abidin, M. R. (2021). Perancangan Boardgame sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Anak Usia 6-10 Tahun. *Barik*, 2(2), 44–59.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2018. *Teori Pengkaji Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Patriansah, M., & Dion, K. (2023). Analisis Prinsip Desain Logo PAL TV Dalam Perspektif Budaya Digital. *Jurnal SASAK: Desain Visual dan Komunikasi*, 5(2), 93-102.
- Shauqi, M. N., Rusdiah, & Hadawiah. (2023). Budaya anime Jepang dalam perubahan perilaku remaja pada siswa SMA Negeri 6 Kota Palopo. Universitas Muslim Indonesia.
- Sihombing, Danton. (2015), *Tipografi Dalam Desain Grafis*. Gramedia, Jakarta.
- Suci, S. R., Patriansah, M., & Viatra, A. W. (2024). Branding Tari Sedulang Setudung Untuk Generasi Muda Di Sumatera Selatan. *VisArt: Jurnal Seni Rupa dan Design*, 2(2), 299-316.
- Susanti, S., Aminah, F., Mumtazah Assa'idah, I., Wati Aulia, M., & Angelika, T. (2024). Dampak Negatif Metode Pengajaran Monoton Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan Dan Riset*, 2(2), 86–93. <https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/pedagogik/article/view/529>
- Sutaryanto, Apri. (2016). Folklor dan Peranannya Dalam Menumbuhkembangkan Wawasan Multikultural Siswa Sekolah Dasar. *Proceedings International Seminar FoE (Faculty of Education)*. Vol 1. <http://prosiding.unipma.ac.id>
- Zaki, A., & Sukoco, I. (2018). Use of design thinking at digital technology consultant company Indie Labtek Bandung. *Jurnal Pemikiran dan Penelitian Administrasi Bisnis dan Kewirausahaan*, 3(2). Universitas Padjadjaran. <https://doi.org/10.24198/adbispreneur.v3i2.18469>

Sumber Lain:

Wawancara dengan Dr. Erwan Surya Negara M.Sn., Palembang, 02 November 2024