

**PERANCANGAN BOARDGAME SEBAGAI SARANA
EDUKASI JAJANAN KHAS JOGJA KEPADA ANAK-
ANAK USIA 7 – 12 TAHUN**

**TUGAS AKHIR
PERANCANGAN**



**Oleh :
BUDIATMOJO
1810132027**

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN PRODUK
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2025**

**PERANCANGAN BOARDGAME SEBAGAI SARANA EDUKASI
JAJANAN KHAS JOGJA KEPADA ANAK-ANAK USIA 7 – 12 TAHUN**

**TUGAS AKHIR
PERANCANGAN**



**Oleh :
BUDI ATMOJO
1810132027**

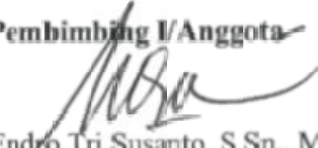
**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN PRODUK
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2025**

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas akhir berjudul :

Perancangan Boardgame Sebagai Sarana Edukasi Jajanan Khas Jogja Kepada Anak-Anak Usia 7 – 12 Tahun Diajukan oleh Budi Atmojo, NIM 1810132027 Program Studi S-1 Desain Produk, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia (Kode prodi : 90231), telah dipertanggungjawabkan didepan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 12 Juni 2025 dan telah dinyatakan memenuhi syarat dan diterima.

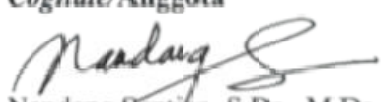
Pembimbing I/Anggota


Endro Tri Susanto, S.Sn., M.Sn.
NIP 19640921 199403 1 001
NIDN 0021096402

Pembimbing II/Anggota


Dede Affian Surya, S.Ds., M.Sn.
NIP 19950509 202321 1 018
NIDN 0021096402

Cognate/Anggota


Nandang Septian, S.Ds., M.Ds.
NIP 199609262022031015
NIDN 0026099605

Koordinator Program Studi Desain Produk


Endro Tri Susanto, S.Sn., M.Sn.
NIP. 196409211994031001
NIDN. 0021096402

Ketua Jurusan/Ketua


Setya Budi Astanto
NIP. 197301292005011001
NIDN. 0029017304

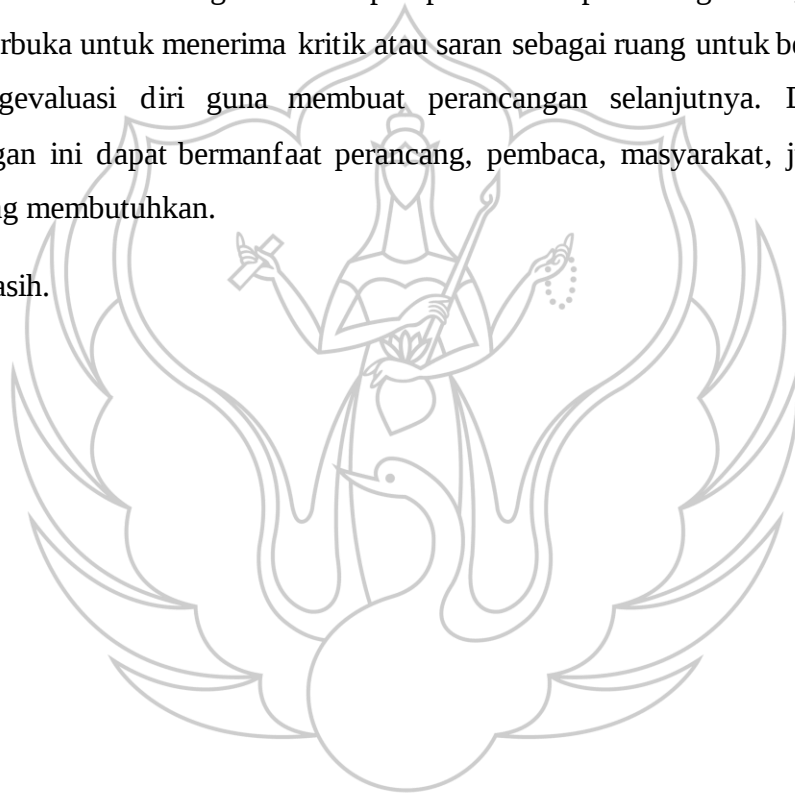
Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.
NIP. 197010191999031001
NIDN. 0019107005

KATA PENGANTAR

Puji serta syukur dipanjatkan kepada kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, Sehingga saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul **Perancangan *Boardgame* Sebagai Sarana Edukasi Jajanan Khas Jogja Kepada Anak-Anak Usia 7-12 Tahun** sebagai syarat mendapatkan gelar Sarjana Sarjana Desain dari Institut Seni Indonesia Yogyakarta dengan tepat waktu. Pada Laporan Tugas Akhir ini memuat pembahasan mengenai proses perancangan dan pembuatan produk *boardgame* edukasi untuk anak-anak. Penulis menyadari akan kekurangan terhadap laporan dan perancangan ini, sehingga penulis terbuka untuk menerima kritik atau saran sebagai ruang untuk berkembang dan mengevaluasi diri guna membuat perancangan selanjutnya. Diharapkan perancangan ini dapat bermanfaat perancang, pembaca, masyarakat, juga pihak-pihak yang membutuhkan.

Terima kasih.



UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam penyusunan laporan perancangan ini tidak terlepas atas dukungan dari berbagai pihak-pihak yang membantu hingga dapat selesai. Penulis banyak menerima bimbingan, semangat dan bantuan kepada semua pihak. Pada kesempatan ini Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Dengan segala rahmat serta karunia-Nya Kepada Allah SWT yang telah memberikan kekuatan dan kemudahan bagi penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Kepada Ibu tercinta yang senantiasa selalu mendoakan, menemani dan memberikan dukungan terbaik. Serta kepada semua teman-teman yang selalu mendukung dalam bentuk materil maupun moril.
3. Kepada dosen pembimbing I Bapak Endro Tri Susanto, S.Sn., M.Sn.. yang telah memberikan pandangan kritis dan wawasan baru dalam bimbingan yang terbaik untuk kelancaran Tugas Akhir penulis.
4. Kepada dosen pembimbing II Bapak Dede Affian Surya, S.Ds., M.Sn. yang telah sabar membimbing penulis, membantu memberikan saran, ide dan menuntun penulis dari awal hingga akhir menyusun Tugas Akhir ini.
5. Kepada Bapak Endro Tri Susanto, S. Sn., M. Sn., selaku Koordinator Program Studi Desain Produk yang memberikan memotivasi dan masukan agar dapat menyelesaikan Tugas Akhir.
6. Kepada Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Bapak Muhammad Sholahuddin, S.Sn, M.T..
7. Kepada para Dosen Desain Produk, alm. Ibu Dra. Pandansari Kusumo, M.Sn., Dr. Rahmawan Dwi Prasetya, S. Sn., M.Si, alm. Ibu RA Sekartaji Suminto, S. Sn., M.Sn., Mas Nandang, Mas Dede, dosen-dosen dan staff yang selama ini banyak berperan memberikan pengalaman serta pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi penulis.

8. Kepada Mas Iyok sebagai penyedia jasa 3D printing dan LapakKarya sebagai penyedia jasa pembuatan *hardbox* dan kartu.

Akhir kata, Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua yang tertulis maupun tidak tertulis di atas dan mendukung selama proses perancangan berlangsung dari awal hingga akhir. Semoga laporan Tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi semua.



LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Penulis menyatakan bahwa tugas akhir perancangan dengan judul : **PERANCANGAN BOARDGAME SEBAGAI SARANA EDUKASI JAJANAN KHAS JOGJA KEPADA ANAK-ANAK USIA 7-12 TAHUN** Karya ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana desain pada Program Studi Desain Produk, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Karya ini bukan merupakan hasil penjiplakan, bukan hasil publikasi dari skripsi atau tugas akhir yang telah diterbitkan sebelumnya, dan belum pernah digunakan untuk memperoleh gelar akademik di lingkungan Institut Seni Indonesia Yogyakarta maupun di perguruan tinggi lain, kecuali pada bagian tertentu yang sumbernya telah dicantumkan sebagaimana mestinya.



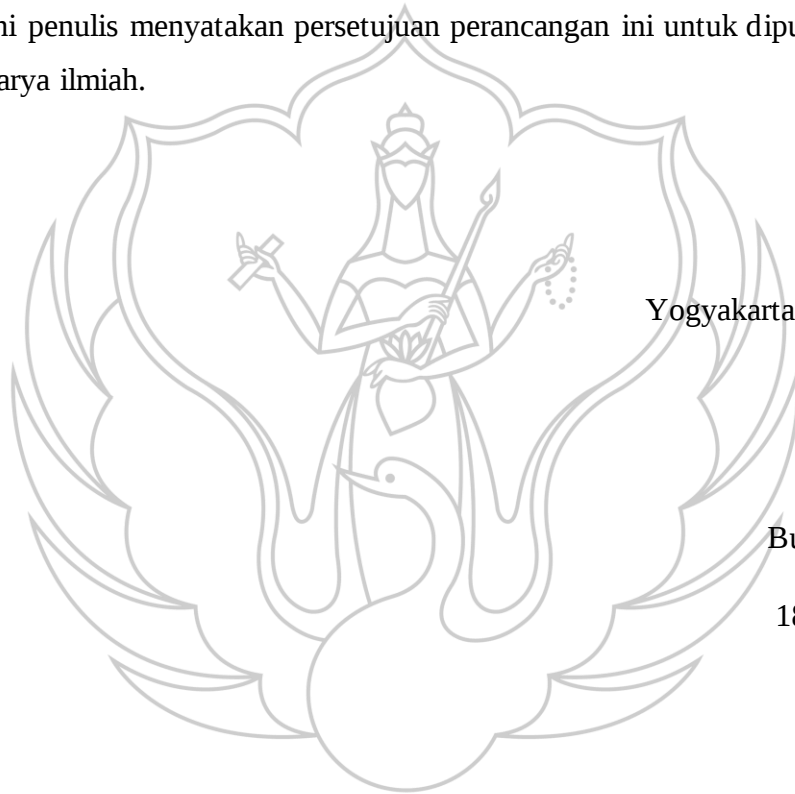
Yogyakarta, Juni 2025

Budi Atmojo

1810132027

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Penulis menyatakan bahwa Tugas Akhir Perancangan dengan judul **PERANCANGAN BOARDGAME SEBAGAI SARANA EDUKASI JAJANAN TRADISIONAL KHAS JOGJA KEPADA ANAK-ANAK USIA 7-12 TAHUN** adalah sebuah karya tulis yang didasarkan pada penelitian yang telah dilakukan penulis dengan cara pengutipan yang sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku. Dengan ini penulis menyatakan persetujuan perancangan ini untuk dipublikasikan sebagai karya ilmiah.



Yogyakarta, Juni 2025

Budi Atmojo

1810132027

ABSTRAK

Perancangan *Boardgame* Sebagai Sarana Edukasi Jajanan Khas Jogja Kepada Anak-Anak Usia 7 – 12 Tahun

Budi Atmojo

Abstrak

Permainan edukatif dan interaktif tentang jajanan khas jogja akan membantu anak-anak mengenal kuliner tradisional Indonesia kepada anak-anak usia 7-12 tahun. Meningkatnya popularitas jajanan cepat saji dan produk global menjadi salah satu faktor yang menyebabkan menurunnya minat terhadap jajanan tradisional. Sebagai upaya untuk mengenalkan kembali budaya kuliner lokal, khususnya jajanan khas Yogyakarta, dirancang sebuah media edukatif berupa *boardgame*. *Boardgame* dipilih karena merupakan permainan interaktif yang mampu menarik perhatian anak-anak sekaligus menjadi sarana pembelajaran yang menyenangkan. Metode yang digunakan dalam perancangan *boardgame* ini adalah *design thinking*, dengan pengumpulan data melalui penyebaran kuesioner. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa sebagian besar anak-anak belum familiar dengan jajanan tradisional, namun mereka menunjukkan ketertarikan terhadap media *boardgame*. Berdasarkan temuan tersebut, perancangan *boardgame* ini dapat berkontribusi dalam mengenalkan dan melestarikan kuliner tradisional Yogyakarta serta menjadi media kreatif dalam mendukung promosi pariwisata kuliner secara edukatif.

Kata Kunci : *Boardgame*, Jajanan Tradisional, Edukasi, Anak-Anak, Kuliner Yogyakarta.

ABSTRACT

Designing a Board Game as an Educational Tool about Traditional Snacks of Jogja for Children Aged 7–12 Years

Budi Atmojo

Abstract

Educational and interactive games about typical Jogja snacks will help children get to know traditional Indonesian cuisine for children aged 7-12 years. The increasing popularity of fast food and global products is one of the factors that causes a decrease in interest in traditional snacks. As an effort to reintroduce local culinary culture, especially typical Yogyakarta snacks, an educational media in the form of a board game was designed. Board games were chosen because they are interactive games that can attract children's attention while also being a fun learning tool. The method used in designing this board game is design thinking, with data collection through distributing questionnaires. The results of the questionnaire showed that most children were not familiar with traditional snacks, but they showed interest in the board game media. Based on these findings, the design of this board game can contribute to introducing and preserving traditional Yogyakarta cuisine and be a creative media in supporting the promotion of culinary tourism in an educational way.

Keywords: *Board Game, Traditional Snacks, Education, Children, Yogyakarta Culinary*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR	ii
UCAPAN TERIMA KASIH	iv
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	vi
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Batasan Masalah	4
D. Tujuan dan Manfaat Perancangan	5
1. Tujuan	5
2. Manfaat	5
BAB II	7
TINJAUAN PERANCANGAN	7
A. Tinjauan Perancangan	7
1. Deskripsi Produk	7
2. Definisi Produk	7
3. Gagasan Awal	7
4. Tema Produk	8
B. Perancangan Terdahulu	9
C. Landasan Teori	15
1. Boardgame	16
2. Jajanan Tradisional	18
3. Jajanan Khas Yogyakarta	20
4. Edukasi Anak Usia Dini	22
5. Permainan Edukasi	24

6. Studi Karakter.....	25
7. Teori Wama	28
BAB III.....	32
METODE PERANCANGAN.....	32
A. Metode Pengumpulan Data.....	32
1. Studi Literatur.....	32
2. Kuesioner.....	32
3. Observasi	32
B. Metode Perancangan.....	33
1. <i>Empathize</i> (Memahami Pengguna).....	34
2. <i>Define</i> (Menentukan Masalah dan Kebutuhan).....	34
3. <i>Ideate</i> (Mengembangkan Gagasan dan Konsep).....	35
4. <i>Prototype</i> (Membuat Model Awal).....	36
5. <i>Test</i> (Uji Coba dan Evaluasi).....	36
C. Tahapan Perancangan.....	37
D. Instrumen Pengumpulan data.....	38
1. Instrumen Kuesioner	38
2. Instrumen Studi Literatur.....	38
E. Analisis Data.....	38
1. Kuesioner.....	38
BAB IV	44
PROSES KREATIF.....	44
A. Problem Statement.....	44
B. Design Brief	44
1. <i>Open Brief</i>	44
2. <i>Close Brief</i>	45
3. <i>Analysis Design Brief</i>	45
C. Color board.....	48
D. Image Board	49
E. Usage Board	50
G. Kajian Material dan Gaya.....	51
1. Material.....	51
2. Gaya	55
3. Tema.....	55

H. Alternatif Gaya Desain Bidak.....	56
1. <i>Hand-drawn Classic</i>	56
2. <i>Rubber House</i>	56
3. <i>Modern Western (CalArts)</i>	56
4. <i>Chibi</i>	57
5. <i>Anime</i>	57
I. Desain Bidak Tugu.....	59
1. Desain Bidak Tugu.....	59
2. Kartu Permainan	60
3. Justifikasi Ukuran Box Permainan.....	63
4. Sketsa Layout Arena Bermain.....	65
5. Sketsa alternatif arena bermain	65
a. Sketsa arena 1.....	65
b. <i>Sketsa arena 2</i>	66
c. Sketsa arena 3.....	66
d. Sketsa arena 4.....	67
e. Sketsa arena 5.....	67
J. Desain Terpilih.....	67
G. Branding	76
H. Foto Produk	80
I. Pengujian Produk	82
BAB V.....	85
PENUTUP.....	85
A. Kesimpulan.....	85
B. Saran	86
Daftar Pustaka.....	88
DAFTAR LAMPIRAN	90

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 <i>Color Board</i>	48
Gambar 4. 2 <i>Image Board</i>	49
Gambar 4. 3 <i>Usage Board</i>	50
Gambar 4. 4 <i>Material Board</i>	51
Gambar 4. 5 <i>Filamen PLA (Polytactic Acid)</i>	52
Gambar 4. 6 <i>Cat Semprot Enzo</i>	53
Gambar 4. 7 <i>Cat Akriliki Grebel</i>	53
Gambar 4. 8 <i>Duplex Board</i>	54
Gambar 4. 9 <i>Matte Paper</i> (Sumber : https://www.amazon.com/Archival-Matte-Paper-DIN-192g/dp/B0000ASU1Q)	54
Gambar 4. 10 <i>Kertas Art Carton</i>	55
Gambar 4. 11 <i>Alternatif Hand-Drawn Classic</i>	56
Gambar 4. 12 <i>Alternatif Rubber House</i>	56
Gambar 4. 13 <i>Alternatif CalArts</i>	56
Gambar 4. 14 <i>Alternatif Chibi</i>	57
Gambar 4. 15 <i>Alternatif Anime</i>	57
Gambar 4. 16 <i>Desain Bidak Tugu</i>	59
Gambar 4. 17 <i>Kartu Ajaib</i> (Sumber : Budi Atmojo, 2025).....	61
Gambar 4. 18 <i>Kartu Jajan</i>	61
Gambar 4. 19 <i>Kartu Bahan</i>	62
Gambar 4. 20 <i>Sketsa Layout Arena bermain</i>	65
Gambar 4. 21 <i>Sketsa arena 1</i>	65
Gambar 4. 22 <i>Sketsa arena 2</i>	66
Gambar 4. 23 <i>Sketsa arena 3</i>	66
Gambar 4. 24 <i>Sketsa arena 4</i>	67
Gambar 4. 25 <i>Sketsa arena 5</i>	67
Gambar 4. 26 <i>Final Desain Arena Permainan</i>	69
Gambar 4. 27 <i>Final Desain Kartu Ajaib</i>	69
Gambar 4. 28 <i>Final Desain Kartu Jajan</i>	70
Gambar 4. 29 <i>Final Desain Kartu Bahan</i>	71
Gambar 4. 30 <i>Final Desain Bidak</i> (Sumber : Budi Atmojo,2025)	71
Gambar 4. 31 <i>Desain Peraturan</i>	72
Gambar 4. 32 <i>Gambar Kerja Arena Permainan</i>	72
Gambar 4. 33 <i>Gambar Kerja Laci Penyimpanan</i>	73
Gambar 4. 34 <i>Dimensi Bidak Jajan</i>	73
Gambar 4. 35 <i>Dimensi Bidak Tugu dan Kartu</i>	74
Gambar 4. 36 <i>Pola Packaging Kartu</i> (Sumber : Budi Atmojo, 2025)	74
Gambar 4. 37 <i>Gambar Kerja Busa Lapisan Atas</i>	75
Gambar 4. 38 <i>Gambar Kerja Busa Lapisan Bawah</i>	75
Gambar 4. 39 <i>Logo</i> (Sumber : Budi Atmojo, 2025).....	77
Gambar 4. 40 <i>Foto Produk 1</i>	81
Gambar 4. 41 <i>Foto Produk 2</i>	81
Gambar 4. 42 <i>Foto Produk 3</i>	81
Gambar 4. 43 <i>Foto Packaging Kartu</i> (Sumber: Budi Atmojo, 2025).....	82
Gambar 4. 44 <i>Pengujian Produk 1</i>	83
Gambar 4. 45 <i>Pengujian Produk 2</i>	84



DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Daftar Pemyataan.....	39
Tabel 4. 2 Daftar Hasil Pemyataan	41
Tabel 4. 3 Analisa Design Brief.....	45
Tabel 4. 4 Tabel Indikator.....	58
Tabel 4. 5 Tabel Indikator.....	68



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Yogyakarta salah satu kota budaya yang kaya akan sejarah serta tradisi. Yogyakarta memiliki berbagai macam jajanan khas yang menjadi ciri khas dan bagian penting dari identitas budaya tersebut. Jajanan seperti Bakpia, Klepon, Kipo, Cenil, Gatot, Tiwul, Geplak, Yangko dan masih banyak jajanan lainnya, tidak hanya menggugah selera tetapi juga mengandung nilai sejarah dan budaya yang mendalam. Jajanan-jajanan tersebut menjadi bagian dari warisan budaya yang perlu dilestarikan.

Namun pada era globalisasi saat ini banyak generasi muda khususnya anak-anak yang kurang mengenal kuliner tradisional tersebut. Banyak anak-anak saat ini lebih familiar dengan jajanan cepat saji dan produk global yang seringkali menggantikan minat mereka terhadap jajanan tradisional. Walaupun anak-anak pernah mengonsumsi jajanan tradisional tetapi mereka hanya mengetahui nama dan rasanya tanpa mengetahui adanya konteks budaya tradisional di dalamnya. Hal tersebut juga didorong oleh sedikitnya promosi komersil dari produk jajanan tradisional terutama jajanan tradisional Yogyakarta.

Pendidikan anak di usia dini merupakan pilar utama dalam membentuk perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak (Iswatiningrum & Utama, 2022). Pada tahap awal, kualitas pengalaman dan pembelajaran memiliki implikasi yang mendalam serta jangka panjang pada prestasi akademik dan perkembangan pribadi anak saat mereka memasuki masa depan (Sappaile et al., 2023 dan Jasiah et al., 2023). Berfokus pada anak-anak usia 7 sampai 12 tahun dalam pelestarian Jajanan tradisional Yogyakarta, di mana pada usia tersebut sangat penting karena ada usia tersebut anak-anak berada dalam fase perkembangan yang menjadi sangat penting dalam proses pembelajaran dan pembentukan karakter mereka.

Dalam kategori usia tersebut, anak-anak lebih terbuka terhadap eksplorasi dan pengetahuan baru yang menjadikan periode waktu ini sebagai waktu yang ideal untuk memperkenalkan konsep-konsep baru secara efektif. Sebagai upaya dalam melestarikan jajanan tradisional Yogyakarta kepada generasi muda khususnya anak-anak, *boardgame* muncul sebagai metode pendidikan yang efektif dan menarik.

Boardgame merupakan salah satu bentuk permainan yang biasanya ditempatkan pada sebuah bidang datar yang lebar seperti meja yang dapat menunjang untuk bermain bersama. Menurut Maulana & Asmarani (2021) *boardgame* merupakan salah satu jenis permainan di mana beberapa alat atau bagian permainan diletakkan, dipindahkan, serta digerakkan pada permukaan yang telah ditandai atau dibagi-bagi menurut aturan permainan. *Boardgame* menjadi salah satu media yang sangat potensial untuk mengedukasi anak-anak tentang kekayaan kuliner tradisional. Dengan permainan yang interaktif dan menarik, anak-anak dapat belajar atau mengenal tentang Jajanan khas khususnya Jajanan khas Yogyakarta, bahan-bahan yang digunakan, cara penyajian Jajanan khas tersebut, serta nilai budaya yang terkandung dalam Jajanan khas tersebut. Melalui *boardgame*, anak-anak tidak hanya memperoleh pengetahuan mengenai Jajanan tradisional bahkan juga akan memahami bagaimana pentingnya melestarikan warisan budaya yang ada disekitar mereka.

Boardgame merupakan jenis permainan yang dimainkan diatas papan atau permukaan datar dengan berbagai komponen seperti kartu, dadu, pion, dan papan permainan yang memiliki desain dan aturan tertentu. Permainan ini biasanya melibatkan strategi, keterampilan, dan interaksi sosial antar pemain, serta dirancang untuk memberikan pengalaman yang menyenangkan sambil menyampaikan informasi atau konsep tertentu. *Boardgame* menawarkan cara unik untuk menggabungkan hiburan dengan pembelajaran sehingga menjadikannya alat yang ideal untuk anak-anak usia 7 hingga 12 tahun. Pada usia ini, anak-anak berada pada fase perkembangan

kognitif dan sosial yang krusial, di mana mereka semakin mampu memahami konsep yang lebih abstrak dan menikmati pengalaman belajar yang melibatkan interaksi sosial. *Boardgame* tidak hanya memenuhi kebutuhan tersebut dengan cara yang menyenangkan tetapi juga memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk belajar sambil bermain, sebuah pendekatan yang terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan mereka.

Dengan beberapa permasalahan diatas, perancangan *boardgame* untuk mengenalkan jajanan khas Yogyakarta diharapkan tidak hanya menjadi sarana melestarikan budaya kuliner daerah tetapi juga diharapkan memberikan kontribusi dalam mempromosikan sektor pariwisata Yogyakarta terutama dalam bidang wisata kuliner. Melalui permainan yang edukatif dan menarik, diharapkan anak-anak dapat lebih mengenal, mencintai, dan menghargai kekayaan kuliner Indonesia khususnya yang ada di Yogyakarta.

Perancangan *boardgame* ini mencakup beberapa hal penting. Pertama, bagaimana merancang desain *boardgame* yang menarik dan sesuai dengan usia anak-anak, sehingga proses pembelajaran tentang jajanan khas Yogyakarta dapat dilakukan dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami. Desain *boardgame* harus mempertimbangkan elemen visual yang cerah dan kreatif, serta informasi yang disajikan dalam format sederhana dan menarik bagi anak-anak. Kedua, perlu dipertimbangkan juga jenis informasi apa saja yang perlu disertakan dalam setiap bagian *boardgame* untuk memperkenalkan Jajanan khas Yogyakarta seperti, nama jajanan, bahan baku utama, cara penyajian, dan sejarah singkat yang dapat disampaikan dengan cara yang mudah dipahami oleh anak-anak. Ketiga, bagaimana cara merancang mekanisme permainan yang dapat mendorong anak-anak untuk lebih tertarik dan aktif berpartisipasi dalam mengenal jajanan khas Yogyakarta. Permainan dirancang tidak hanya edukatif, tetapi juga menyenangkan seperti permainan berbasis strategi atau petualangan

yang dapat membantu anak-anak memahami jajanan tradisional sembari bermain.

Selanjutnya untuk tantangan dalam perancangan *boardgame* ini mencakup pemilihan materi yang tepat, desain yang sesuai dengan karakter anak-anak serta strategi untuk menghubungkan permainan dengan promosi pariwisata kuliner yang efektif. Dengan ini, diharapkan perancangan *boardgame* dapat memberikan kontribusi dalam mengenalkan serta melestarikan jajanan khas Yogyakarta dan mendukung promosi pariwisata kuliner Yogyakarta secara kreatif dan edukatif.

B. Rumusan Masalah

Adapun perumusan masalah dalam uraian latar belakang tersebut, perancang merumuskan pokok rumusan masalah berbunyi : bagaimana rancangan sebuah *boardgame* yang edukatif, interaktif, dan informatif yang dapat digunakan sebagai sarana memperkenalkan jajanan khas jogja kepada anak-anak usia 7-12 tahun?

C. Batasan Masalah

Rancangan *boardgame* ditujukan untuk anak-anak usia 7 hingga 12 tahun sebagai media pembelajaran sekaligus sebagai sarana memperkenalkan serta melestarikan budaya tradisional.

Boardgame ini mencakup Jajanan bernilai budaya tinggi, dengan desain yang menarik dan mekanisme permainan edukatif yang sederhana. Promosi difokuskan pada kuliner tanpa mencakup destinasi wisata lain serta dirancang menggunakan bahan dengan *durability* yang baik dan biaya produksi yang efisien atau terjangkau.

D. Tujuan dan Manfaat Perancangan

1. Tujuan

Tujuan dari perancangan ini adalah untuk mendapatkan rancangan sebuah *boardgame* yang edukatif, interaktif, dan informatif yang dapat digunakan sebagai sarana memperkenalkan jajanan khas jogja kepada anak-anak usia 7-12 tahun. Adapun tujuan perancangan *boardgame*, seperti :

a. Mahasiswa

Memberikan pengalaman praktis dalam merancang produk desain yang edukatif dan mendukung pelestarian budaya lokal.

b. Institusi

Memperkenalkan proyek kreatif mahasiswa yang mendukung pelestarian budaya.

c. Masyarakat

Meningkatkan kesadaran dan apresiasi terhadap Jajanan khas Yogyakarta serta mendukung pariwisata kuliner.

2. Manfaat

Adapun manfaat perancangan tugas akhir, sebagai berikut :

a. Mahasiswa

- 1) Mengembangkan keterampilan desain produk yang kreatif dan bermanfaat.
- 2) Menerapkan teori desain dalam proyek nyata.
- 3) Memperluas wawasan tentang kuliner dan budaya lokal.
- 4) Membuka peluang kewirausahaan disektor kreatif dan pariwisata.

b. Institusi

- 1) Meningkatkan reputasi institusi sebagai penggerak inovasi dan kreatifitas.
- 2) Mendorong kolaborasi dengan sektor industri dan pariwisata.
- 3) Menunjukkan penerapan pendidikan berbasis proyek yang aplikatif.

c. Masyarakat

- 1) Meningkatkan pengetahuan tentang kuliner dan budaya Yogyakarta.
- 2) Melestarikan tradisi kuliner dikalangan generasi muda.
- 3) Rancangan *boardgame* ini diharapkan memberikan dampak positif bagi pengembangan pendidikan dan pelestarian budaya kuliner Yogyakarta.

