
PERANCANGAN BOARD GAME SEBAGAI MEDIA PENGENALAN TOKOH WAYANG PUNAKAWAN

Arya Bayu Rafli Ade Widodo¹

Universitas Negeri Surabaya¹

email: aryabayu898@gmail.com

Received:

17-01-2026

Reviewed:

24-01-2026

Accepted:

31-01-2026

ABSTRAK: Wayang merupakan warisan budaya Indonesia yang sarat akan nilai moral dan filosofi hidup, namun minat generasi muda terhadap kesenian ini cenderung menurun karena perkembangan media hiburan modern. Penelitian ini bertujuan untuk merancang *board game* sebagai media pengenalan tokoh wayang Punakawan kepada remaja. Metode yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan Research and Development (R&D) berdasarkan model Sugiyono yang telah dimodifikasi, serta didukung oleh pendekatan *Game-Based Learning* (GBL) untuk menyelaraskan aspek hiburan dan edukasi. Data dikumpulkan melalui wawancara dengan pakar budaya, *game master*, observasi pertunjukan wayang, studi literatur, dan survei target audiens. Produk akhir berupa *board game* Wayang Tempur Punakawan telah melalui tahap validasi ahli dan uji coba pengguna. Hasil validasi menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 85% yang mencakup aspek visual, budaya, dan mekanisme permainan. *Board game* ini terbukti mampu menyampaikan nilai-nilai tokoh Punakawan secara menarik dan mudah diterima oleh generasi muda. Penelitian ini diharapkan menjadi langkah inovatif dalam pelestarian budaya lokal melalui media permainan interaktif yang kontekstual dan relevan.

Kata Kunci: *board game*, budaya, *game-based learning*, Punakawan, R&D

ABSTRACT: Wayang is a traditional Indonesian cultural heritage rich in moral values and life philosophy. However, interest among younger generations in this art form has declined due to the rise of modern entertainment media. This study aims to design a board game as an alternative medium to introduce the characters of Punakawan wayang to teenagers. The research uses a qualitative method with a modified Research and Development (R&D) approach based on Sugiyono's model, supported by the Game-Based Learning (GBL) framework to integrate both educational and entertainment aspects. Data were collected through interviews

with cultural experts and board game designers, observations of wayang performances, literature studies, and surveys of the target audience. The final product, Wayang Tempur Punakawan board game, was validated by experts and tested by users. The validation results indicate a feasibility level of 85%, covering aspects of visual design, cultural accuracy, and game mechanics. This board game successfully conveys the values of Punakawan characters in an engaging and accessible way for young people. The study is expected to serve as an innovative effort in preserving local culture through interactive and contextually relevant game media.

Keywords: board game, culture, game-based learning, Punakawan, R&D

PENDAHULUAN

Wayang merupakan salah satu warisan budaya tak benda Indonesia yang memiliki nilai-nilai filosofis, moral, dan sosial yang tinggi. Wayang bukan hanya sebuah pertunjukan seni, tetapi juga media pendidikan dan refleksi kehidupan yang telah hidup di tengah masyarakat sejak berabad-abad lalu. Dalam perkembangannya, seni pewayangan terus mengalami tantangan, terutama dalam hal keberlangsungan dan penerimaan dari generasi muda. Kemajuan teknologi dan masuknya budaya populer global telah memengaruhi pola konsumsi hiburan generasi sekarang, sehingga kesenian tradisional seperti wayang cenderung kurang diminati (Purwanto, 2018). Hal ini menjadi masalah penting dalam upaya pelestarian budaya lokal, terutama karena seni pewayangan merupakan bagian dari identitas dan karakter bangsa.

Di satu sisi, pendidikan budaya diharapkan mampu menumbuhkan rasa cinta terhadap warisan tradisional. Namun, pendekatan yang bersifat satu arah dan kaku seringkali menjadi penghambat dalam proses pembelajaran budaya, terutama bagi generasi digital. Oleh karena itu, diperlukan metode alternatif yang mampu menjembatani nilai-nilai budaya dengan media yang lebih akrab dan menyenangkan bagi generasi muda. Salah satu media yang berpotensi besar adalah board game. Board game merupakan bentuk permainan interaktif yang menggabungkan strategi, cerita, dan interaksi sosial, dan telah terbukti efektif sebagai media pembelajaran non-formal (Wisana, 2015; Gros, 2007).

Fakta menunjukkan bahwa penggunaan *game* sebagai media edukatif, atau dikenal dengan istilah *game-based learning*, telah banyak diterapkan dalam berbagai bidang pendidikan. Model pembelajaran ini memanfaatkan elemen permainan untuk membangun pengalaman belajar yang aktif, menarik, dan kontekstual (Kusuma et al., 2022). Namun, pemanfaatan *board game* dalam konteks pengenalan budaya lokal, khususnya tokoh Punakawan dalam pewayangan Jawa, masih sangat terbatas. Tokoh Punakawan seperti Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong memiliki nilai filosofis yang dalam serta peran unik sebagai penyampai kritik sosial dan pengaruh moral dalam cerita wayang. Sayangnya, eksistensi tokoh-tokoh ini mulai tergerus karena kurangnya media yang relevan dan menarik untuk memperkenalkannya kepada generasi muda.

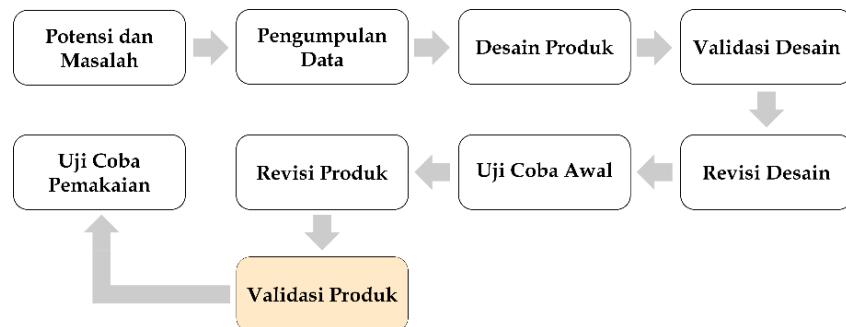
Penelitian ini mencoba menjawab gap tersebut dengan merancang *board game* edukatif bertemakan tokoh wayang Punakawan yang dikemas dalam bentuk permainan strategi. Perancangan ini dilakukan dengan pendekatan *Research and Development* (R&D) dari Sugiyono (2009), serta integrasi model *Game-Based Learning* sebagai landasan konseptual. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk board game yang tidak hanya menghibur, tetapi juga mampu menyampaikan nilai-nilai budaya melalui narasi, ilustrasi, dan mekanisme permainan yang menyatu. Produk ini diharapkan menjadi alternatif media edukatif yang efektif dalam memperkenalkan kembali tokoh Punakawan kepada generasi muda dengan cara yang menyenangkan dan interaktif.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: "Bagaimana merancang *board game* sebagai media pengenalan tokoh wayang Punakawan yang menarik dan edukatif untuk generasi muda?". Untuk menjawabnya, penelitian ini menggali kebutuhan dan minat target audiens, mengidentifikasi nilai

budaya tokoh Punakawan, serta mengembangkan prototipe permainan yang sesuai dengan prinsip desain edukatif. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya berkontribusi dalam bidang desain komunikasi visual, tetapi juga sebagai bentuk inovasi dalam pelestarian budaya lokal di era digital.

METODE PENELITIAN (PENCIPTAAN/PERANCANGAN)

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode *Research and Development* (R&D) berdasarkan model Sugiyono (2009), yang dimodifikasi untuk menyesuaikan konteks perancangan karya desain berupa *board game* edukatif. Rancangan penelitian ini bertujuan untuk menciptakan produk yang tidak hanya berfungsi sebagai media permainan, tetapi juga sebagai sarana pengenalan budaya, khususnya tokoh wayang Punakawan. Proses penelitian dilakukan melalui tahapan: potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, dan revisi produk akhir. Peneliti tidak melanjutkan pada tahap produksi massal karena keterbatasan ruang lingkup penelitian. Sebagai tambahan, dilakukan modifikasi berupa validasi produk oleh ahli sebagai upaya untuk menjamin kelayakan desain sebelum uji coba gunguna.



Gambar 1 Metode modifikasi *Research and development* (R&D) Sugiyono

Ruang lingkup penelitian ini berfokus pada perancangan *board game* edukatif yang menekankan integrasi nilai-nilai budaya lokal dengan pendekatan *game-based learning*. Objek penelitian yang dikembangkan adalah *board game* "Wayang Tempur Punakawan" yang dirancang untuk remaja usia 14–25 tahun sebagai media pembelajaran alternatif yang menghibur dan memperkenalkan karakter wayang Punakawan secara kontekstual. Definisi operasional dari variabel utama dalam penelitian ini adalah "media pembelajaran budaya berbasis *board game*", yang didefinisikan sebagai permainan papan yang dirancang untuk menyampaikan pesan edukatif melalui elemen visual, mekanisme permainan, dan narasi tokoh pewayangan.

Sumber utama yang digunakan dalam proses perancangan meliputi data hasil wawancara, observasi pertunjukan wayang, dokumentasi visual, serta literatur dari jurnal dan buku yang relevan. Alat utama dalam mendukung proses ini meliputi perangkat desain grafis digital seperti Adobe Illustrator dan Adobe Photoshop, serta software prototyping board game. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam, observasi partisipatif dan nonpartisipatif, survei online, serta studi literatur. Wawancara dilakukan secara langsung dan daring dengan dalang dan game master, sedangkan survei disebarluaskan menggunakan Google Form untuk menjaring tanggapan dari target pengguna.

Analisis data dilakukan dengan pendekatan kualitatif etnografi menggunakan model Spradley (1980), yang meliputi tahapan analisis domain, taksonomi, komponensial, dan tema kultural. Analisis ini digunakan untuk menginterpretasikan persepsi, kebutuhan, dan nilai-nilai budaya yang relevan dalam perancangan produk. Selain itu, penilaian terhadap desain dilakukan menggunakan teknik validasi dengan skala Likert melalui uji ahli dari tiga bidang: budaya, desain grafis, dan game master. Hasil validasi kemudian dihitung dalam bentuk persentase kelayakan untuk menilai tingkat efektivitas dan keberterimaan produk.

KERANGKA TEORETIK

Kerangka teoretik dalam penelitian ini dibangun dari berbagai teori dan konsep yang relevan dengan konteks perancangan media edukatif berbasis permainan dan kebudayaan lokal. Tujuannya adalah memberikan landasan konseptual dan metodologis dalam menjawab rumusan masalah dan mencapai tujuan penelitian.

1. Wayang dan Tokoh Punakawan sebagai Representasi Budaya

Wayang merupakan salah satu bentuk seni pertunjukan tradisional Indonesia yang kaya akan simbol, filosofi, dan nilai moral (Purwanto, 2018). Salah satu elemen penting dalam pertunjukan wayang adalah kehadiran tokoh Punakawan, yakni Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong. Tokoh-tokoh ini dikenal sebagai representasi rakyat jelata yang bijaksana, humoris, serta menjadi penyeimbang tokoh-tokoh utama seperti Pandawa. Menurut Purwadi (2014), Semar melambangkan kebijaksanaan dan spiritualitas, sementara Gareng, Petruk, dan Bagong masing-masing merepresentasikan ketulusan, kedermawanan, dan kegembiraan.

2. Game-Based Learning sebagai Model Pembelajaran Alternatif

Game-Based Learning (GBL) adalah pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan elemen permainan ke dalam proses edukasi untuk meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pemahaman peserta didik (Gros, 2007). GBL memungkinkan siswa untuk belajar melalui pengalaman aktif dan reflektif, dengan mekanisme permainan yang dirancang untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Menurut Kusuma dkk. (2022), GBL mampu mengatasi tantangan dalam proses pembelajaran konvensional karena memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, kompetitif, dan memicu rasa ingin tahu.

3. Board Game sebagai Media Edukatif

Board game adalah jenis permainan fisik berbasis papan yang melibatkan strategi, interaksi sosial, dan elemen naratif. Dalam konteks edukasi, board game memiliki potensi sebagai media pembelajaran yang efektif karena mampu menyampaikan informasi secara kontekstual dan menyenangkan (Wisana, 2015). Hartono (2016) menambahkan bahwa *board game* melatih kerjasama, komunikasi, pengambilan keputusan, dan dapat menyisipkan nilai-nilai edukatif seperti budaya dan sejarah. Oleh karena itu, perancangan *board game* bertema Punakawan dapat menjadi sarana yang relevan untuk memperkenalkan kembali nilai-nilai lokal kepada generasi muda.

4. Desain Grafis dalam Media Permainan

Desain grafis berperan penting dalam menciptakan daya tarik visual dan kemudahan pemahaman dalam media *board game*. Menurut Landa (2011), proses desain grafis terdiri dari lima tahapan: orientasi, analisis, pengembangan konsep, eksplorasi visual, dan eksekusi akhir. Dalam *board game*, desain visual meliputi karakter, papan permainan, kartu, dan instruksi yang harus mampu menyampaikan narasi dan nilai-nilai budaya dengan efektif dan estetis.

5. Research and Development (R&D) sebagai Metode Perancangan

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) berdasarkan model Sugiyono (2009), yang merupakan metode sistematis untuk menghasilkan produk dan menguji keefektifannya. Model ini digunakan untuk mengembangkan produk edukatif seperti *board game* dengan melalui tahap-tahap tertentu, mulai dari identifikasi masalah, desain, validasi, hingga uji coba. Dalam penelitian ini, digunakan 8 tahap R&D, dengan modifikasi tambahan berupa validasi produk sebelum dilakukan uji coba pada pengguna.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Potensi dan Masalah

Tahap awal diawali dengan eksplorasi terhadap minat dan kebutuhan target audiens melalui kuesioner dan wawancara. Hasil survei terhadap 22 responden usia 15–25 tahun menunjukkan bahwa 81,8% belum mengenal tokoh Punakawan, namun 86,4% tertarik mempelajari budaya lokal melalui media permainan. Wawancara dengan dalang dan pakar budaya mengungkap bahwa pertunjukan wayang mulai kehilangan peminat muda, dan media baru diperlukan agar wayang tetap relevan. Ini memperkuat urgensi untuk menciptakan media alternatif berupa board game berbasis budaya lokal.

Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui studi pustaka, observasi pertunjukan wayang, wawancara dengan pakar budaya dan game master, serta survei daring. Wawancara menunjukkan bahwa tokoh Punakawan mengandung nilai luhur seperti kebijaksanaan, ketulusan, dan humor sosial. Sementara dari sisi game designer, disimpulkan bahwa gameplay harus bersifat ringan, kompetitif, dan visual menarik agar mampu menarik perhatian anak muda.



Gambar 2 Observasi Pertunjukan Wayang

Dalam pendekatan kualitatif, proses analisis data menjadi komponen krusial dalam memahami secara mendalam informasi yang diperoleh dari lapangan. Penelitian ini menerapkan model analisis data etnografi yang dikembangkan oleh James P. Spradley, yang meliputi empat tahapan utama: analisis domain, taksonomi, komponensial, dan tema kultural. Model ini digunakan untuk menggali makna, pola, serta hubungan konseptual dari hasil wawancara dan observasi.

- 1) Analisis domain bertujuan mengidentifikasi cakupan umum dari temuan awal, baik yang berkaitan dengan objek penelitian maupun konteks sosialnya. Proses ini menghubungkan istilah-istilah kunci seperti *wayang*, *pertunjukan konvensional*, dan *perkembangan teknologi* dengan kategori semantik seperti jenis, tempat, sebab, atau fungsi.
- 2) Analisis taksonomi dilakukan untuk menjabarkan domain terpilih menjadi struktur yang lebih mendalam dan terorganisir, guna memahami keterhubungan antar unsur dalam satu kategori.
- 3) Analisis komponensial digunakan untuk membandingkan perbedaan karakteristik antarkomponen dalam domain, dengan menekankan pada keunggulan dan kelemahan masing-masing objek. Berdasarkan perbandingan beberapa board game populer, *Wayang Tempur Punakawan* menonjol melalui lima aspek: visual bernuansa lokal, narasi filosofis, tingkat interaksi tinggi, mekanik yang mudah diakses, dan daya edukatif budaya yang kuat.
- 4) Analisis tema kultural merangkum temuan utama untuk mengungkap makna yang lebih luas. Hasilnya menunjukkan bahwa meskipun minat generasi muda terhadap kesenian wayang menurun, mereka tetap terbuka terhadap pendekatan baru yang bersifat interaktif dan menyenangkan. Dalam hal ini, board game bertema Punakawan berfungsi sebagai media alternatif yang mampu

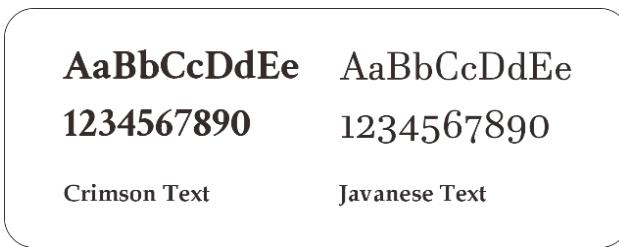
mempertemukan nilai-nilai budaya dengan gaya belajar masa kini, selama disampaikan secara menarik, sistematis, dan relevan secara visual.

Desain Produk

Berdasarkan analisis terhadap kebutuhan pengguna serta strategi yang telah dirumuskan, proses perancangan produk ini difokuskan pada integrasi aspek fungsional, tematik, dan edukatif. Pendekatan *Game-Based Learning* digunakan untuk menghadirkan mekanisme permainan yang interaktif dan menarik guna mendorong rasa ingin tahu dan keterlibatan audiens. Perancangan ini dijabarkan melalui spesifikasi teknis produk, komponen permainan, serta alur dan sistem permainan dalam board game. Produk yang diberi nama Wayang Tempur Punakawan merupakan permainan strategi berbasis papan yang dapat dimainkan oleh 2 hingga 4 orang dengan durasi permainan sekitar 30-45 menit. Komponen permainan mencakup papan arena, kartu karakter Punakawan, kartu energi, kartu aksi, reaksi, dan kebijakan, dadu enam sisi, penanda moral poin, serta lembar panduan dan kemasan. Setiap elemen visual dan narasi dirancang untuk mendukung penyampaian nilai-nilai budaya Jawa, khususnya melalui tokoh Punakawan.

1) Tipografi

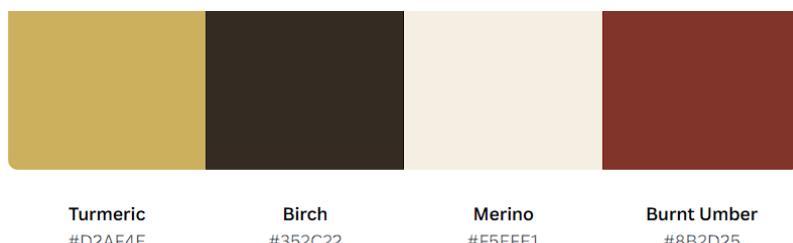
Pemilihan tipografi pada perancangan ini menggunakan serif untuk mendapatkan kesan klasik dan menimbulkan Kesan emosial tentang kesenian tradisional. Keterbacaan juga merupakan perhitungan utama dalam penggunaan *font* ini.



Gambar 3 Tipografi *Board Game* Wayang Tempur Punakawan

2) Warna

Penggunaan warna pada *board game* ini menggunakan kombinasi warna hangat, yaitu antara warna kuning, merah dan coklat. Penggunaan warna hangat seperti kuning atau oranye dapat memunculkan makna suasana hati yang cerah, kebagiaan, keceriaan dan warna yang mudah untuk mendapatkan attensi seseorang (Chery, 2024). Sedangkan warna merah digunakan untuk memunculkan emosi negative sebagai perlawanan seperti bahaya, keburukan, dan kekuatan.



Gambar 4 Color Palette *board game*

3) Logo Wayang Tempur Punakawan



Gambar 5 Logo board game wayang tempur punakawan

Logo merupakan wajah atau identitas visual dari suatu merek (*brand*) atau produk yang dirancang untuk membangun kesadaran individu terhadap eksistensi dan citra *brand* tersebut. Penggunaan kata 'tempur' dalam logo atau judul 'Wayang Tempur Punakawan' merupakan bentuk majas metafora yang menggambarkan konflik moral dan batin yang dialami oleh tokoh-tokoh Punakawan. Tempur di sini tidak merujuk pada perkelahian fisik, melainkan simbolisasi dari perjuangan antara nilai kesucian (nirmala) dan pengaruh negatif (durmala) dalam narasi *board game*. Logo ini dibuat dengan visual yang tegas dan klasik untuk memberi kesan kemegahan dan tetap memiliki gaya khas otentik seni tradisional.

4) Kartu tokoh wayang Punakawan

Kartu tokoh berfungsi sebagai kartu peran yang dipilih oleh pemain saat memulai permainan, di mana masing-masing karakter Punakawan Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong, memiliki kemampuan dan peran yang dirancang sesuai dengan kepribadian khas mereka, guna memperkenalkan karakter serta meningkatkan aspek strategis dalam permainan; desain akhir kartu disusun berdasarkan sketsa awal, dengan penerapan warna dan tipografi yang telah ditentukan untuk memperkuat identitas visual dan nuansa tematik permainan..



Gambar 6 Kartu tokoh punakawan

5) Kartu Energi

Kartu energi adalah penanda energi dari wayang yang telah pemain dapat, menandakan dua energi yaitu energi Nirmala dan energi Durmala. Kartu energi berfungsi sebagai nyawa dari moral poin yang dimiliki oleh wayang, setiap moral poin wayang habis maka pemain harus mengorbankan satu kartu energi. Terdapat total 20 kartu energi yang disediakan untuk masing-masing wayang.



Gambar 7 Kartu energi board game wayang tempur punakawan

6) Kartu Aksi

Kartu digunakan untuk menjalankan aksi dalam permainan, setiap kartu aksi juga memiliki efek yang berbeda-beda. Kartu aksi dapat dimainkan 3x pada giliran sendiri. Terdapat total 40 kartu aksi yang tersedia dalam *board game* wayang tempur punakawan.



Gambar 8 Ragam kartu aksi *board game* wayang

7) Kartu Reaksi

Kartu pertahanan yang bisa diaktifkan kapan saja (maksimal 2 dalam 1 giliran). Terdapat total 24 kartu yang tersedia dalam *board game* wayang tempur punakawan.



Gambar 9 Ragam kartu reaksi *board game* wayang

8) Kartu Kebajikan

Kartu spesial yang memiliki efek khusus dan (hanya bisa digunakan selama 1x pada giliran sendiri). Terdapat total 16 kartu Kebajikan yang tersedia dalam *board game* wayang tempur punakawan.



Gambar 10 Ragam kartu kebajikan *board game* wayang

9) Papan arena permainan

Papan bermain atau arena yang digunakan dalam permainan. Arena memiliki tanda yang dapat membantu pemain dalam memandu jalannya permainan.



Gambar 11 Arena *board game* wayang tempur punakawan

10) Dadu

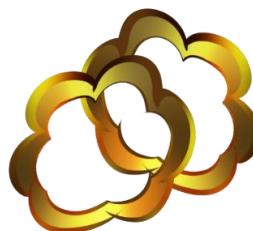
Dadu enam sisi digunakan sebagai alat hasil dari Keputusan yang terjadi selama permainan berlangsung.



Gambar 12 Dadu kayu enam sisi

11) Penanda Moral Poin

Mark atau tanda yang berfungsi sebagai titik penanda sisa moral poin wayang selama permainan berlangsung. Penanda ini berbentuk pola bunga dengan lubang ditengah. Penanda ini menggunakan bahan akrilik ccs dengan diameter 12mm.



Gambar 13 Ilustrasi penanda poin moral wayang

12) Lembar Panduan

Kertas Panduan yang berisi tata cara bermain, aturan permainan dan komponen permainan.



Gambar 14 Lembar panduan sisi belakang

13) Kemasan

Bentuk kemasan berupa cardboard persegi panjang horizontal yang dilengkapi informasi terkait sinopsis board game dan komponen permainan yang akan didapatkan.



Gambar 15 Mockup kemasan board game wayang tempur punakawan

14) Mekanisme permainan

Mekanisme permainan mengadopsi sistem *resource management* dan *turn-based combat*, di mana pemain terbagi ke dalam dua kubu, Nirmala (baik) dan Durmala (buruk). Tujuan permainan adalah mengubah semua karakter Durmala menjadi Nirmala melalui kombinasi strategi, aksi, dan penggunaan nilai moral. Permainan ini dirancang agar pemain dapat terlibat secara emosional, fisik, kognitif, dan sosial kultural melalui penyampaian cerita yang bermakna dan simbolik. Implementasi pendekatan *Game-Based Learning* tampak dalam empat bentuk keterlibatan utama: afektif melalui ilustrasi dan narasi Punakawan; perilaku melalui interaksi fisik dan strategi permainan; kognitif melalui penyelesaian masalah dan manajemen sumber daya; serta sosial kultural melalui diskusi antar pemain mengenai nilai budaya. Dengan demikian, Wayang Tempur Punakawan tidak hanya menghadirkan pengalaman bermain yang menyenangkan, tetapi juga memperkuat pemahaman budaya secara kontekstual dan edukatif.

Validasi Desain

Konsep awal divalidasi oleh ahli budaya dan game master. Penilaian diberikan berdasarkan aspek visual, nilai budaya, dan mekanik permainan. Hasil validasi menunjukkan bahwa board game ini layak dikembangkan lebih lanjut. Beberapa masukan yang muncul antara lain: perlunya penyederhanaan narasi agar lebih komunikatif, penyelarasannya antara gaya ilustrasi dengan karakter asli wayang, serta perbaikan bahasa pada buku panduan.

Tabel 1 Validasi Materi

Hasil perhitungan skala likert
Persentase Kelayakan = Jumlah skor/Total skor x 100%
$PK = 33/40 \times 100\%$
PK = 82,5%
Klasifikasi Kelayakan
82,5% = Layak

Revisi Desain

Merespons hasil validasi, dilakukan revisi pada visual karakter agar lebih konsisten dengan pakem Punakawan. Buku panduan diperjelas dengan diagram dan ilustrasi langkah permainan. Bahasa dikaji ulang agar sesuai dengan remaja modern tanpa kehilangan nilai budaya yang dibawa. Elemen narasi disesuaikan agar tetap menyampaikan nilai luhur tanpa mengurangi sisi hiburan.

Uji Coba Produk

Produk diuji coba kepada target audiens melalui simulasi permainan. Hasil observasi menunjukkan bahwa pemain memahami aturan permainan dengan baik, menunjukkan antusiasme tinggi, dan terlibat aktif dalam interaksi. Mereka tertarik dengan cerita tokoh Punakawan dan menyatakan ingin mengetahui lebih lanjut. Hal ini memperlihatkan bahwa media board game mampu menciptakan pengalaman belajar budaya yang menyenangkan dan tidak mengurangi.



Gambar 16 Uji coba permainan oleh user

Revisi dan Validasi Produk

Dari uji coba tersebut, diperoleh penilaian kualitatif dan kuantitatif. Kuesioner skala Likert menunjukkan tingkat kelayakan produk sebesar 85% dengan kategori "Sangat Layak". Aspek yang paling tinggi dinilai adalah daya tarik visual karakter dan kemudahan memahami aturan. Kritik minor seperti ukuran kartu dan pemilihan warna telah dicatat untuk perbaikan lanjutan.

Tabel 2 Penilaian sistem kerja lama dan sistem kerja baru

Kinerja sistem kerja lama	Aspek-aspek Kinerja <i>Board Game</i>	Kinerja sistem kerja baru
87,5%	Visual ilustrasi karakter Punakawan.	93,7%
93,7%	Komposisi Warna.	93,7%
43,7%	Tipografi dan Keterbacaan.	75%
75%	Layout/Tata letak elemen <i>Board Game</i> .	87,5%
68,7%	Implementasi Visual Budaya.	81,2%
50%	Mekanisme permainan mudah dipahami.	87,5%
68,7%	Keseimbangan antara strategi dan hiburan.	81,2%
56,2%	Panduan instruksi permainan mudah dipahami.	81,2%
43,7%	Durasi permainan memberikan pengalaman bermain yang optimal.	93,7%
62,5%	Media <i>board game</i> mampu mengenalkan budaya kesenian Wayang Tokoh Punakawan.	81,2%

Finalisasi Produk

Setelah melalui revisi, finalisasi dilakukan pada aspek visual (desain kartu, board, dan instruksi permainan), narasi cerita, serta elemen mekanik. Hasil akhirnya adalah board game Wayang Tempur Punakawan yang menggabungkan strategi, narasi budaya, dan interaksi sosial. Produk ini berhasil menghadirkan tokoh Punakawan dalam bentuk yang mudah dipahami, menarik, dan tetap menghargai nilai filosofis asli.



Gambar 17 QR produk final *board game* wayang punakawan

SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini bertujuan untuk merancang media alternatif berupa *board game* Wayang Tempur Punakawan sebagai sarana pengenalan tokoh wayang Punakawan kepada generasi muda. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, wawancara, observasi, dan proses perancangan yang telah dilalui, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *board game* mampu menjadi media pembelajaran yang efektif dalam menyampaikan nilai-nilai budaya lokal secara interaktif, visual, dan menyenangkan. Desain permainan

yang memadukan narasi filosofis Punakawan dengan mekanisme permainan berbasis strategi berhasil menghidupkan kembali ketertarikan audiens terhadap kesenian wayang. Validasi oleh ahli dan uji coba kepada target audiens menunjukkan bahwa *board game* ini memiliki tingkat kelayakan tinggi dari aspek visual, naratif, dan mekanik permainan. Melalui penerapan pendekatan *Game-Based Learning*, *board game* ini juga mampu meningkatkan pemahaman budaya, mendorong keterlibatan emosional, serta menstimulasi interaksi sosial dan berpikir kritis di kalangan pemain muda.

Adapun saran yang dapat diberikan untuk pengembangan selanjutnya, yaitu perancangan ini sebaiknya terus dieksplorasi dengan menambahkan karakter wayang lainnya guna memperluas cakupan edukasi budaya dan meningkatkan variasi permainan. Mekanisme permainan juga perlu dirancang secara lebih dinamis dan variatif agar tidak monoton, serta tetap mempertahankan keseimbangan antara aspek hiburan dan nilai edukatif. Penelitian lanjutan disarankan untuk melibatkan responden dalam jumlah yang lebih besar dan lintas daerah guna mendapatkan data yang lebih representatif dalam mengevaluasi efektivitas media ini sebagai alat edukasi budaya di era digital.

REFERENSI

- Alim, F. (2018). *Peran Tokoh Punakawan Dalam Pewayangan Sebagai Upaya Dakwah Sunan Kalijaga*.
- Anggoro, B. (2018). Wayang Dan Seni Pertunjukan: Kajian Sejarah Perkembangan Seni Wayang Di Tanah Jawa Sebagai Seni Pertunjukan Dan Dakwah. *Juspi: Jurnal Sejarah Peradaban Islam*, 2(2).
- Ansori, M. W., & Abidin, M. R. (2021). Perancangan Board Game Kewania Serial Adventurer Sebagai Parental Bonding Tool. *Jurnal Barik*, 2(2), 16–30. <Https://Ejournal.Unesa.Ac.Id/Index.Php/Jdkv/>
- Dwi Murwani Ilustrator : Eros Rosita Penerjemah : Dwi Murwani. (2023). *Punakawan Sinau Wayang*.
- Dwistyawan, T., & Setiawan, T. A. (2017). *Pengenalan Tokoh Wayang Dalam Cerita Ramayana Dengan Menggunakan Media Board Game Untuk Masyarakat*. <Https://Doi.Org/10.9744/Nirmana.17.2.102-109>
- Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Uin Ar-Raniry, D. (2015). *Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget A. Pendahuluan* (Vol. 3, Issue 1). Januari-Juni.
- Hardianto Suliman, E. (2021). The Adoption Of Multiplayer Online Battle Arena To Introduce Wayang Character. In *Journal Of Game, Game Art And Gamification* (Vol. 6, Issue 2).
- Isaac Cohen Jurusan Teater, M., & Royal Holloway, D. (2014). *Wayang Kulit Tradisional Dan Pasca-Tradisional Di Jawa Masa Kini 1*.
- Mahfud, I. A. (2016). *Using Wayang As A Medium To Improve Students' Motivation In Telling Story Of Narrative Text (A Classroom Action Research At Eleventh Graders Of Ma Al-Hidayah Gunungpati Semarang In The Academic Year Of 2015/2016) Final Project Submitted In Partial Fulfillment Of The Requirement For The Degree Of Bachelor Of Education In English Education Department*.
- Pupu F.Wasngadiredja, D. P. W. M. Y. (2023). Pelestarian Seni Budaya Wayang Golek Sebagai Implementasi Sila Ke-2 Pancasila. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*.

- Putra, K. P., Kedokteran, F., Ilmu, D., Universitas, K., Wacana, K. S., Pratiwi, T., & Sanubari, E. (N.D.). *Pengaruh Intensitas Bermain Game Terhadap Tingkat Kognitif (Kecerdasan Logika-Matematika) Usia 8-9 Tahun.*
- Rini, N. S., & Aryanto, H. (2020). Perancangan Boardgame Bahasa Jerman Untuk Siswa Sekolah Menegah Atas. In *Jurnal Barik* (Vol. 1, Issue 2). <Https://Ejournal.Unesa.Ac.Id/Index.Php/Jdkv/>
- Rohman, F., Awalin, N., Perkembangan, S., Perubahan, D., Wayang, F., & Masyarakat, D. (2018). *Sejarah Perkembangan Dan Perubahan Fungsi Wayang Dalam Masyarakat (History Of Development And Change Of Wayang Functions In Society).*
- Ronaldo, P., Filsafat, S. T., Widya, T., & Malang, S. (2023). Kajian Nilai-Nilai Filosofis Kesenian Wayang Kulit Dalam Kehidupan Masyarakat Jawa. *82 | Jurnal Ilmu Budaya*, 10(1).
- Sachari, A., Yan, Y., & Penerbit Itb, S. (N.D.). *Tinjauan Desain.*
- Saputra, E. (2021). Kontribusi Tokoh Punakawan Pada Pagelaran Wayang Kulit Terhadap Pendidikan Islam Kepada Masyarakat. *Sap (Susunan Artikel Pendidikan)*, 6(2).
- Sindi, S. L. B., Sofyan Iskandar, & Dede Trie Kurniawan. (2023). Optimalisasi Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Dalam Pembelajaran Abad 21 Di Sekolah Dasar. *Jurnal Lensa Pendas*, 8(1), 9–16. <Https://Doi.Org/10.33222/Jlp.V8i1.2504>
- Statistik Deskriptif Dalam Penelitian Kualitatif. (2016). *Sholikhah, A.*
- Studi Desain Komunikasi Visual, P., & Humaniora Dan Industri Kreatif, F. (2022). *Punakawan Sebagai Subculture Dalam Cerita Wayang Mahabaratha Bing Bedjo Tanudjaja.* 22(1), 52–68. <Https://Doi.Org/10.9744/Nirmana.22.1.52-68>
- Syahrul Jiwandono, I. (2020). Pemanfaatan Nilai-Nilai Filosofis Punakawan Dalam Upaya Penguanan Karakter Mahasiswa. In *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan* (Vol. 20, Issue 1).
- Tatminingsih, S. (2019). Alternatif Stimulasi Kemampuan Kognitif Melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Komprehensif. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 183. <Https://Doi.Org/10.31004/Obsesi.V3i1.130>
- Widiyanto, J., & Nova Hasti Yunianta, T. (2021). *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika Pengembangan Board Game Titungan Untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa.* <Http://Journal.Institutpendidikan.Ac.Id/Index.Php/Mosharafa>
- Yuliani, W. (2018). *Quanta Metode Penelitian Deskriptif Kualitatif Dalam Perspektif Bimbingan Dan Konseling.* 2(2). <Https://Doi.Org/10.22460/Q.V2i1p21-30.642>