



DESAIN KARAKTER PION BOARD GAME EDUKASI PAKAIAN ADAT DI INDONESIA

Kanaya Bintang Aulia S¹, Aris Sutejo², Diana Aqidatun Nisa³

^{1,2,3} Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Pembangunan Nasional

“Veteran” Jawa Timur

Jl. Rungkut Madya, Gn. Anyar, Kec. Gn. Anyar, Surabaya, Jawa Timur, 60294, (031) 870 6369

Email : 21052010026@student.upnjatim.ac.id¹, aris.dkv@upnjatim.ac.id²; diananisa.dkv@upnjatim.ac.id³

ARTICLE INFO

Article history:

Received Februari 2025

Received in revised form April 2025

Accepted Mei 2025

Available online Juli 2025

ABSTRACT

Abstract. Indonesia is an archipelagic country with a rich and diverse cultural heritage, reflected in its traditional clothing from various regions. However, with the advancement of time and the rapid flow of globalization, the younger generation's attention to traditional clothing has declined. A survey of youth aged 19–22 years found that most of them do not fully recognize the types, names, and origins of Indonesian traditional clothing, although they acknowledge the importance of preserving cultural heritage. To address this issue, an educational media in the form of an interactive board game was designed to reintroduce traditional clothing to young people in an engaging way. This study employed qualitative and quantitative methods, including questionnaires, interviews, observations, and focus group discussions. The board game features character pawns representing traditional attire from six major regions of Indonesia, highlighting each area's distinctive visual traits. Through this game, it is expected that youth will gain knowledge and foster a sense of love and pride in the nation's cultural heritage.

Keywords: traditional clothing, board game, cultural education, youth, character design

1. Introduction

LATAR BELAKANG

Indonesia adalah negara kepulauan yang memiliki kekayaan budaya yang sangat beragam, tercermin dari berbagai suku dan budaya yang tersebar di seluruh nusantara. Keberagaman ini menciptakan corak budaya yang unik, salah satunya tercermin dalam pakaian adat. Setiap daerah di Indonesia memiliki busana adat yang khas, yang digunakan untuk merepresentasikan etos budaya dan identitas daerah tersebut. Pakaian adat dimiliki oleh 38 provinsi di Indonesia yang menjadi salah satu identitas khas dari masing-masing daerah. Pakaian adat merujuk pada pakaian tradisional yang dikenakan oleh masyarakat di wilayah tertentu, yang masing-masing memiliki ciri khas sesuai dengan budaya daerah tersebut. Pakaian adat berfungsi sebagai simbol identitas kebudayaan suatu daerah (Magh' firoh & Victory, 2023) Pakaian adat juga merupakan bagian dari kekayaan budaya Indonesia yang mendapat apresiasi luas dari berbagai negara di dunia.

Received 5 Februari, 2025; Revised 1 April, 2025; Accepted 28 Juli, 2025

Pakaian adat di Indonesia memiliki fungsi penting dalam kehidupan masyarakat, terutama dalam berbagai acara, seperti upacara pernikahan, ritual adat, dan kegiatan budaya lainnya. Pakaian adat merupakan suatu nilai budaya masyarakat. Pakaian adat merupakan salah satu kekayaan budaya yang dimiliki Indonesia, yang mana keberadaannya perlu dilestarikan oleh generasi penerus untuk menjaga kelangsungan dan nilai-nilai budaya tersebut. (Diana & Nugraha, 2020). Selain indah dari segi warna dan desain, pakaian adat juga sarat akan makna filosofis yang mencerminkan nilai-nilai dan tradisi yang diwariskan secara turuntemurun. Namun, dengan arus modernisasi dan globalisasi, perhatian terhadap keberadaan dan makna pakaian adat mulai menurun, terutama di kalangan generasi muda.

Berdasarkan survey yang dilakukan dengan menyebarkan kuisioner kepada 74 responden remaja berusia 19-22 tahun, dengan pertanyaan mengenai wawasan remaja terhadap pakaian adat Indonesia. Dalam pertanyaan yang diajukan ditemukan bahwa 45,9% dari mereka tidak mengetahui baik jenis, nama, dan asal seluruh pakaian adat secara lengkap di Indonesia. Sementara itu, 37,8% responden menyatakan kemungkinan mengetahui jenis, nama, dan asal keseluruhan pakaian adat, dan hanya 16,3% yang benar-benar mengetahui jenis, nama, dan asal semua pakaian adat yang ada di Indonesia. Meskipun begitu, mayoritas responden, yaitu 93,2%, menyadari bahwa setiap provinsi di Indonesia memiliki pakaian adat yang khas.

Pakaian adat bukan sekadar simbol fisik, tetapi juga sarat dengan nilai-nilai budaya, filosofi, dan tradisi yang mencerminkan identitas dan etos suatu masyarakat. Ketika generasi muda mulai tergerus oleh pengaruh budaya luar, nilai-nilai adat dan budaya yang terkandung dalam pakaian adat berisiko terabaikan, yang pada gilirannya dapat mengikis rasa kebanggaan dan identitas nasional. Seiring dengan pesatnya perkembangan zaman, kelestarian adat dan kebudayaan Indonesia semakin terancam akibat kurangnya literasi dan minat masyarakat untuk melestarikannya. Selain itu, masuknya pengaruh budaya asing yang semakin dominan telah membuat masyarakat cenderung mengikutinya, bahkan menyebabkan mereka melupakan kekayaan budaya bangsa, terutama pakaian adat tradisional yang merupakan bagian penting dari identitas budaya Indonesia (Darsin, 2023).

Remaja pada umumnya setuju dan menyadari bahwa pakaian adat merupakan salah satu identitas penting yang merepresentasikan keberagaman budaya Indonesia. Hasil survei menunjukkan bahwa 87,8% responden sangat setuju, sementara 12,2% lainnya setuju dengan pernyataan tersebut. Namun, sebagian besar juga menyatakan kekhawatiran bahwa pakaian adat mulai dilupakan, terutama di kalangan generasi muda. Hanya sekitar 7,4% dari mereka yang berpendapat bahwa pakaian adat Indonesia masih diingat dan dihargai. Dengan adanya hal ini, menunjukkan adanya kesenjangan antara kesadaran akan pentingnya pelestarian pakaian adat dengan kenyataan bahwa pakaian adat semakin terpinggirkan dari kehidupan sehari-hari. Fenomena ini menjadi tantangan tersendiri dalam mengupayakan keterlibatan generasi muda secara aktif melalui pendekatan dan strategi pelestarian budaya yang kontekstual, inovatif, serta sesuai dengan minat (Yulianti & Ekohariani, 2020) dan karakteristik mereka.

Pakaian adat Indonesia, dengan beragam jenis dan desain yang mencerminkan keberagaman budaya dari berbagai daerah di Indonesia, memiliki nilai historis dan budaya yang penting. Sebanyak 94,6% remaja menganggap penting untuk lebih mengenal pakaian adat yang ada di Indonesia. Berdasarkan permasalahan ini, diperlukan solusi yang efektif untuk mengatasinya. Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan untuk meningkatkan pengetahuan dan minat generasi muda terhadap pakaian adat adalah dengan menggunakan metode edukasi yang menarik dan interaktif. Permainan edukasi merupakan contoh media pendidikan yang dapat digunakan menjadi alat pembelajaran. Permainan tipe ini umumnya digunakan untuk mengundang penggunaannya agar

dapat memperoleh ilmu pengetahuan, sehingga permainan edukasi digunakan dalam dunia pembelajaran (Yulianti & Ekohariani, 2020). Board game interaktif merupakan salah satu media yang efektif untuk menyampaikan informasi dengan pendekatan yang lebih menarik dan tidak membosankan. Melalui elemen permainan, remaja dapat belajar tentang berbagai jenis pakaian adat sambil berinteraksi dengan teman-teman sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan berkesan.

Board game dipilih sebagai media edukasi mengenai pakaian adat, karena menurut Nursyifani & Atmaji (2020) Terdapat banyak media pembelajaran melalui pendekatan bermain, yang yang dapat mendukung tumbuh kembang anak lewat permainan. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa aktivitas bermain mampu mengasah kemampuan anak, seperti berpikir, berbahasa, motorik, hingga pengendalian emosi. Board game merupakan salah satu media yang efektif dalam mengembangkan keempat aspek tersebut. Selain itu, permainan board game juga dapat mendorong terjalinnya interaksi langsung yang positif dan sehat antara pemain (Suryadi & Muladi, 2021). Pemilihan board game didasarkan pada fakta bahwa jenis permainan ini menggunakan papan sebagai media utama, dengan berbagai variasi bentuk dan pola permainan yang tersedia.

Board game menggabungkan elemen permainan yang dapat dimainkan secara berkelompok, menjadikannya alat yang efektif untuk proses pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Dengan adanya permasalahan mengenai kurangnya urgensi terhadap pakaian adat di kalangan remaja, perancangan sebuah desain board game edukasi pakaian adat Indonesia menjadi langkah yang penting. Board game ini bertujuan sebagai media edukasi berbagai pakaian adat Indonesia kepada generasi muda. Dengan pendekatan yang menggabungkan elemen permainan yang menyenangkan dan edukatif, board game akan memberikan pengalaman interaktif dan menarik untuk mengeksplorasi ragam pakaian khas dari berbagai daerah di Indonesia. Melalui pengalaman bermain, mereka dapat mengasah keterampilan sehingga mampu beradaptasi dengan baik di era digitalisasi saat ini.

Dalam board game yang memuat banyak pakaian adat, desain karakter menjadi elemen penting yang tidak bisa diabaikan, karena visual yang pertama kali dilihat dan dikenali oleh pemain. Karakter merupakan hal penting dalam pembuatan suatu produksi. Sebagian besar orang mengingat dan mengenali sebuah film, komik, atau video game terutama melalui karakter-karakternya. Pada board game ini, karakter digunakan sebagai pion dalam permainan yang tidak hanya berfungsi sebagai penanda posisi pemain, tetapi juga menjadi representasi budaya yang membawa identitas visual dari masing-masing daerah.

Menurut Ruyattman (2013) Desain karakter adalah salah satu bentuk ilustrasi yang mengusung konsep "manusia," lengkap dengan atribut seperti sifat, fisik, profesi, tempat tinggal, hingga takdir, yang divisualisasikan dalam berbagai bentuk, termasuk hewan, tumbuhan, atau benda mati. Karakter juga dapat bervariasi dalam konteks permainan, yang mencakup kategori seperti laki-laki, perempuan, manusia, robot, monster, dan lain-lain. Dalam board game ini, desain karakter pion dibuat dalam bentuk ilustrasi manusia yang merepresentasikan pakaian adat dari enam wilayah provinsi besar di Indonesia, yaitu Sumatera, Jawa, Kalimantan, Sulawesi, Bali–Nusa Tenggara, dan Papua–Maluku. Setiap karakter dirancang dengan mempertimbangkan ciri khas visual dari masing-masing daerah, seperti bentuk busana, motif kain, aksesoris tradisional, serta warna-warna yang identik dengan budaya lokal. Pendekatan ini dipilih untuk memudahkan pemain, remaja, dalam mengenali keberagaman budaya melalui elemen visual yang menarik dan informatif.

KAJIAN TEORITIS

Kekayaan budaya Indonesia yang khas dan memikat terlihat dari beragamnya tradisi, adat istiadat, serta suku-suku di berbagai daerah. Keanekaragaman tersebut juga tercermin melalui banyaknya jenis pakaian adat yang tersebar di seluruh Nusantara. Pakaian adat sendiri menjadi bagian penting dari nilai budaya yang dipegang masyarakat (Firliyana et al., 2023). Pakaian adat daerah menjadi salah satu elemen budaya yang berkembang sejalan dengan pertumbuhan suku-suku bangsa (Suraya, 2018). Pakaian adat adalah bentuk warisan budaya yang merepresentasikan identitas, nilai-nilai, serta sejarah suatu daerah. Namun, dengan arus modernisasi dan globalisasi, perhatian terhadap keberadaan dan makna pakaian adat mulai menurun, terutama di kalangan generasi muda. Masuknya budaya asing dan dominasi tren fashion global perlahan-lahan menggeser posisi pakaian adat dari ruang publik maupun keseharian masyarakat. Saat ini pakaian adat mulai kurang dikenal dan dihargai eksistensinya, terutama oleh generasi muda. Seiring dengan berkembangnya zaman, nilai nasionalisme terhadap kebudayaan di Indonesia sudah semakin memudar. Saat ini, generasi muda cenderung lebih berminat mempelajari budaya asing dari negara lain daripada mendalami budaya bangsa sendiri, termasuk dalam hal mengenal pakaian adat (LILIK KRISDAYANTI, 2020). Dalam situasi seperti ini, penting untuk mempertimbangkan metode pendidikan yang lebih interaktif untuk menanamkan nilai-nilai pendidikan, sejarah dan budaya salah satunya adalah pakaian adat.

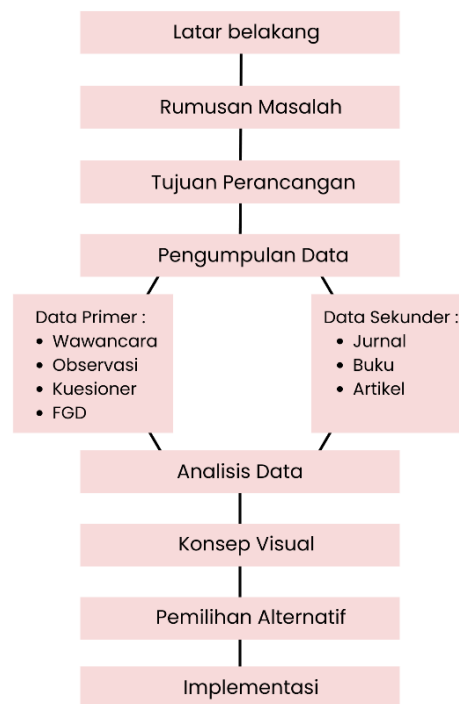
Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan pendekatan edukatif yang lebih menarik dan sesuai dengan minat generasi muda. Salah satu metode yang dapat diterapkan adalah penggunaan permainan edukasi. Board game dirancang tidak hanya sebagai alat untuk bermain, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, tanpa menimbulkan kesan menggurui. (Ningtyas, 2023). Board game, atau permainan papan, adalah jenis permainan yang melibatkan berbagai objek yang ditempatkan dan dipindahkan sesuai dengan aturan yang berlaku, di atas permukaan yang telah ditandai atau berbentuk papan (Cahyaningtyastuti et al., 2020). Board game merupakan jenis permainan yang memiliki aturan tertentu, disertai dengan berbagai komponen seperti token, pion, atau bidak yang dapat digerakkan di atas papan khusus (Mansoor & Ratri, 2017).

Board game merupakan salah satu metode yang efektif untuk pembelajaran. Melalui permainan board game, seseorang dapat mengembangkan berbagai keterampilan, seperti logika, analisis, memori, bercerita, serta menambah wawasan dan pengetahuan (Phieter et al., 2019). Dalam perancangannya, board game menggunakan ilustrasi-ilustrasi yang merepresentasikan pakaian adat dengan cara yang lebih menarik dan disesuaikan dengan target audiens, yaitu remaja, terutama melalui desain karakter yang kuat dan sesuai dengan minat mereka. Karakter memegang peran penting dalam setiap produksi, karena ia membawa cerita dan pesan yang ingin disampaikan melalui film, komik, atau video game. Karakter ini sering kali menjadi elemen yang mudah diingat oleh penontonnya. Oleh karena itu desain karakter harus memuat visual yang sesai, karena menurut Wardhani (2024) visual merupakan hal yang penting karena dapat menarik minat calon pemain.

2. Research Method

Dalam proses perancangan board game dilakukan pendekatan kualitatif dan kuantitatif dan melalui analisis mendalam dengan beberapa tahapan yang dilakukan, tahap paling awal adalah riset mengenai topik - topik terkait acuan maupun data. Pengumpulan primer data didapat melalui kuesioner, wawancara, observasi, dan focus group discussion. Kuesioner dilakukan untuk meninjau lebih jauh pengetahuan remaja usia 19-22 tahun mengenai pakaian adat dan board game. Kuesioner juga digunakan pada saat memilih karakter yang paling merepresentasikan suatu daerah. Wawancara dilakukan dengan Mas Angga selaku Master Board Game di Board Game Academy.

Observasi dilakukan di Board Game Academy mempelajari jenis-jenis board game yang ada, memahami konsep permainan yang digunakan, serta mengevaluasi aspek-aspek desain, seperti mekanisme permainan, visual, dan elemen edukasi yang diterapkan. Sedangkan, focus group discussion dilakukan dengan mahasiswa yang memiliki ketertarikan dengan board game, dengan tujuan membahas tentang pemahaman, ketertarikan, minat, dan pakaian adat dalam kehidupan remaja. Pengumpulan data sekunder dilakukan dengan mengakses berbagai sumber literatur yang relevan, seperti jurnal, artikel, dan buku, yang bertujuan untuk mendalami objek serta topik yang diangkat dalam perancangan ini. Proses ini penting untuk memperoleh informasi yang dapat mendukung jalannya penelitian serta memberikan dasar yang kuat dalam memilih media pendukung dan ilustrasi yang sesuai. Data yang diperoleh akan digunakan untuk menginformasikan pemilihan elemen-elemen desain, yang mencakup komponen-komponen visual serta aspek fungsional dari board game. Selanjutnya, tahap berikutnya adalah menentukan komponen-komponen yang diperlukan dalam pengembangan board game, termasuk pemilihan tipografi, ilustrasi, serta pengembangan alur permainan yang sesuai dengan audiens target. Tahap ketiga melibatkan pembuatan sketsa desain untuk berbagai elemen permainan, seperti logo, pion, karakter pakaian adat, kartu, papan permainan, kemasan, dan media pendukung lainnya. Proses ini bertujuan untuk menciptakan kesatuan visual yang koheren dan mendukung tujuan pembelajaran atau hiburan yang ingin dicapai. Setelah tahap sketsa selesai, langkah selanjutnya adalah finalisasi desain, yang mencakup penyempurnaan dan penyesuaian elemen-elemen desain agar sesuai dengan konsep yang telah ditetapkan. Pada tahap terakhir, seluruh komponen yang telah diselesaikan akan dicetak dan dimasukkan ke dalam kemasan, siap untuk diproduksi secara massal dan digunakan dalam konteks yang ditentukan.



Gambar 1. Alur Proses Perancangan

3. Results and Analysis

Board game “Wastronesia – Jejak Pakaian Nusantara” dirancang sebagai media edukatif yang bertujuan untuk mengenalkan dan meningkatkan pemahaman remaja usia 19–22 tahun

terhadap kekayaan budaya Indonesia, khususnya melalui pengenalan pakaian adat dari berbagai daerah. Salah satu komponen utama dalam board game ini adalah visualisasi pakaian adat itu sendiri. Oleh karena itu, penyampaian visual melalui desain karakter harus disusun secara jelas, informatif, dan menarik agar kesan edukatif dapat diterima oleh pemain. Berdasarkan hasil Focus Group Discussion (FGD) yang dilakukan di Board Game Academy, ditemukan bahwa remaja cenderung menyukai gaya ilustrasi dengan warna-warna cerah serta bentuk karakter yang jelas menyerupai manusia. Gaya ilustrasi yang dipilih umumnya adalah semi-realis, atau mendekati tampilan nyata, sehingga memudahkan mereka dalam mengidentifikasi elemen-elemen pakaian adat yang ditampilkan. Preferensi visual ini turut memengaruhi tingkat ketertarikan mereka terhadap permainan serta meningkatkan pemahaman terhadap detail pakaian adat yang disajikan secara visual.

Desain karakter adalah jembatan secara visual yang menghubungkan informasi mengenai pakaian adat kepada target audiens (Rotama et al., 2024). Maka dari itu, visualisasi karakter dalam perancangan board game pakaian adat ini dirancang dalam bentuk manusia remaja, dengan proporsi dan tampilan yang mendekati kenyataan. Setiap detail pakaian dan aksesoris digambarkan berdasarkan acuan visual dari sumber budaya yang valid, sehingga mampu merepresentasikan pakaian adat secara informatif sekaligus menarik bagi pemain.

3.1. Konsep Visual



Gambar 2. Gaya Ilustrasi
Sumber : Pinterest.com

Ilustrasi karakter merupakan sebuah karya seni yang menonjolkan sebuah karakter dengan tujuan untuk menggambarkan bentuk atau penampilan dari karakter tersebut (Kartaatmadja, 2015). Pada perancangan ini, acuan visual yang digunakan disesuaikan dengan target usia remaja 19-22 tahun. Referensi yang digunakan dalam perancangan ini mengambil beberapa sumber visual dengan gaya kartun semi-realis. Pemilihan jenis visual ini didasarkan pada karakteristik yang melibatkan komposisi warna yang beragam dan kontras, dengan proporsi karakter yang lebih stylized namun tetap bisa dinikmati oleh remaja. Gaya penyelesaian warna menggunakan kuas tekstur dan warna yang kontras, namun tetap terlihat elegan. Agar lebih menonjolkan dan mengarahkan ciri khas ke-Indonesia-an, kesesuaian ilustrasi karakter harus diperhatikan kesesuaiannya.

Pemilihan warna disesuaikan dengan tema pakaian adat Indonesia yang menonjolkan keanggunan dan kekayaan budaya. Palet warna terinspirasi dari elemen tradisional seperti kain tenun, batik, dan ornamen khas, menciptakan nuansa autentik dan estetis. Warna-warna yang digunakan merupakan adaptasi dari warna asli pakaian adat, kemudian divariasikan dengan art style yang lebih menarik. Kombinasi warna hangat seperti kuning, coklat, dan merah dipadukan dengan warna cerah dan gelap seperti hijau, biru, dan kuning cerah, serta diaplikasikan menggunakan

3.2. Proses Desain Alternatif

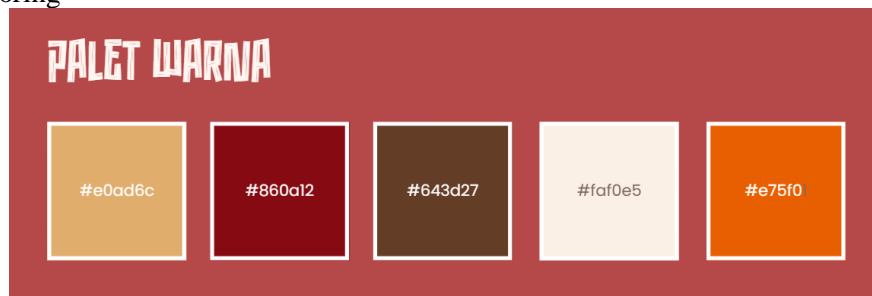
1) Sketsa



Gambar 5. Sketsa karakter

Dalam pemahaman klasik, sketsa dipahami sebagai gambar kasar atau rancangan yang menggambarkan keseluruhan konsep karya. Namun, dalam definisi kontemporer, sketsa telah berkembang menjadi sebuah karya independen, dengan garis sebagai unsur utama yang membentuknya (Ungusari, 2015). Langkah paling awal dalam mengilustrasikan sebuah desain karakter dengan membuat sketsa yang telah melewati eksplorasi ide dan bentuk visual perancangan sebuah karakter.

2) Coloring



Gambar 6. Palet warna

Warna memegang peranan penting dalam membentuk mood visual serta memberikan dampak psikologis bagi target audiens. Selain memperkuat aspek estetika, warna juga membantu membangun asosiasi memori dan mempermudah pemahaman informasi. Warna merupakan salah satu elemen visual yang memiliki daya untuk memengaruhi persepsi terhadap individu atau objek tertentu. Terdapat hubungan erat antara elemen warna dengan objek desain dalam konteks visual (Ulita Novena, 2021). Pemilihan warna dalam desain disesuaikan dengan preferensi remaja, yaitu warna-warna kontras yang mudah dikenali. Skema warna merujuk pada pengaturan atau kombinasi warna yang umumnya digunakan untuk tujuan artistik. Tujuan utama dari penerapan skema warna adalah untuk menghasilkan perpaduan warna yang estetis, menyenangkan secara visual, serta menciptakan gaya dan daya tarik tertentu (Hahury, 2022). Pada desain karakter dalam board game, skema warna yang digunakan adalah complementary yang mengacu pada referensi visual pakaian

adat, namun dikombinasikan dengan palet warna hangat seperti kuning, coklat, dan merah. Susunan warna ini menghasilkan kontras dan keseimbangan pada desain karakter.



Gambar 7. Alternatif karakter

Tahap setelah pewarnaan dasar dilanjutkan dengan proses penyempurnaan visual melalui penambahan bayangan, dan pencahayaan. Proses ini dilakukan untuk memberikan efek kedalaman, memperjelas bentuk, serta memberikan setiap tekstur pada detail topi, pakaian, dan aksesoris untuk meningkatkan daya tarik visual karakter secara keseluruhan.

3) Final Karakter



Gambar 8. Hasil Kuesioner

Berdasarkan hasil kuesioner yang dilakukan pada remaja usia 17-22 tahun, alternatif karakter yang terpilih dinilai telah mewakili masing-masing wilayah yang ditentukan. Untuk wilayah Kalimantan, responden memilih Kalimantan Timur sebagai representasi; wilayah Sumatera diwakili oleh Minangkabau; Sulawesi oleh Sulawesi Selatan; serta Maluku dan Papua diwakili oleh suku Asmat. Sementara itu, wilayah Jawa diwakili oleh pakaian adat Yogyakarta, dan Bali-Nusa Tenggara diwakili oleh pakaian adat dari Bali. Hal ini menegaskan bahwa desain

karakter dalam board game edukatif “Wastronesia” telah memenuhi aspek keterwakilan pakaian adat sekaligus menarik secara visual bagi target audiens remaja.

4. Conclusion

Dalam perancangan ini telah menghasilkan board game dengan tema edukasi pakaian adat berjudul “WASTRANESIA”. Komponen pada board game meliputi papan utama, pion karakter, kartu elemen, kartu harta karun, kartu senjata, dan dilengkapi buku panduan. Dalam perancangan karakter pion dalam board game edukatif Wastronesia menunjukkan bahwa visualisasi yang tepat dapat menjadi media efektif untuk memperkenalkan keberagaman pakaian adat Indonesia kepada remaja usia 19–22 tahun. Dengan pendekatan ilustrasi semi-realistis, penggunaan warna kontras yang sesuai preferensi target audiens, serta perhatian pada detail pakaian dan ciri khas tiap daerah, karakter mampu mewakili identitas budaya secara kuat dan menarik.

Karakter-karakter yang dikembangkan telah mewakili enam wilayah besar di Indonesia dengan pilihan representatif, yaitu Kalimantan Timur, Minangkabau, Sulawesi Selatan, suku Asmat, Yogyakarta, serta Bali. Seluruh proses desain—mulai dari eksplorasi bentuk hingga finalisasi pewarnaan—berkontribusi dalam menciptakan media pembelajaran yang tidak hanya informatif, namun juga engaging secara visual. Dengan demikian, Wastronesia berpotensi menjadi alternatif edukasi budaya yang efektif, menyenangkan, dan relevan bagi generasi muda.

References

- Cahyaningtyastuti, M. P., Utami, B. S., & Prestiliano, J. (2020). Perancangan Board Game sebagai Media Pembelajaran tentang Pentingnya Merawat Gigi bagi Anak Usia Sekolah Dasar. *Citradirga - Jurnal Desain Komunikasi Visual Dan Intermedia*, 2(01), 41–52. <https://doi.org/10.33479/cd.v2i01.297>
- Darsin. (2023). Sistem Informasi Pengenalan Pakaian Adat Tradisional Indonesia Berbasis Web. *Jurnal Informasi Dan Komputer*, 11(2), 2023.
- Diana, D., & Nugraha, A. A. (2020). Aplikasi Pengenalan Pakaian Adat Menggunakan Augmented Reality Dengan Metode Markerless. *Jurnal Informatika*, 20(2), 127–135. <https://doi.org/10.30873/ji.v20i2.2265>
- Firliyana, N., Afria, R., & Fardinal. (2023). Nilai-Nilai Kultural dalam Pakaian Adat Perempuan Pada Masyarakat Melayu di Kawasan Seberang Kota Jambi Kajian Etnolinguistik. *Titian: Jurnal Ilmu Humaniora*, 7(2), 425–434.
- Hahury, R. M. S. (2022). Analisis Pengaplikasian Teori Warna dan Penggunaan Siluet dalam Desain Karakter. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(121), 3–4. <https://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/viewFile/12289/10775>
- Kartaatmadja, H. (2015). *Abstrak Sekarang ini mayoritas ilustrasi buku cerita bergambar untuk anak*. 145–159.
- LILIK KRISDAYANTI. (2020). *PENGENALAN BERAGAM PAKAIAN ADAT NUSANTARA PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI RA PERWANIDA II MATARAM Mataram*. [https://etheses.uinmataram.ac.id/1556/1/Lilik Krisdayanti 160110082.pdf](https://etheses.uinmataram.ac.id/1556/1/Lilik%20Krisdayanti%20160110082.pdf)
- Magh'firoh, R. H., & Victory, H. H. (2023). Perancangan Board Game Untuk Mengenalkan Pakaian Adat DI Indonesia Bagi Anak Usia 10-12 Tahun. *Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni Dan Budaya*, 6(1), 48–59. <https://doi.org/10.30998/vh.v6i1.8875>
- Mansoor, A. Z., & Ratri, D. (2017). Board Game as Media for The Independence Character Development of Preschool (4-5 Years Old) Children In Indonesia. *1st International Conference on Art, Craft, Culture and Design 2017. Bandung Institute of Technology.*, 265–273.

Ningtyas, S. I. (2023). Penggunaan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Untuk Melatih Berpikir Kreatif Siswa. *Research and Development Journal of Education*, 9(2), 871. <https://doi.org/10.30998/rdje.v9i2.19392>

Nursyifani, C. U. C., & Atmaji, L. T. (2020). Boardgame Sebagai Media Untuk Membangun Karakter Kemandirian Anak Usia 4-6 Tahun. *Journal of Art, Design, Education And Culture Studies (JADECS)*, 5(2), 67–74.

Phieter, J. E., Swendra, C. G. R., & Yudani, H. D. (2019). Perancangan Board Game Untuk Pelajaran Sejarah Anak Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(14), 8.

Rotama, H., Firosha, A., & Gusman, T. (2024). Visual Deformasi Pakaian Adat Minangkabau Dalam Perancangan Desain Karakter Animasi “Pajacako” Visual Deformation of Minangkabau Traditional Clothing in the Animation Character Design “Pajacako.” 13(April).

Ruyattman, M. (2013). Perancangan Buku Panduan Membuat Desain Karakter Fiksi Dua Dimensi secara Digital Pendahuluan. *DKV Adiwarna*, 1(2), 1–12.

Suraya, R. S. (2018). Pakaian Adat Buton di Kota Baubau: Kajian Fungsi dan Makna. *Jurnal Kelisanan Sastra Dan Budaya*, 1(1), 35–41.

Suryadi, A., & Muladi, E. (2021). Tinjauan Board Game Edukatif & Non Edukatif. *Narada : Jurnal Desain Dan Seni*, 8(1), 125. <https://doi.org/10.22441/narada.2021.v8.i1.010>

Ulita Novena. (2021). Kajian Visual Warna Pada Kesenian Muturuk Mentawai. *NARADA: Jurnal Desain & Seni*, 4, 259–273.

Ungusari, E. (2015). No Title空間像再生型立体映像の研究動向. *Nhk技研*, 151, 10–17.

Wardhani, A. K., Pujiyanto, P., & Pahlevi, A. S. (2024). Board Game sebagai Media Menurunkan Stres pada Remaja Akhir (18-22 Tahun). *JoLLA Journal of Language Literature and Arts*, 4(7), 651–659. <https://doi.org/10.17977/um064v4i72024p651-659>

Yulianti, A., & Ekohariani. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar. *IT-Edu : Jurnal Information Technology and Education*, 5(1), 527–533. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/view/38272>