



Perancangan *Board Game* sebagai Media Pembelajaran Bahasa Minangkabau untuk Anak Sekolah Dasar

Reviana Ardila^{1*}, Aryoni Ananta², Izan Qomarats³

^{1,2,3}Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Padangpanjang, Indonesia

Alamat: Jalan Bahder Johan, Padangpanjang Timur, 27128, Sumatera Barat

*Korespondensi penulis: revianaardila05@gmail.com

Abstract. Indonesia is a country known for its linguistic diversity, which is considered one of its national treasures. Recently, the use of the Minangkabau language has experienced a significant decline. This design is created to help foster interest in learning the Minangkabau language among elementary school students. In the field of Visual Communication Design, designing creative educational media to enhance student interest and engagement, as well as introduce local culture, can be realized through the design of a board game. The design process includes data collection through questionnaires, interviews, and analysis using the 5W+1H method. The designed board game incorporates elements that teach Minangkabau vocabulary, phrases, and sentences, as well as introduce Minangkabau culture through interactive gameplay. The design results in a mascot, board game, logo, playing pieces, and a media mix from the TITAH board game design. It is hoped that this board game can serve as an effective and engaging alternative learning medium to preserve the Minangkabau language and culture among the younger generation.

Keywords: Board Game, Elementary School, Minangkabau Language.

Abstrak. Indonesia merupakan negara yang terkenal dengan keberagaman bahasa yang dimiliki bahkan masuk ke salah satu kekayaan bangsa Indonesia. Akhir-akhir ini penggunaan bahasa Minangkabau mengalami kemerosotan yang signifikan. Perancangan ini dibuat untuk membantu menumbuhkan minat belajar bahasa Minangkabau pada anak Sekolah Dasar. Pada keilmuan Desain Komunikasi Visual, perancangan media edukasi yang kreatif dalam meningkatkan minat dan keterlibatan siswa, serta memperkenalkan budaya lokal dapat diwujudkan melalui perancangan permainan papan. Tahapan perancangan meliputi pengumpulan data melalui kuesioner, wawancara serta analisis menggunakan 5W+1H. *Board Game* yang dirancang mencakup elemen-elemen permainan yang mengajarkan kosakata, frasa, dan kalimat bahasa Minangkabau, serta mengenalkan budaya Minangkabau melalui permainan interaktif. Perancangan menghasilkan desain maskot, *board game*, logo, pion, serta bauran media dari perancangan *board game* TITAH. Sehingga diharapkan, *board game* ini dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif dan menarik dalam melestarikan bahasa dan budaya Minangkabau di kalangan generasi muda.

Kata Kunci: Bahasa Minangkabau, *Board Game*, Sekolah Dasar.

1. LATAR BELAKANG

Indonesia merupakan negara yang terkenal dengan keberagaman bahasa yang dimiliki bahkan masuk ke salah satu kekayaan bangsa Indonesia. Bahasa merupakan media yang digunakan manusia sebagai alat untuk berkomunikasi satu sama lain. Bahasa bersifat dinamis sehingga apabila kegiatan manusia berubah, maka bahasa juga ikut berubah. Jadi, bahasa adalah salah satu hal milik manusia yang tidak pernah terlepas dalam segala kegiatan dan gerak manusia. (Chaer, 2003: 53).

Keberagaman bahasa ini dipengaruhi oleh faktor geografis serta banyaknya suku yang ada di Indonesia sehingga terdapat perbedaan dalam pengucapan, intonasi, logat, penggunaan kata-kata dan lain-lain. Salah satu daerah yang terkenal dengan bahasanya yang khas adalah Sumatera Barat. Sumatera Barat menggunakan bahasa Minangkabau sebagai bahasa ibu (kecuali daerah Mentawai).

Akhir-akhir ini penggunaan bahasa Minangkabau mengalami kemerosotan yang signifikan. Hal ini terlihat dari fenomena yang ada di Sekolah Dasar (SD) 07 Situmbuk, dimana mulai menurunnya tingkat pemahaman anak-anak Minangkabau mengenai bahasa keindahan atau yang lebih dikenal dengan istilah *kieh* 'kias'. Pada penggunaan di kehidupan sehari-hari, masyarakat terutama anak-anak sering melupakan pengaplikasian *kato nan ampek*, dimana hal ini sangat bertentangan dengan aturan dan falsafah Minangkabau karena dapat memicu pertikaian dan perpecahan dalam masyarakat.

Dosen Sastra Minangkabau Universitas Andalas Bahren (wawancara pribadi, 4 Maret 2024) menjelaskan bahwa kemerosotan penggunaan bahasa Minangkabau tersebut disebabkan oleh adanya kecenderungan orang tua atau pasangan muda untuk mengajarkan anak-anaknya menggunakan bahasa komunikasi selain bahasa Minangkabau.

Menurut Bashori dan Ardini (2021: 91-105) meskipun salah satu kota di Sumatera Barat, yaitu Kota Pariaman telah mencoba menerapkan kebijakan diberlakukannya kembali muatan lokal dengan judul Bahasa dan Sastra Minangkabau di tingkat SD dan SMP, nyatanya hal tersebut belum sepenuhnya terealisasi dengan baik sesuai dengan kurikulum 2013 yang digunakan. Hal ini dapat ditinjau dari beberapa aspek yaitu penerapan muatan lokal tersebut belum sesuai dengan tujuan Peraturan Pemerintahan Nomor 32 Tahun 2013 dan termasuk strategi baru sehingga pelaksanaannya belum terlalu optimal baik dari segi metode, kurikulum atau RPP serta materi pembelajaran.

Terkait dengan kasus tersebut, maka dibutuhkan media pembelajaran yang interaktif bagi anak-anak agar tertarik kembali belajar bahasa Minang dari usia dini. Menurut Simkin (2013: 204) *board game* adalah permainan yang efektif untuk mengenalkan hal baru kepada siswa secara lebih efektif karena dapat menarik minat serta membangkitkan semangat siswa dalam proses pembelajaran.

Media edukatif *Board Game* dipilih karena dapat menunjang kebutuhan serta perkembangan karakter anak SD. Anak SD (umur 6-12 tahun) merupakan fase dimana anak dalam proses membentuk diri, belajar benar dan salah, *trial and error* serta cenderung memiliki rasa penasaran atau *curiosity* yang tinggi, senang meniru, dan bermain (Angie Nathania Devi, wawancara pribadi, 5 Maret 2024). Sehingga diperlukan permainan yang lebih mengutamakan

komunikasi dan kerja sama serta mendukung anak-anak untuk berinteraksi dengan orang lain. Oleh sebab itu, diharapkan dengan media *board game*, anak-anak dapat meningkatkan keterampilan berbicara, sikap peduli lingkungan, serta mudah dalam menyerap informasi yang diberikan. Berdasarkan latar belakang tersebut, ditawarkan perancangan karya dengan judul “Perancangan *Board Game* sebagai Media Pembelajaran Bahasa Minangkabau untuk Anak Sekolah Dasar”.

2. METODE PENELITIAN

Metode Pengumpulan Data

a. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan beberapa pihak untuk mengumpulkan informasi konkrit mengenai penggunaan bahasa Minangkabau. Wawancara dilakukan dengan beberapa pihak yaitu Bahren (Akademisi Sastra Minangkabau Universitas Andalas, Elva Naswita (Kepala SDN 07 Situmbuk) dan Maswardi (Akademisi Budaya Alam Minangkabau SDN 07 Situmbuk), dan Angie Nathania Devi (Tenaga Ahli Psikolog Anak).

b. Kuesioner

Teknik pemilihan sampel ini digunakan untuk anak-anak Sekolah Dasar kelas 1-6 yang berada di wilayah Sumatera Barat baik laki-laki maupun perempuan, memakai berbagai dialek dalam berbahasa Minang, serta mengalami gesekan budaya dengan budaya luar.

Setelah dilakukan penyebaran kuesioner, dapat ditarik kesimpulan bahwa fakta di lapangan, penggunaan bahasa Minangkabau pada anak-anak belum optimal. Hal ini dapat terlihat dari banyaknya anak-anak yang belum mengerti mengenai *kato nan ampek* dan kata *kieh* atau kiasan dalam penggunaannya sehari-hari. pembelajaran yang edukatif dan interaktif yang memberikan anak-anak kesempatan untuk belajar sambil bermain.

c. Studi Eksisting dan Kepustakaan

Studi kepustakaan merupakan tahap yang dilakukan untuk mengumpulkan data dengan menelaah berbagai sumber yang berkaitan dengan permasalahan yang diangkat dalam konteks bahasa Minangkabau dan desain komunikasi visual.

Uji Keabsahan Data

Ada beberapa cara yang dilakukan dalam menguji keabsahan data yang sudah diperoleh, yaitu:

- a. Ttriangulasi Sumber dan Metode
- b. *Member Checking*
- c. Analisis Kritis dan Konsistensi Data
- d. Validasi dengan Literatur dan Penelitian Terkait
- e. Validasi Ahli (*Expert Validation*)

Metode Analisis Data

a. Analisis Segmentasi Target

1) Segmentasi Demografis

Anak-anak usia 6-12 tahun, laki-laki dan perempuan, pendidikan Sekolah Dasar dengan berbagai latar lingkungan kehidupan yang berbeda.

2) Segmentasi Geografis

Seluruh Wilayah di Indonesia

3) Segmentasi Prilaku

Anak-anak yang suka bermain, mudah bosan, malas belajar, dan dalam tahap *trial and error*.

4) Segmentasi Psikografis

Berhubungan dengan sikap anak-anak yang suka bermain, malas belajar dan mudah bosan maka dibutuhkan media pembelajaran yang edukatif dan interaktif sekaligus meninggalkan kesan yang menyenangkan bagi anak-anak.

b. Analisis 5W+1H

1) *What*

Terjadinya kemerosotan penggunaan bahasa Minangkabau yang signifikan sehingga berdampak pada hilangnya pengaplikasian *kato nan ampek* yang dapat memicu pertikaian dan perpecahan dalam masyarakat karena bertentangan dengan aturan dan falsafah Minangkabau.

2) *Where*

Kemerosotan penggunaan bahasa Minangkabau terjadi di seluruh daerah Sumatera Barat tetapi lebih terfokus pada anak-anak yang ada di sekolah dasar.

3) *Who*

Permainan ini ditujukan kepada anak-anak usia 6-12 tahun. Hal ini karena anak usia 6-12 tahun dalam psikologi anak dianggap sebagai periode emas dalam pertumbuhan dan perkembangan anak.

4) *When*

Permainan ini dapat dimainkan dimana saja sekaligus dapat menjadi media pembelajaran tambahan oleh guru Budaya Alam Minangkabau di Sekolah Dasar (SD), dapat dimainkan pada kegiatan ekstrakurikuler bahasa di sekolah dan ketika suatu komunitas bahasa di suatu daerah melakukan penyuluhan kepada anak-anak.

5) *Why*

Karena jika dibiarkan maka akan semakin banyak anak-anak yang asing dengan bahasa Minangkabau itu sendiri, bahkan sudah tidak menggunakannya lagi dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga takutnya akan menimbulkan perpecahan karena dianggap kurang sopan serta bertentangan dengan falsafah Minangkabau.

6) *How*

Dengan merancang media pembelajaran yang lengkap, lugas serta efektif sehingga dapat membangkitkan semangat anak-anak dalam belajar bahasa Minangkabau. Maka media yang tepat yaitu *board game*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Landasan Teori

a. Unsur dan Prinsip Desain

Menurut Abdul Aziz Said (2006:23) ada empat unsur utama yang membentuk sebuah desain, yaitu:

1) Unsur Desain

a) Unsur Konsep

Pada sebuah desain, unsur yang bersifat konsep tidak terlihat keberadaannya tetapi keberadaannya hanya akan dapat dirasakan.

(1) Titik

(2) Garis

(3) Bidang

(4) Gempal/bentuk trimatra

b) Unsur Rupa

Unsur rupa adalah instrumen utama pada desain karena bagian dari unsur-unsur desain yang dapat terlihat.

- (1) Raut
- (2) Bentuk
- (3) Ukuran
- (4) Warna

2) Prinsip Desain

a) Proporsi

Proporsi merupakan salah satu faktor untuk menentukan perbandingan ukuran pada suatu desain yaitu jarak antara gambar dengan bidang gambar.

b) Irama (*rhythm*)

Irama adalah prinsip desain dimana unsur-unsur desain yang berbeda membuat suatu pola yang berulang sehingga membentuk sebuah visual ritme.

c) Keseimbangan (*balance*)

Keseimbangan adalah prinsip desain yang mengutamakan kesamaan antara unsur desain dalam keadaan horizontal (kanan kiri) maupun vertikal (atas bawah). Ada dua jenis keseimbangan dalam desain yaitu keseimbangan simetris dan keseimbangan asimetris.

d) Kesatuan (*unity*)

Kesatuan merupakan prinsip desain yang mengutamakan keterikatan atau kesatuan unsur-unsur yang digunakan dalam suatu desain sehingga karya enak dipandang dan pesan yang ada dapat disampaikan dengan baik kepada audience.

e) Kontras

Kontras merupakan prinsip desain yang mengutamakan penggunaan unsur-unsur desain yang terlihat berbeda dalam suatu desain dengan tujuan menarik minat awal audience.

f) Keserasian (*harmony*)

Keserasian merupakan prinsip desain yang lebih mengutamakan adanya harmoni dalam unsur-unsur desain yang dibuat, sehingga karya menjadi lebih nyaman untuk dipandang.

g) Penekanan (*emphasizing*)

Penekanan adalah prinsip desain yang berfokus pada hal yang menjadi fokus pertama audience sehingga audience langsung terfokus pada bagian pesan utama yang disampaikan pada karya.

3) Tata letak atau *Layout*

Menurut Rustan (2020:52) *layout* merupakan proses penggarapan beberapa komponen-komponen atau unsur desain yang menjadi pendukung dalam penyampaian pesan kepada audiens sekaligus mempengaruhi persepsi tentang karya yang tersebut.

4) Tipografi

Tipografi merupakan ilmu atau teknik yang mengatur pemilihan jenis huruf serta penggunaannya agar dapat mewakili suatu kesan agar makna teks dapat tersampaikan dengan baik. Sehingga tipografi harus memiliki bentuk yang jelas (*clarity*) dan mudah terbaca (*legibility*) sehingga dapat berkomunikasi dengan baik (Kusrianto, 2007: 191).

5) Maskot

Maskot merupakan bentuk tiruan yang mewakili identitas suatu organisasi atau produk. Maskot merupakan salah satu usaha agar suatu brand terkesan nyata dengan membuat perwujudan brand dalam bentuk karakter yang lebih ramah sehingga audience menjadi lebih nyaman dan merasa dekat dengan brand (Cayla, 2013).

b. Karakteristik Anak-Anak

Karakteristik setiap manusia terdiri atas karakteristik bawaan dan karakteristik yang diperoleh dari pengaruh lingkungan. Biasanya karakteristik yang bersifat tetap mencakup masalah faktor biologis, sedangkan masalah psikologis berkaitan dengan karakteristik yang sifatnya dipengaruhi oleh lingkungan sekitar (Agung dan Hartono, 2002). Adapun karakteristik anak sekolah dasar sebagai berikut:

- 1) Suka segala sesuatu yang berkaitan dengan permainan
- 2) Lebih tertarik dengan hal-hal yang bersifat dinamis atau bergerak
- 3) Menyukai aktivitas yang berhubungan dengan kegiatan berkelompok dan berinteraksi dengan orang-orang di sekitar
- 4) Suka menghubungkan hal-hal yang baru dipelajari dengan hal-hal yang sudah dipelajari sebelumnya.

c. Media Komunikasi Visual

1) Media Komunikasi/Massa

Menurut Aa Bambang A.S (2014) media komunikasi massa mengalami tiga tahap perkembangan, yaitu masa sebelum komunikasi massa, periode komunikasi massa, dan periode kajian media.

2) Media Pembelajaran

Hamzah dan Nina (2011:122) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan perantara untuk menyampaikan informasi sekaligus menjadi alat komunikasi antara guru dengan siswa sehingga peserta didik dapat belajar dengan efisien dan kondusif.

Pada perancangan karya ini jenis media yang dipilih adalah media pembelajaran. Hal ini karena media pembelajaran memiliki dua peran penting yaitu sebagai AVA (*Audio Visual Aids* atau *Teaching Aids*) dan sebagai alat komunikasi untuk menyampaikan materi kepada audiens yaitu siswa atau peserta didik (Wahid, 2018).

d. Bahasa Minangkabau Sebagai Konten Pembelajaran

Bahasa Minangkabau memiliki beberapa jenis, biasanya hal tersebut terlihat dengan adanya dialek. Menurut Nadra (2006:89), terdapat tujuh dialek bahasa Minangkabau di Sumatera Barat yang menandakan adanya perubahan dalam bahasa Minangkabau. Pada perancangan ada beberapa topik yang akan digali lebih dalam yaitu:

- 1) Verba Dasar
- 2) Adjektiva Dasar
- 3) Numeralia Pokok
- 4) Konjungsi
- 5) Kiasan Sederahan dan Pepatah Minangkabau

Proses Perancangan

a. Konsep Verbal

1) Nama *Board Game*

Nama *board game* yang diambil yaitu *Titah*. Pemilihan *Titah* menjadi nama *board game* dianggap sesuai karena sejalan dengan alur cerita permainan yaitu adanya suatu perintah dari seseorang yang berkedudukan tinggi (Datuk) ke kedudukan yang lebih rendah/masyarakat (Amir dan kawan-kawan).

Tagline yang tepat untuk *board game* yaitu *Nak aluih baso jo basi* yang mempunyai arti berkatalah menggunakan bahasa yang sopan dan sesuai dengan Falsafah Minangkabau.

2) Kartu Interaktif

a) Kartu Misi

Kartu misi dibuat agar anak-anak dapat belajar bahasa Minangkabau dengan cara yang lebih menyenangkan yaitu melalui teka-teki dan tantangan mengenai bahasa Minangkabau.

b) Kartu Informasi

Kartu misi dibuat agar anak-anak tidak hanya mengetahui jawaban dari teka-teki atau tantangan tetapi juga mengerti secara detail mengenai topik yang diangkat.

b. Konsep Visual

Konsep visual yang digunakan harus menonjol sehingga membuat anak-anak tertarik untuk bermain. Untuk itu dirancanglah *board game* yang mengangkat konsep visual *ethnic* dengan warna-warna yang cerah serta menggunakan ilustrasi-ilustrasi yang berkaitan dengan kebudayaan Minangkabau.

Hasil Perancangan

a. Media Utama

1) Maskot



(Didesain oleh: Reviana Ardila, 2024)

Gambar 1. Maskot *Board Game TITAH*

Maskot “*TITAH Board Game*” dirancang dengan karakter laki-laki tua yang dipanggil Datuk. Datuk adalah seorang yang memiliki karakter tegas, bijaksana, jujur, dan bertanggung jawab. Karakter ini digambarkan dengan alis tegas, tatapan mata yang tajam, gestur karakter serta pakaian adat yang dipakai.

2) Board Game



(Didesain oleh: Reviana Ardila, 2024)

Gambar 2. Board Game TITAH

TITAH Board Game dirancang dengan berbagai komponen ilustrasi tentang kebudayaan Minangkabau seperti makanan khas, alat musik dan tempat wisata yang ada di Sumatera Barat. *Board Game* ini dicetak dalam ukuran 40x50 cm, dalam bentuk *Quad Fold Board Game* sehingga *board game* ini dapat dilipat menjadi 2 lipatan agar lebih mudah disimpan. *Board Game* ini dapat dimainkan oleh 2 hingga 5 orang pemain dengan usia 6-12 tahun.

3) Kartu Interaktif



(Didesain oleh: Reviana Ardila, 2024)

Gambar 3. Kartu Interaktif

Kartu Interaktif dalam *board game TITAH* merupakan kartu yang berisi teka-teki dan tantangan kepada pemain. Kartu ini dibuat berdasarkan hasil analisis data kuesioner yang disebar ke anak-anak SD.

4) Pion/Bidak



(Didesain oleh: Reviana Ardila, 2024)

Gambar 4. Pion/ Bidak

Bidak digunakan sebagai penanda posisi pemain di dalam *board game TITAH*. Visual bidak dibuat menyerupai karakter anak-anak berumur 6-12 tahun. Hal ini bertujuan agar anak-anak yang bermain seperti memiliki teman seperjuangan yang akan menemani perjalanannya menuju garis akhir. Bidak ini dirancang dengan tinggi 7 cm dan lebar 3 cm.

5) *Packaging*



(Didesain oleh: Reviana Ardila, 2024)

Gambar 5. Packaging

Packaging permainan ini berjenis *Telescope Box* dengan ukuran 40x50 cm dengan tinggi 5 cm. Pada kemasan terdapat logo, ilustrasi, serta keterangan singkat mengenai permainan baik itu durasi, jumlah pemain, serta durasi permainan.

6) Buku Panduan Bermain



(Didesain oleh: Reviana Ardila, 2024)

Gambar 6. Buku Panduan Bermain

Berisi acuan atau tata cara bermain *board game TITAH*. Buku petunjuk ini berukuran 15 x 15 cm dengan bahan kertas *art paper*.

b. Media Pendukung

1) Poster

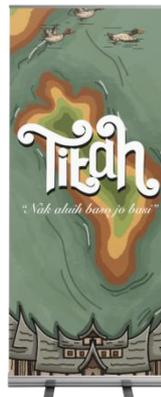


(Didesain oleh: Reviana Ardila, 2024)

Gambar 7. Poster board game TITAH

Poster menjadi media untuk menyampaikan informasi sekaligus untuk menarik perhatian audiens. Poster ditampilkan dalam ukuran A2 dan A3 dengan bahan kertas Albatros. Visual yang ditampilkan bertemakan kebudayaan Minangkabau.

2) X-banner

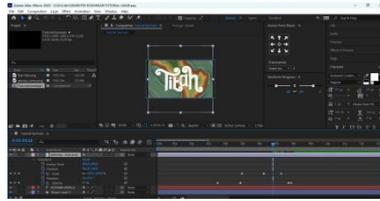


(Didesain oleh: Reviana Ardila, 2024)

Gambar 8. Banner board game TITAH

X-Banner berukuran 60x160 cm dan berbahan Albatraoz dirancang melalui software Affinity Designer.

3) Video Teaser



(Didesain oleh: Reviana Ardila, 2024)

Gambar 9. Video Teaser *board game TITAH*

Video *teaser* berisi penjelasan mengenai alur cerita permainan, penjelasan karakter yang terlibat, serta tata cara bermain *board game TITAH* dalam bentuk *motion graphic*. Tema dan plot cerita video disesuaikan dengan tema *board game TITAH* baik itu ilustrasi, warna dan lain-lain.

4) *Merchandise*

a) Botol Minum/*Tumblr*



(Didesain oleh: Reviana Ardila, 2024)

Gambar 10. *Tumblr board game TITAH*

Dapat menjadi media promosi yang efektif bagi anak-anak, mengingat adanya gerakan minum air putih yang dilakukan di sekolah-sekolah dengan anjuran membawa botol minum sendiri. Sehingga, saat ini *tumblr* menjadi barang yang familiar bagi anak-anak sekolah dasar.

b) Stiker



(Didesain oleh: Reviana Ardila, 2024)

Gambar 11. Stiker *board game TITAH*

Dapat menjadi media promosi yang efektif bagi anak-anak, mengingat anak-anak gemar dengan hal-hal baru, selain itu sticker juga menjadi media yang dapat diaplikasikan ke berbagai tempat, sehingga mudah dijangkau dan memperluas jangkauan promosi.

c) Gantungan Kunci



(Didesain oleh: Reviana Ardila, 2024)

Gambar 12. Gantungan kunci board game TITAH

Akhir-akhir ini gantungan kunci menjadi item favorit bagi anak-anak. Selain itu gantungan kunci juga menjadi media yang dapat diaplikasikan ke berbagai tempat, sehingga mudah dijangkau dan memperluas jangkauan promosi. Sehingga gantungan kunci dapat menjadi media promosi yang efektif.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Perancangan *board game* efektif sebagai media pembelajaran bahasa Minangkabau untuk anak sekolah dasar. Melalui permainan, anak-anak dapat memahami kosakata, kiasan serta aspek tradisi dan budaya Minangkabau. Perancangan *board game* menggunakan pendekatan yang berbeda dengan pembelajaran konvensional yang membuat anak-anak lebih tertarik dan tidak merasa tertekan. Sehingga dapat menjadi solusi bagi anak-anak yang masih kurang paham terkait bahasa Minangkabau.

Penggunaan *board game* dapat disesuaikan dengan kurikulum pendidikan di sekolah dasar agar memungkinkan pembelajaran bahasa Minangkabau menjadi lebih relevan dan terintegrasi dalam proses pembelajaran di kelas. Selain lebih efektif, pembelajaran dengan *board game* juga meningkatkan jiwa sosial anak-anak karena selama proses bermain terjadi interaksi-interaksi yang mengharuskan mereka bekerja sama, negosiasi dan berpendapat.

DAFTAR REFERENSI

- Aa Bambang, A. S. (2014). Periode perkembangan media massa. *Jurnal Studi Komunikasi dan Media*, 18(1), 119–132.
- Agung, Sunarto, & Hartono. (2002). *Perkembangan peserta didik*. Rineka Cipta.
- Bahren, A. (2024). Akademisi Sastra Minangkabau, wawancara, 4 Maret 2024. <https://us04web.zoom.us/j/77348260073?pwd=DSbzNklEkKgkpsgnDVoV5iiE2E2yK1.1>
- Bashori, & Ardini, A. M. (2021). Kebijakan kurikulum muatan lokal bahasa dan sastra Minangkabau di SD/SMP Kota Pariaman sebagai upaya pelestarian budaya. *Jurnal Hikmah*, 10(1), 91–105.
- Brewer, J. A. (2007). *Introduction to early childhood education*. Pearson Education, Inc.
- Carter, R. M., Day, B., Maxa, S., & Sanders, M. (2015). *Typographic design: Form and communication* (6th ed.). John Wiley & Sons, Inc.
- Cayla, J. (2013). Brand mascots as organizational totems. *Journal of Marketing Management*, 29, 104–186.
- Chaer, A. (2003). *Linguistik umum*. PT Rineka Cipta.
- Damaiyanti, M. (2008). *Komunikasi terapeutik PA praktik keperawatan*. PT Refika Aditama.
- Darmawanto, E. (2019). *Tipografi dasar – dasar karakter huruf*. Unisnu Press.
- Devi, A. N. (2024). Tenaga ahli psikolog anak, wawancara, 5 Maret 2024. <https://d5jjxu7swv38s.cloudfront.net/consultation-notes/doctor-notes-documents/>
- Hamzah, B., & Nina, L. (2011). *Teknologi komunikasi dan informasi pembelajaran*. PT Bumi Aksara.
- Jatmika, H. M. (2005). Pemanfaatan media visual dalam menunjang pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 3(1), 89–99.
- Jojo, A. S. (2024). *Survivor.i0*. <https://www.behance.net/gallery/190767261/Board-Game-Design>
- Keraf, G. (1984). *Diksi dan gaya bahasa*. PT Gramedia Pustaka Utama.
- Kusrianto, A. (2007). *Pengantar desain komunikasi visual*. Andi Offset.
- Kusuma, P., & Widiatmoko, D. (2018). City mascot as a supporting force in city imaging. *Advances in Economics, Business and Management Research*, 41(BCM 2017), 388–394. <https://doi.org/10.2991/bcm-17.2018.77>
- Lesmana, A. (2012). Definisi anak. <http://andibooks.wordpress.com>. Diakses pada 30 Maret 2024.

- Mahnun, N. (2012). Media pembelajaran (Kajian terhadap langkah-langkah pemilihan media dan implementasinya dalam pembelajaran). *Jurnal Pemikiran Islam*, 37, 27–33.
- Maswardi, M. (2024). Akademisi budaya alam Minangkabau, wawancara, 4 Maret 2024, di SDN 07 Situmbuk, Sumatera Barat.
- Moussay, G. (1998). *Tata bahasa Minangkabau*. Kepustakaan Populer Media.
- Musfiroh, T. (2008). *Cerdas melalui bermain*. Grasindo.
- Nadra. (2006). *Rekonstruksi bahasa Minangkabau*. Andalas University Press.
- Naswita, E. (2024). Kepala sekolah, wawancara, 4 Maret 2024, di SDN 07 Situmbuk, Sumatera Barat.
- Notoatmodjo. (2012). *Metode penelitian kesehatan*. Rineka Cipta.
- Nugraha, A. (1998). *Pengembangan pembelajaran SAINS pada anak usia dini*. JILSI Foundation.
- Passion Design. (2021). 5 fungsi maskot dalam membangun brand Anda. <https://passiondesigns.co.id/5-fungsi-maskot-dalam-membangun-image-brand-anda/>
- Psikologi Digital Education. (2020). Psikologi warna: Pengertian, teori dan manfaatnya untuk bisnis. Diakses pada 20 Maret 2024, dari <https://psikologi.com/psikologi-warna/>
- Ricky, W. P. (2021). *Pengantar desain komunikasi visual dalam penerapan*. ANDI.
- Rusman. (2017). *Belajar dan pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Kencana.
- Rustan, S. (2020). *Huruf font tipografi edisi 2020*. CV Nulis Buku Jendela Dunia.
- Said, A. A. (2006). *Dasar desain dwimatra*. UNM Makassar.
- Salminen, T. (1999). *Unesco Red Book on Endangered Languages: Europe*. http://www.helsinki.fi/~tasalmin/europe_index.html#state
- Santrock, J. W. (2002). *Adolescence: Perkembangan remaja*. Erlangga.
- Sanyoto, S. E. (2005). *Dasar-dasar tata rupa & desain (Nirmana)*. Arti Bumi Intaran.
- Simkin, M. G. (2013). Playing Jeopardy in the classroom: An empirical study. *Journal of Information Systems Education*, 24(3), 204.
- Sudarmawan. (2013). Hubungan antara pengetahuan dan sikap mengenai pemilihan jajan dengan perilaku anak memilih jajanan di SDN Sambikerep II/480 Surabaya. Artikel Penelitian. UNESA.
- Syah, M. (2001). *Psikologi pendidikan dengan guru*. Remaja Rosdakarya.
- Wahid, A. (2018). Pentingnya media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar. *Jurnal Istiqra*, 5(2).