

Perancangan *Board Game* Pengenalan Objek Wisata Toraja Utara Menggunakan Mekanisme *Point-To-Point Movement* Dan *Set Collection*

Gabriel Mangoki^{1*}, Arie Setiawan², Jasson Prestiliano³

^{1,2,3}Desain Komunikasi Visual/Universitas Kristen Satya Wacana

¹692019711@student.uksw.edu, ²arie.prasida@uksw.edu, ³jasson.prestiliano@uksw.edu

ABSTRAK

Kabupaten Toraja Utara di Provinsi Sulawesi Selatan memiliki potensi besar dalam sektor pariwisata karena kekayaan alam dan budayanya. Meskipun tercatat sebanyak 278 objek wisata, hanya 13 di antaranya yang beroperasi secara aktif. Rendahnya tingkat operasional ini diduga disebabkan oleh kurangnya informasi yang diterima masyarakat mengenai keberadaan dan keunggulan destinasi wisata tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk memperkenalkan media pembelajaran berbasis permainan papan “*Sumalong*” sebagai sarana inovatif dalam memperkenalkan pariwisata Toraja Utara. *Sumalong* dirancang untuk meningkatkan pengetahuan melalui interaksi antar pemain yang menyenangkan dan edukatif. Metode yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian deskriptif dengan menggunakan strategi linear dan *mix methods*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media ini mampu meningkatkan pemahaman dan pengenalan mahasiswa terhadap destinasi wisata di Toraja Utara. Temuan ini menunjukkan bahwa media permainan edukatif dapat menjadi alternatif efektif dalam strategi promosi pariwisata berbasis partisipatif.

Kata kunci: pariwisata, board game, toraja utara

ABSTRACT

North Toraja Regency, located in South Sulawesi Province, holds significant potential in the tourism sector due to its rich natural and cultural heritage. Despite having 278 registered tourist attractions, only 13 are currently operational. This low level of activity is suspected to stem from the public's limited access to information regarding these destinations. This study aims to introduce a board game called “*Sumalong*” as an innovative educational medium for promoting tourism in North Toraja. Designed to enhance knowledge through engaging and interactive gameplay, *Sumalong* encourages information exchange in a fun and participatory manner. The research methodology employed in this study is a descriptive research design utilizing both linear and mixed methods strategies. The results indicate that the use of this medium successfully improved students' understanding and awareness of tourist destinations in North Toraja. These findings suggest that educational board games can serve as an effective alternative in participatory-based tourism promotion strategies.

Keywords: tourism, board game, north toraja

PENDAHULUAN

Sebagai salah satu daerah di Sulawesi Selatan, Kabupaten Toraja Utara menyimpan berbagai kekayaan, termasuk kekayaan alam dan adat istiadat yang mengisi setiap tempat setiap ruang masyarakat Toraja Utara dan menjadi bagian penting dalam masyarakat. Wisatawan domestik dan mancanegara tertarik dengan kegiatan adat masyarakat Toraja Utara karena kekayaan adat istiadatnya. Perkembangan sektor pariwisata memiliki peran krusial dalam mendorong pembangunan suatu wilayah. Melalui pelaksanaan berbagai kegiatan pariwisata, daerah-daerah yang memiliki potensi pariwisata dasar berpeluang untuk mengalami kemajuan dan perkembangan yang signifikan (Warsaa & Kabelen, 2023).

Industri pariwisata di Toraja Utara merupakan salah satu sumber pendapatan bagi pemerintah daerah.

Kabupaten Toraja Utara memiliki 278 objek wisata, yang terdiri dari berbagai macam objek wisata seperti panorama alam, kuburan alam, air terjun, rumah adat, namun objek wisata yang beroperasi hanya 13 objek wisata (Pare, 2022). Berdasarkan jumlah kunjungan wisatawan ke Toraja Utara pada tahun 2022 sebanyak 261.809 orang, objek wisata yang paling banyak dikunjungi yaitu objek wisata Ke'te Kesu' dengan jumlah wisatawan 106.438 orang, kedua yaitu objek wisata To'tombi dengan jumlah kunjungan wisatawan sebanyak 62.044 orang dan yang ketiga objek Wisata Lempe dengan jumlah kunjungan wisatawan sebanyak 45.002 orang (Armansyah, 2023). Sedangkan beberapa wisata yang kurang terekspos seperti Gumuk Pasir, Pana', Sarambu Sikore, Marante, Marimbunna, dan Sarambu Marurun tak memiliki pengunjung sama sekali, menurut keterangan wisatawan yang berkunjung ke Ke'te Kesu saat diwawancarai, beberapa diantara pengunjung yang baru pertama kali mendengar beberapa objek wisata tersebut (Agatoni, 2023). Kurangnya akses yang diterima, informasi tempat yang tidak lengkap, media informasi yang tersedia hanya terbatas pada objek wisata yang sudah terkenal, sehingga potensi objek wisata lainnya kurang tersampaikan (Arya, 2022).

Menurut wawancara dengan Kepala Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Toraja Utara, masih ada banyak objek wisata di Toraja Utara yang belum terekspos. Faktor jalan yang rusak dan informasi mengenai objek wisata yang masih terbatas dikalangan masyarakat lokal saja, menjadi penghambat objek wisata Toraja Utara, sehingga perlu adanya kerjasama antara masyarakat dan pemerintah untuk melakukan promosi dan pengembangan dari objek wisata Toraja Utara.

Seperti ketika seseorang akan melakukan perjalanan, mereka akan mencari informasi melalui beberapa sosial media, tetapi informasi yang tersedia kadang hanya sebatas foto tanpa mencantumkan informasi apa saja yang terdapat pada tempat tersebut. Media yang mempunyai potensi sebagai alat informasi yang efektif dan interaktif yaitu *board game*. Kelebihan *board game* adalah permainan ini membutuhkan komunikasi, interaksi langsung antar pemain, dan kebersamaan (Aprelianto, Setiawan & Prestilliano, 2022). Penggunaan *board game* sebagai media penyampaian informasi yang menyenangkan terbukti dapat meningkatkan efektivitas dalam penyerapan dan pemahaman informasi (Dhimasnata, Prestiliano & Setiawan, 2023). *Board game* dapat mengangkat berbagai tema salah satunya yaitu *board game* pariwisata Toraja Utara sebagai media yang lebih interaktif dan efisien sebagai pemberi informasi sekaligus media promosi pengenalan wisata yang dapat dijadikan sebagai oleh-oleh kepada pengunjung.

Dalam penelitian yang berjudul Perancangan *Board Game* Jelajah Kota Tua Jakarta untuk Remaja Sekolah Menengah Atas, disebutkan bahwa *board game* memiliki potensi sebagai media pengenalan peninggalan bersejarah dan bangunan-bangunan yang ada pada Kota Tua Jakarta (Putri & Agustin, 2023)

Penelitian lain yang berjudul Toleransi Melalui Model Budaya Pela Gandong Menggunakan Media *Board Game* untuk Mahasiswa, dimana para pemain diberi misi untuk menyelesaikan permasalahan dengan bekerja sama dengan pemain lain sesuai dengan budaya Pela Gandong yang ada di Maluku. Dalam penelitian ini budaya Pela Gandong dapat tersampaikan kepada mahasiswa melalui *board game* (Tangidy & Setiawan, 2016).

Dalam penelitian yang berjudul *Board Game* Arkeologi sebagai Media Komunikasi Pemasaran Efektif disebutkan pemain mempelajari fakta baru tentang situs bersejarah dan tertarik untuk mengunjunginya, dan disimpulkan bahwa *board game* dapat menjadi alat pemasaran yang efektif (Pudrianisa & Rizky, 2020).

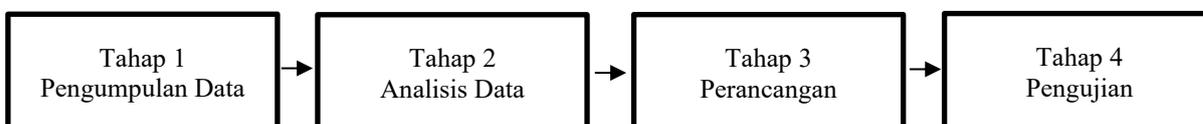
Berdasarkan permasalahan yang ada saat ini dan diperkuat oleh tinjauan pustaka dengan penelitian terdahulu, maka dirancang sebuah *board game* sebagai media pengenalan objek wisata Toraja Utara yang dapat menjadi media promosi untuk memperkenalkan objek wisata yang ada di Toraja Utara.

Media promosi merupakan suatu komunikasi yang memberikan informasi penjelasan produk maupun jasa suatu perusahaan yang ditampilkan kepada konsumen melalui wadah penyalur gagasan atau ide yang disebut media (Prasetyo, 2019). Semakin fleksibel dan inovatif sebuah kegiatan promosi, maka semakin besar dampaknya terhadap pasar yang dipenuhi iklan (Alexandrescu & Milandru, 2018). Penggunaan media yang tidak biasa dan mendorong keterlibatan konsumen, seperti melalui media sosial atau media permainan, dapat meningkatkan daya tarik konsumen.

Board game merupakan permainan yang dimainkan di atas papan yang dibuat khusus, dan memiliki komponen berupa pion, bidak, token, dan komponen lain. Dalam board game, terdapat juga sebuah komponen yang mengatur cara bermain, yang dikenal sebagai mekanik permainan (Solihin, Prestiliano & Prasida, 2023). *Board game* dapat menjadi media promosi yang menarik dengan menggunakan mekanik yang membuat permainan tidak membosankan sehingga penyampaian informasi menjadi lebih mudah dan menyenangkan (Wibowo & Agustin, 2023).

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat *board game* yang dapat menjadi media pengenalan dan sekaligus promosi yang dapat meningkatkan pengetahuan pemain tentang wisata dan budaya Toraja Utara.

Metode yang akan digunakan dalam menunjang perancangan *board game* ini adalah menggunakan metode penelitian deskriptif dengan menggunakan strategi linear dan *mix methods*. Metode penelitian deskriptif adalah penelitian faktual terhadap keadaan terkini sekelompok orang, suatu objek, suatu kondisi, suatu sistem pemikiran, atau suatu peristiwa dengan interpretasi yang akurat. Metode ini melibatkan pengumpulan data untuk menguji hipotesis atau memberikan jawaban mengenai status terkini subjek penelitian (Purba, E. et al. 2021). *Mix methods* adalah penelitian yang memadukan metodologi kualitatif dan kuantitatif, sehingga menghasilkan data yang reliable, komprehensif, valid, dan objektif (Sugiyono, 2011). Penelitian ini akan melalui beberapa tahapan yang diperlukan dengan menggunakan strategi linear dengan beberapa urutan yang konkrit dan logis pada tahapan perancangan yang sederhana dan komponennya mudah untuk dipahami (Sarwono, Jonathan, & Lubis, 2020). Tahapan tersebut dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Penelitian

Tahap pertama merupakan pengumpulan data yang dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Pengumpulan data kualitatif diperoleh melalui wawancara dengan Kepala Dinas Pariwisata Toraja Utara, pengumpulan data secara kuantitatif dilakukan melalui *survey* tentang objek wisata Toraja kepada mahasiswa-mahasiswa Toraja yang ada di Salatiga, analisis dilakukan terhadap data yang terkumpul untuk menentukan solusi terhadap masalah yang dihadapi. Perancangan diawali dengan menentukan tema *board game* kemudian

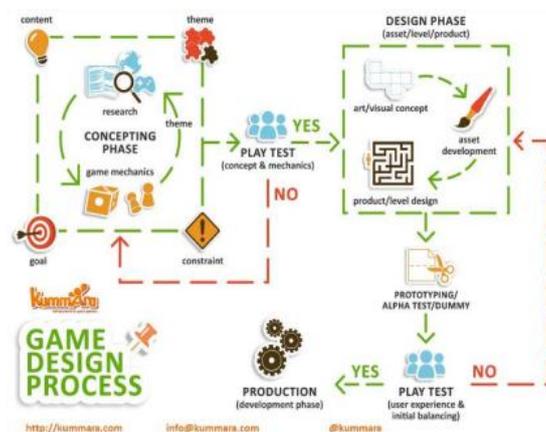
pembuatan konsep dasar perancangan *board game* untuk pengenalan objek wisata yang ada di Toraja Utara.

Proses desain dari Kummara, developer *board game* asal Indonesia, akan digunakan dalam merancang *board game*. Tiga fase utama proses perancangan, yaitu:

A. *Concepting phase: Prototype* dalam tahap ini masih dalam bentuk sederhana berupa kertas dan tulisan tangan. Elemen yang digunakan berdasarkan analisis data yang didapatkan kemudian dibuat konsep dasar, mekanik, komponen, dan aturan agar tujuan dari perancangan *board game* dapat tersampaikan.

B. *Design phase: Prototype* akan disempurnakan menjadi dengan melakukan beberapa kali *play test* untuk mendapatkan *user experience*.

C. *Production (Development Phase)*: Tahap pengujian hasil akhir *board game* dilakukan dengan pendekatan kuantitatif dengan membagikan kuesioner kepada pemain untuk mengetahui tingkat efektif penggunaan *board game* sebagai media pengenalan tempat wisata Toraja Utara. *Game design process* dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Game Design Process
(Sumber: <https://kummara.com/home-2/>)

PEMBAHASAN

Sumalong adalah *board game* yang dirancang sebagai media pengenalan objek wisata yang mensimulasikan pemain sebagai seorang wisatawan. *Sumalong* berasal dari Bahasa Toraja yang berarti jalan-jalan. *Board game* *Sumalong* mengajak pemain untuk berkeliling Toraja Utara sambil mengumpulkan kartu-kartu yang berisi tentang objek wisata, budaya, dan tradisi yang ada di Toraja Utara. Pemain akan memilih jalur wisata dan berlomba untuk mengumpulkan kartu misi dan event yang ada.

Board game sebagai media pengenalan diharapkan juga dapat menjadi media promosi objek wisata, budaya, dan tradisi yang ada di Toraja Utara. Oleh karena itu, penelitian tentang penggunaan *board game* sebagai media pengenalan objek wisata Toraja Utara diperlukan untuk mengetahui apakah *board game* dapat digunakan dalam mengenalkan objek wisata yang ada di Toraja Utara.

Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah diawali dengan mencari faktor yang menjadi kendala pada objek wisata Toraja Utara, dimulai dengan observasi dan wawancara kepada Kantor Dinas Pariwisata dan Wisatawan, setelah melewati proses tersebut maka diidentifikasi bahwa perlu adanya pengembangan media promosi untuk dapat membantu memperkenalkan objek

wisata yang ada di Toraja Utara. Kemudian untuk pengenalan mengenai objek wisata dilakukan dengan cara yang menarik bagi wisatawan, dan hasil akhirnya bisa memiliki nilai komersial.

PENGUMPULAN DATA

Pengumpulan data bertujuan untuk memperoleh informasi sebagai acuan dalam perancangan *board game* sebagai media pengenalan objek wisata Toraja Utara. Pengumpulan data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Pengumpulan data kualitatif didapatkan dari hasil wawancara dengan Matius Sampelalong, SE., MS.Si, selaku pihak yang bertanggung jawab tentang pariwisata yang ada di Toraja Utara. Menurut beliau masalah utama adalah yang terjadi pada objek wisata Toraja Utara adalah daerah-daerah wisata yang memiliki lokasi jauh dari pusat kota cenderung memiliki akses jalan yang kurang, informasi mengenai objek wisata dan promosi yang belum sepenuhnya merata, dikarenakan banyaknya objek wisata Toraja Utara. Hal ini berakibat pada jumlah wisatawan di tiap objek wisata yang sangat timpang, beberapa objek wisata yang kurang mendapat promosi memiliki jumlah wisata yang sangat sedikit.

Pengambilan data selanjutnya diperoleh dari kuesioner kepada mahasiswa yang setidaknya pernah melakukan perjalanan ke Toraja Utara, dari 22 responden 95% mengatakan perlu untuk melakukan promosi wisata Toraja Utara, dan 90% mengatakan bahwa media *board game* cocok untuk pengenalan wisata Toraja Utara selain karena menarik, *board game* juga dapat menjadi cendera mata.

Analisis Data

Hasil dari pengumpulan data kemudian dianalisis untuk merancang konsep yang sesuai dengan tujuan perancangan *board game* yang ingin dicapai. Dari hasil analisis data, pengenalan objek wisata akan menjadi fokus utama dalam perancangan *board game*. Agar konsep dan tujuan perancangan dapat tersampaikan dengan baik dan tepat kepada target penelitian, maka *board game* sebagai media pengenalan akan dibuat inovatif menyenangkan, dan menarik.

Perancangan

A. Concepting Phase

Data yang telah dianalisis kemudian dijadikan sebagai panduan materi yang akan disampaikan kepada target penelitian melalui media *board game*. Konsep awal dibuat untuk menentukan garis besar permainan, seperti tujuan, apa yang ingin disampaikan, mekanik permainan, peraturan, serta komponen yang digunakan dalam permainan. Konsep yang dibuat adalah pengenalan objek wisata di Toraja Utara, materi yang disampaikan berupa destinasi wisata yang ada di Toraja Utara.

Mekanisme permainan yang digunakan yaitu dengan kategori *hand management*, *point-to-point movement* dan *set collection*. Penggunaan *hand management* membuat pemain tidak hanya mengandalkan keberuntungan dalam mendapatkan kartu destinasi dan juga untuk mengatur strategi berpindah dari titik satu ke titik yang lainnya. Selain itu, mekanisme *point-to-point movement* membuat gerakan pemain menjadi variatif dan memiliki strategi dibalikinya. Penggunaan *point-to-point movement* juga membuat alur permainan menjadi variatif dan berbeda tiap permainannya. Cerita dari permainan ini adalah pemain menjadi pelancong yang pergi ke Toraja Utara untuk jalan-jalan atau disebut *sumalong* ke tempat wisata. Dalam perjalanan, pemain harus memperhatikan destinasi yang

ada dan memperhitungkan jarak dan waktu tempuh. Tidak lupa dalam perjalanan pemain mengumpulkan oleh-oleh ketika berwisata. *Board game* ini diberi judul *Sumalong* yang berasal dari Bahasa Toraja yang berarti jalan-jalan. Pemain bergerak menggunakan kartu jalan melalui jalan yang terdapat pada peta Toraja Utara ke titik destinasi yang terbuka sesuai dengan kartu destinasi yang ada. Dalam perjalanan terdapat oleh-oleh yang dapat dikumpulkan pemain untuk membantu perjalanan. Pemain akan mendapatkan beberapa kejadian tidak terduga dari kartu event, pemain bisa saja terkena badai kehilangan kesempatan untuk bergerak atau bertemu dengan warga yang baik dan mendapatkan tambahan kartu diawal giliran.

B. Design Phase

Setelah *prototype game* selesai, dimana konsep dan mekanik sudah sesuai, dikembangkan lagi dengan tambahan visual menarik berupa ilustrasi yang mendukung konsep sehingga pemain tertarik untuk memainkan dan pesan yang terdapat pada komponen *board game* dapat tersampaikan.

1. Ilustrasi

Ilustrasi yang digunakan pada *board game* *Sumalong* menggunakan seni tradisional yaitu gambar dengan menggunakan cat air yang mampu menarik perhatian pemain sekaligus menggambarkan indahnya wisata Toraja Utara. Contoh gambar menggunakan cat air dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Contoh gambar menggunakan cat air

2. Tipografi

Tipografi jenis *handwritten* yang memberikan kesan perjalanan yang bebas kepada pemain, yaitu *Twinkle Dream* dan jenis *serif* yang dapat menyampaikan informasi dengan jelas pada komponen, yaitu *Sentient*. Font yang digunakan dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Font yang digunakan

3. Desain Kartu Destinasi

Sebagai salah satu komponen utama yang digunakan dalam permainan ini, gambar dari destinasi wisata dibuat dengan semirip mungkin agar pemain dapat mengetahui seperti apa wisata yang berada di Toraja Utara. Tata letak dari kartu juga harus diperhatikan, seperti penjelasan wisata, jumlah poin pada sisi bawah kanan dan syarat tukar kartu destinasi pada sisi kiri kartu. Desain kartu destinasi dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Desain Kartu Destinasi

4. Desain Kartu Jalan

Kartu jalan memiliki dua fungsi, fungsi yang pertama sebagai kartu untuk berpindah tempat atau melangkah, kartu jalan memiliki angka pada sisinya sebagai jumlah langkah yang dapat digunakan pemain saat berpindah tempat atau melangkah, setiap kartu memiliki angka kecuali kartu abu-abu, nilai kartu terdiri dari 1,2 dan 3. Yang kedua sebagai kartu tukar untuk kartu destinasi. Kartu jalan terdiri dari 5 warna yaitu kuning, hijau, biru, ungu, dan abu-abu, warna yang digunakan adalah warna-warna yang mencolok sehingga pemain dengan mudah mengidentifikasi kartu yang sesuai dengan syarat tukar untuk kartu destinasi. Desain kartu jalan dapat dilihat pada Gambar 6.



Gambar 6. Desain Kartu Jalan

5. Desain Kartu Misi

Kartu Misi permainan ini berjumlah 3, yang menentukan akhir permainan dan menambahkan poin untuk pemain yang berhasil menyelesaikannya. Desain kartu dibuat sederhana agar pemain dapat dengan mudah membaca misi yang tersedia. Terdapat jumlah poin di sudut kanan kartu yang menjadi hadiah saat

menyelesaikan misi. Kartu misi juga menjadi tanda bahwa permainan telah berakhir. Desain kartu misi dapat dilihat pada Gambar 7.



Gambar 7. Desain Kartu Misi

6. Desain Kartu Event

Kartu Event berjumlah 15 yang terdiri dari 4 jenis yang dapat membantu ataupun menghalangi pemain, jumlah kartu tidak terlalu banyak sehingga pemain tidak bergantung kepada kartu event. Desain kartu yang membantu pemain didesain dengan warna-warna yang cerah dan tulisan berwarna hitam dan kartu yang menghalangi pemain di desain dengan warna-warna yang gelap digabung dengan tulisan berwarna merah. Desain kartu event dapat dilihat pada Gambar 8.



Gambar 8. Desain Kartu Event

7. Desain Rule Book

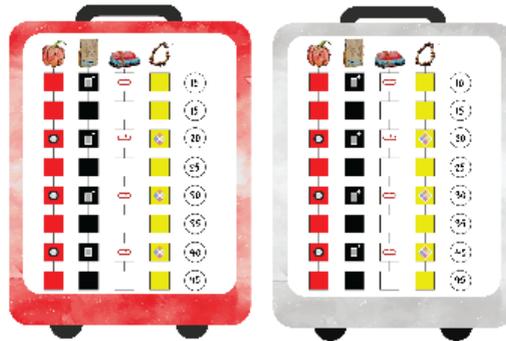
Dalam *rule book* terdapat informasi-informasi mengenai komponen, *game setup*, cara bermain, aturan bermain, misi utama permainan, dan cara menghitung poin, buku panduan dibuat dalam beberapa halaman dengan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti oleh pemain. Desain *rule book* dapat dilihat pada Gambar 9.



Gambar 9. Desain Rule Book

8. Desain Koper

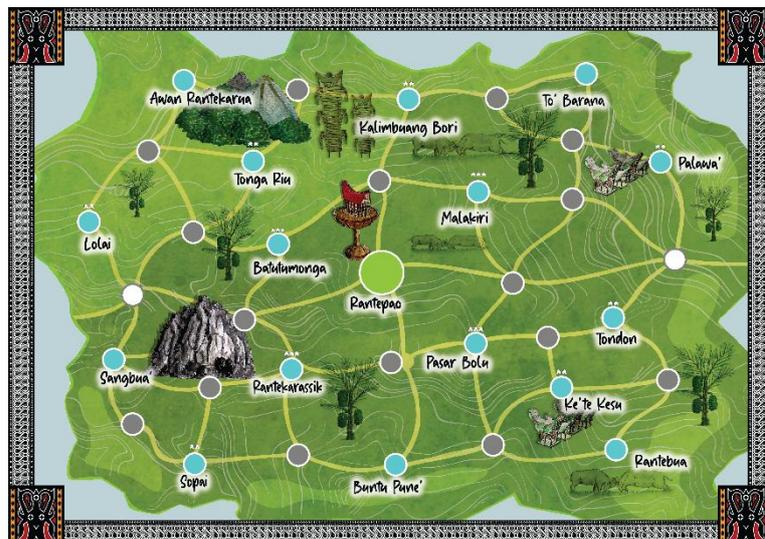
Koper pemain berfungsi sebagai tempat pemain untuk menyimpan souvenir-souvenir yang dikumpulkan selama perjalanan, pada koper permainan terdapat kotak dan warna yang sesuai dengan souvenir, jika pemain berhasil mengumpulkan dan memenuhi kotak yang ada, pemain akan mendapatkan poin tambahan di akhir permainan. Warna koper terdiri dari 4 warna yang sesuai dengan warna bidak dari pemain. Gambar koper dapat dilihat pada Gambar 10.



Gambar 10. Desain Koper

9. Desain Papan Permainan

Papan permainan menjadi tempat pemain untuk menjelajah dan memainkan permainan. Papan permainan memuat lokasi tempat dan wisata Toraja Utara, jadi pemain secara tidak langsung dapat belajar letak lokasi wisata Ketika memainkan *board game* Sumalong. Warna hijau dominan digunakan pada papan permainan, seperti untuk menampilkan unsur alam yang kental. Font yang digunakan diberi *highlight* putih agar keterangan tempat dapat terbaca dengan baik oleh pemain, karena beberapa nama tempat akan terasa asing bagi pemain yang baru pertama memainkannya. Papan permainan diberikan ornamen tambahan berupa ukiran Toraja pada keempat sisinya. Desain papan permainan dapat dilihat pada Gambar 11.



Gambar 11. Desain Papan Permainan

10. Desain Kotak Permainan

Pada kotak permainan terdapat ilustrasi *cover* kemasan, judul permainan, nama *game designer*, jumlah pemain, batas usia, dan durasi permainan. Warna dominan hijau yang menggambarkan alam Toraja Utara yang indah dipadukan dengan warna merah yang kontras agar judul *board game* Sumalong tampak jelas dan berani. Desain kotak permainan dapat dilihat pada Gambar 12.



Gambar 12. Desain Kotak Kemasan

C. Development Phase

Pengujian komponen dilakukan secara bertahap dan dikembangkan sesuai dengan hasil *testplay* yang dilakukan, kemudian dibuat sebuah *prototype* awal. *Testplay* meliputi cara bermain, tata letak dari kartu destinasi, warna pada komponen, ukuran *font*, *layout* kartu jalan, dan peta *board game*, yang dilakukan berulang hingga *board game* layak untuk dimainkan dan dapat menjadi media pengenalan Toraja Utara serta menjadi *board game* yang menarik untuk dimainkan. Jika terjadi beberapa penyesuaian pada *prototype* seperti pengurangan atau penambahan komponen dan perubahan pada mekanik yang digunakan, maka akan dilakukan pada tahap ini.

ANALISIS HASIL PENGUJIAN

Setelah perancangan *board game* selesai, selanjutnya *board game* memasuki tahap pengujian. Pengujian pertama dengan ahli konten yaitu Bapak Matius Sampelalong, S.E., M.Si. selaku Kepala Dinas Pariwisata Toraja Utara. Berdasarkan hasil wawancara, didapatkan hasil bahwa *board game* Sumalong dapat menjadi media pengenalan sekaligus promosi, karena tiap pemain akan menjadi wisatawan yang berusaha dan berlomba untuk mengumpulkan kartu-kartu destinasi yang tersedia. Permainan Sumalong juga mendapat apresiasi dari Kepala Dinas Pariwisata karena telah mengangkat topik tentang wisata-wisata yang ada di Toraja Utara. Adapun saran pengembangan seperti menambahkan nama jalan yang dilalui pemain dan penambahan detail informasi pada kartu destinasi. Proses pengujian *board game* Sumalong dapat dilihat pada Gambar 13.



Gambar 13. Proses Pengujian dengan Kepala Dinas Pariwisata Toraja Utara

Pengujian selanjutnya dilakukan dengan ahli *board game* dari Hompimpa Games oleh Bapak Hery Prasetya, S.Psi., M.Psi., Psikolog. Berdasarkan pengujian, didapatkan hasil bahwa *board game* Sumalong sudah sesuai dengan konsep yaitu pengenalan wisata-wisata yang ada di Toraja, dengan mekanik yang mengumpulkan kartu destinasi maka pemain secara tidak langsung kenal dengan objek wisata yang ada, gambar pada kartu destinasi juga memberi informasi langsung kepada pemain, saran untuk kartu destinasi yaitu perlu adanya tambahan gambar lokasi pada kartu agar memudahkan pemain untuk mencari pada papan permainan. Kartu event menjadi bantuan dan sekaligus menjadi halangan kepada pemain sudah berfungsi dengan baik. Penjelasan *rule book* sudah jelas, dan gambar yang digunakan pada kartu, papan permainan sangat bagus karena menggunakan seni tradisional cat air. Proses pengujian *board game Sumalong* dengan ahli board game dari Hompimpa Games dapat dilihat pada Gambar 14.



Gambar 14. Proses pengujian *board game* Sumalong dengan ahli *board game* dari Hompimpa Games

Pengujian selanjutnya dilakukan dengan metode kuantitatif dan kualitatif melalui playtest *board game* terhadap 30 mahasiswa yang berasal dari UKSW Salatiga. Data dari hasil pengujian kuantitatif kemudian dievaluasi dengan menggunakan skala Likert. Kuesioner pemahaman diberikan sebelum bermain untuk mengetahui pengetahuan pemain tentang Toraja Utara. Setelah permainan, pemain diberikan kuesioner kedua yang berisi tentang *board game Sumalong*, kuesioner berisi pilihan yang terdiri dari Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (S), dan Sangat Tidak Setuju (STS).

Tabel 1. Data pemahaman pemain

No	Pertanyaan	Sudah	Belum
1	Apakah anda sudah tahu tentang Toraja Utara?	73%	26,7%
2	Apakah anda sudah pernah ke Toraja Utara?	66,3%	36,7%

Tabel 2. Hasil evaluasi *board game*

No	Pertanyaan	SS	S	TS	STS
1	Saya mendapat informasi baru tentang wisata di Toraja Utara	53,3%	40%	6,7%	0
2	Saya menjadi lebih paham tentang lokasi-lokasi wisata Toraja Utara	66,7%	20%	13,3%	0
3	Permainan ini memudahkan saya menjelajah dan mengenal wisata Toraja Utara	50%	36,7%	13,3%	0
4	Permainan ini mudah untuk dipahami	46,7%	43,3%	10%	0
5	Durasi permainan game ini cukup, tidak terlalu lama, dan tidak terlalu cepat	36,7%	50%	13,3%	0
6	<i>Board game</i> dapat mensimulasikan pemain sebagai wisatawan	36,7%	53,3%	10%	0
7	Kartu serta fungsi setiap kartu mudah untuk dipahami	33,3%	60%	6,7%	0
8	Penjelasan <i>rulebook</i> mudah untuk dipahami	36,7%	53,3%	10%	0
9	Fungsi dan kegunaan komponen game sudah jelas	36,7%	50%	13,3%	0
10	Gambar pada kemasan menarik	56,7%	43,3%	0	0
11	Gambar pada kartu destinasi, kartu event dan kartu jalan menarik	46,7%	53,3%	0	0
12	Gambar pada papan permainan mudah untuk dipahami	46,7%	46,7%	6,7%	0
13	Tulisan pada kartu destinasi dan kartu event mudah untuk dibaca	46,7%	43,3%	10%	0
14	Permainan ini dapat menjadi media pengenalan wisata Toraja Utara	43,3%	43,3%	13,3%	0
15	Saya dan teman-teman ingin memainkan permainan ini lagi	40%	46,7%	13,3%	0

Dari hasil data kuesioner tentang pengetahuan pemain tentang Toraja Utara menunjukkan bahwa 63,3% pemain sudah tahu tentang Toraja Utara, sementara 36,7% yang lain belum tahu. Sebanyak 66,7% pemain sudah pernah pergi ke Toraja Utara, dan 33,3% sama sekali belum pernah ke Toraja Utara. Setelah bermain dari pertanyaan 1-3 mengenai pemahaman responden mengenai materi pengenalan yang ada pada *board game*, 88,9% responden setuju bahwa pemahamannya tentang wisata yang ada di Toraja Utara meningkat. Dari pertanyaan 4-6 tentang *gameplay* yang diterapkan pada *board game* Sumalong, 75,5% responden setuju bahwa *board game* Sumalong mudah untuk dipahami dan dimainkan dengan durasi permainan yang sudah sesuai. Pertanyaan 7-13 berisi tentang komponen yang ada pada *board game* Sumalong, sebanyak 93,3% responden setuju bahwa *rulebook* dan penggunaan komponen sudah jelas, gambar yang digunakan menarik, ukuran gambar dan tulisan yang digunakan sudah sesuai. Pertanyaan 14-15 tentang *board game* Sumalong

sebagai media pengenalan, sebanyak 86,5 % responden setuju *board game* Sumalong dapat menjadi media pengenalan wisata Toraja Utara dan ingin memainkan kembali.

Secara kualitatif dilakukan dengan wawancara ke beberapa mahasiswa, ditemukan hasil bahwa konsep, visual, dan alur permainan menyenangkan yang membuat pemain berperan sebagai wisatawan secara langsung untuk menjelajahi wisata-wisata yang ada, *board game* Sumalong menarik, gambar yang digunakan pada komponen terlihat estetik dan menampilkan bentuk wisata yang ada. Dalam pengujian, mahasiswa-mahasiswa sangat aktif untuk bersaing mengalahkan satu sama lain, bertanding untuk menjadi pemain yang mengumpulkan misi permainan berupa wisata dan cinderamata.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa *board game* Sumalong dapat digunakan untuk memperkenalkan wisata yang ada di Toraja Utara. *Board game* Sumalong merupakan sebuah inovasi media promosi pengenalan wisata yang menarik juga interaktif serta mempunyai daya jual sebagai cinderamata. *Board game Sumalong* terbukti efektif dalam menjadi media promosi wisata-wisata yang ada di Toraja Utara, komponen-komponen yang digunakan *board game* Sumalong dapat mensimulasikan penjelajahan di Toraja sekaligus memperkenalkan budaya yang ada sehingga pemain dapat mengenal dan ikut melestarikan wisata dan budaya yang ada di Toraja Utara. *Board game* Sumalong juga masih sangat mungkin untuk dilakukan pengembangan karena mendapat respon yang positif dari berbagai pihak yang terkait.

DAFTAR PUSTAKA

- Agatoni, (2023). <https://toraja.tribunnews.com/2023/01/13/sejumlah-objek-wisata-di-toraja-utara-0-pengunjung-sepanjang-2022-kok-bisa?page=all>.
- Alexandrescu, M.B. & Milandru, M. (2018). Promotion as a form of Communication of the Marketing Strategy. *Land Forces Academy Review*, 23(4), 2018. 268-274.
- Aprelianto, G., Setiawan, A., & Jason Prestilliano, J. (2022). Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Tentang Pendakian Gunung. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Asia*, 6(01), 14–28. <https://doi.org/10.32815/jeskovsia.v6i01.742>
- Armansyah, (2023). <https://rakyatsulsel.fajar.co.id/2023/02/15/sepanjang-2022-wisatawan-ke-torut-capai-261-809-orang/>.
- Arya Handika B, (2022). *Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile Tour Guide “Touraja” Menggunakan Metode Design Thinking*. Universitas Kristen Satya Wacana, Salatiga.
- Bryan, P. (2022). *Perancangan Informasi Upacara Adat Rambu Solo di Tana Toraja Melalui Media Buku Ilustrasi*. Univeristas Komputer Indonesia, Bandung.
- Dhimasnata, Revan & Prestiliano, Jason & Setiawan, T.. (2023). Perancangan Artwork Board Game Journey of Bengok Sebagai Media Promosi Bengok Craft Menggunakan Flat Design. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Asia*. 7. 65. [10.32815/jeskovsia.v7i02.916](https://doi.org/10.32815/jeskovsia.v7i02.916).
- Falim, A. S. (2018). *The Use of Board Games as Learning Media of Project Time Management*. Universitas Kristen Satya Wacana, Salatiga.
- Gibran, (2022) *Terbengkalai, Objek Wisata Salib Buntu Singki’ Sepi Pengunjung* <https://zonakata.com/terbengkalai-objek-wisata-salib-buntu-singki-sepi-pengunjung/>

- Hendrawan, A., Susilo, C, A., & Barbara, C. (2018). Perancangan Board Game Sebagai Media Penanaman Moral Bagi Anak Usia 6-9 Tahun Melalui Pendekatan Pendidikan Agama Kristen. *Artika* Vol.3, No.1 Juli 2018.
- Kodhyat, H. (1983: 4). Pengertian Pariwisata dan Kepariwisataa. Yogyakarta *Game Making Proccess*, (2025). <https://kummara.com/home-2/>
- Pare, Cindy Tri Putri Londong (2022) *Pembangunan Pariwisata Di Kabupaten Toraja Utara*. Skripsi thesis, Universitas Hasanuddin.
- Prasetyo, R. H. (2019). Perancangan Identitas Visual Dan Aplikasinya Pada Media Promosi Produk Umkm Pizza Laila Pati (Doctoral dissertation, UNNES).
- Pudrianisa, S. L. G. ., & Rizky, R. (2020). Board Game Arkeologi sebagai Media Komunikasi Pemasaran Efektif. *Jurnal PIKMA : Publikasi Ilmu Komunikasi Media Dan Cinema*, 2(2), 130-136.
- Purba, E. et al. (2021). Metode Penelitian Ekonomi. Pematangsiantar: Yayasan Kita Menulis.
- Putri, S. U., & Agustin, S. A. (2023). Perancangan Board Game Jelajah Kota Tua Jakarta Untuk Remaja Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 11(4), Article 4.
- Sarwono, Jonathan, & Lubis, H., (2007). Metode Riset untuk Desain Komunikasi Visual, Yogyakarta: CV Andi Offset
- Solihin, Sukhita & Prestiliano, Jason & Prasida, T.. (2023). Perancangan Board Game Breakout Sebagai Media Edukasi Analisa Berita dalam Berinvestasi Saham. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Asia*. 7. 1. 10.32815/jeskovsia.v7i02.917.
- Tangidy, A. M., & Setiawan, T. A. (2016). Toleransi Melalui Model Budaya Pela Gandong Menggunakan Media Board Game untuk Mahasiswa. *Sabda: Jurnal Kajian Kebudayaan*, 11(2), 16-25.
- Warsaa, Yogi & Kabelen, Nicholaus. (2023). Analisis Visual Penerapan Brand Equity Pada Video City Branding "Shining Batu" Visual Analysis Brand Equity on the City Branding Video "Shining Batu". *Jurnal Desain Komunikasi Visual Asia*. 7. 19-32. 10.32815/jeskovsia.v7i01.915.
- Wibowo, I. C. A., & Agustin, S. A. (2023). Perancangan Board game dengan Tema Jelajah Bangunan Bersejarah di Kota Malang. *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, 11(4).