# ABSTRAK

Shella Dwi Pramaysari, 2018, PERANCANGAN *BOARD GAME* UNTUK MENGENALKAN JAJANAN TRADISIONAL KEPADA ANAK SEKOLAH DASAR KELAS 5 DI SDN PISANGCANDI 2, Tugas Akhir, Program Studi Desain Komunikasi Visual (S1), STIKI – Malang. Pembimbing : Dr. Eva Handriyantini, S.Kom., M.MT, Co. Pembimbing: Mahendra Wibawa, S.Sn, M.Pd.

Materi oleh oleh yang membahas jajanan tradisional khas daerah sudah ada dalam buku tematik yang diterbitkan oleh pemerintah untuk anak Sekolah Dasar di SDN Pisangcandi 2 akan tetapi materi tersebut belum sampai kepada siswa dengan baik dikarenakan guru masih belum mempunyai media untuk mengoptimalkan pemberian materi. Dengan demikian solusi untuk permasalahan tersebut adalah dengan membuat media interaktif berbentuk *board game.* Selain dapat mengedukasi *board game* memiliki manfaat yang bisa membuat anak berinteraksi satu sama lain dan tidak kecanduan oleh gawai.

Metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode yang diawali dengan fase konsep, fase desain dan *prototyping* sebelum mencapai hasil akhir.

Perancangan *board game* dibuat dengan menggunakan alur cerita yang dapat membuat pemain menjiwai peran karakter. Selain itu *board game* diisi dengan visual berbentuk ilustrasi kartun yang membuat anak mudah untuk mengingat informasi dari materi jajanan tradisional.

**Kata kunci : *board game*, permainan, jajanan tradisional, budaya.**