

INTISARI

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbud Ristek) melalui Direktorat Perfilman, Musik, dan Media Baru menyebutkan bahwa salah satu contoh musik tradisional nusantara sebagai upaya pendidikan karakter adalah gamelan. Terdapat Padepokan Gunung Laos yang menyediakan fasilitas dan memiliki tujuan untuk mengenalkan kebudayaan salah satunya gamelan Jawa. Namun, minat anak-anak sekitar untuk mengenal gamelan Jawa masih rendah. Hal tersebut dikarenakan belum adanya media pengenalan yang digunakan oleh padepokan, sehingga diperlukan media yang dapat digunakan untuk menarik minat anak-anak dalam mengenal gamelan Jawa. Metode perancangan yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif dengan menggunakan analisis SWOT yang digunakan sebagai strategi perancangan. Dalam metode perancangan menggunakan elemen dasar *game* berupa *mechanics*, *story*, *aesthetics*, dan *technology*. Elemen dasar *game* tersebut akan digunakan sebagai pedoman dalam proses perancangan karya. *Board game* yang akan dirancang adalah permainan yang diciptakan untuk edukasi tentang gamelan Jawa mengenai bentuk, nama, etika, dan pentingnya menjaga kebudayaan sendiri agar tidak dicuri orang lain. Penelitian ini menghasilkan *board game* yang digunakan sebagai media pengenalan gamelan Jawa untuk anak usia 7-12 tahun di Padepokan Gunung Laos melalui *board game* dengan desain yang modern dan menarik minat anak-anak untuk bermain sekaligus belajar.

Kata Kunci: media edukasi, *board game*, gamelan Jawa