

## ABSTRAK

Penyebaran cerita rakyat di Pekalongan hanya menggunakan media cetak berupa buku dengan visual grafis yang seadanya membuat anak merasa bosan dan sering kali menjadi kurang diminati. Keadaan tersebut menyebabkan cerita rakyat sebagai warisan budaya lokal tergantikan dan semakin kehilangan eksistensinya. Cerita rakyat memiliki peran mengajarkan konsep santun dan meningkatkan pengetahuan terhadap keberagaman. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah merancang sebuah *board game adventure* cerita rakyat sejarah Pekalongan sebagai media interaktif untuk anak usia 7-11 tahun. *Board game* dipilih untuk memberikan kesan menyenangkan dalam menyebarkan cerita rakyat, sehingga anak dapat merasakan kegiatan belajar dan bermain. Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan menggunakan buku cerita, wawancara, dan observasi sebagai sumber data primer dan studi literatur dan studi komparasi sebagai sumber data sekunder, kemudian data tersebut diolah dan dianalisis menggunakan analisis 5w+1H. Sehingga dari penelitian ini menghasilkan permainan papan yang dilengkapi dengan kartu cerita, pion karakter, penanda, koin *jackpot*, papan susun, serta buku panduan bermain. Dalam perancangan juga membahas media publikasi yang digunakan dalam penyebaran permainan papan ini.

**Kata Kunci:** *board game*, ilustrasi, cerita rakyat Pekalongan.