

Abstrak

TUJUAN PENELITIAN, adalah agar terciptanya media pembelajaran tentang Rumah Adat Indonesia yang menyenangkan untuk anak sekolah dasar melalui Permainan Papan Seni Budaya Indonesia Seri Rumah Adat.

METODE PENELITIAN yang digunakan antara lain melalui analisis data literatur dari berbagai sumber seperti buku dan internet, serta riset lapangan ke Taman Mini Indonesia Indah

ANALISIS bahwa perlu adanya pengenalan Kebudayaan Indonesia yang lebih efektif dan sesuai dengan karakter anak-anak sekolah dasar yang senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung.

HASIL YANG DICAPAI yaitu tereduasinya anak-anak sekolah dasar tentang Rumah Adat Indonesia.

SIMPULAN yang didapat dari Perancangan Komunikasi Visual Permainan Papan Seni Budaya Indonesia Seri Rumah Adat ini bahwa desain komunikasi visual berperan penting bagi sebuah produk atau kemasan agar tepat pada target sasaran.

Kata Kunci:

Permainan Papan, Seni Budaya Indonesia, Rumah Adat.