

ABSTRAK

MERANCANG GAME EDUKASI UNTUK MEMPERKENALKAN KARAKTER DALAM TOKOH WAYANG GOLEK

Marcella

NRP 1064001

Keberadaan wayang sebagai salah satu aset berharga budaya Indonesia yang perlu dijaga kelestariannya. Wayang sudah diakui oleh Organisasi Pendidikan, Ilmu Pengetahuan, dan Kebudayaan Perserikatan Bangsa-bangsa (*United Nations Educational, Scientific, and Cultural Organization/UNESCO*) menjadi milik bangsa Indonesia. Di dalam wayang terkandung nilai filosofi, etika, dan estetika. Karakter wayang golek memiliki ciri khas yang tidak dimiliki oleh karakter-karakter populer lainnya dalam hal makna-makna yang ada di baliknya. Selain itu wayang golek dikembangkan sehingga memiliki kelebihan dari wayang lainnya dalam hal bentuk visualisasinya yang lebih beragam

Dengan menggunakan berbagai sumber dan teknik pengumpulan data : seperti observasi, wawancara , dan penyebaran kuesioner Mengenali wayang Golek seperti pada aset budaya Indonesia melalui boardgame dapat mengenalkan dan melestarikan kebudayaan wayang Golek sebagai salah satu budaya yang menarik di Indonesia dan terdapat nilai-nilai positif yang ada di dalam karakter wayang Golek.

Merancang boardgame wayang golek ini melalui Telah ditargetkan untuk anak-anak, dan tidak ada pembatasan tertentu dengan tujuan untuk membangun rasa bangga akan citra wayang yang dewasa ini dirasa kuno/ kurang menarik, sekaligus menarik minat kalangan anak-anak . Kelebihan board game in sendiri adalah selain dapat dimainkan bersama-sama, juga untuk mempraktekkan nilai-nilai kearifan local seperti kebersamaan, kerjasama, kejujuran, bertindak positif, tolong menolong, loyalitas, dsb. Kata kunci : wayang, board game, golek

ABSTRACT

AN EDUCATIONAL BOARD GAME AS A MEDIUM TO INTRODUCE THE CHARACTERISTIC'S OF WAYANG GOLEK

Submitted by:

Marcella

NRP 1064001

The existence of Wayang Golek (puppets) as one of the most valuable assets in Indonesian culture needs to be preserved. Puppet has been recognized by the Organisasi Pendidikan, Ilmu Pengetahuan, dan Kebudayaan Perserikatan Bangsa-bangsa (United Nations Educational, Scientific, and Cultural Organization / UNESCO) which given recognition awards Wayang Golek as the most unique culture in Indonesia. Philosophy, ethics, and aesthetics are one of the most important values in Wayang Golek. Wayang Golek has a unique characteristic that other popular puppets do not have. In addition, Wayang Golek has been widely developed that it has more diverse visualization compared to other puppets.

The methods that I use to collect data and sources are observation, interviews and questionnaires. By playing Wayang Golek board game, the users can identify and preserve the culture of its as one of the most famous attractions in Indonesia that has positive values depicted in Wayang Golek characteristic.

The target user of this Wayang Golek board game is children, with the aim of to show our pride of having Wayang Golek as one of the most unique cultural attributes in which today is considered archaic or less attractive, and become more appealing among the children's society. The aim of this board game is to help people understand the practice of unity, cooperation, honesty, positive attitudes, helping one another, loyalty, etc, by playing Wayang Golek board game together with others.

Keywords: Golek ,Characteristic, Board Game

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA DAN LAPORAN.....	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN PENELITIAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK BAHASA INDONESIA.....	vii
ABSTRAK BAHASA INGGRIS.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup.....	3
1.3 Tujuan Perancangan.....	4
1.4 Teknik Pengumpulan Data.....	4
1.5 Skema Perancangan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Kebudayaan.....	6
2.2 Wayang.....	8
2.3 Wayang Golek.....	8
2.3.1 Jenis-jenis Wayang Golek.....	9
2.3.2 Pembuatan.....	10
2.3.3 Nilai Budaya.....	10
2.4 Teori Komunikasi.....	11

2.5	Penokohan dan perwatakan.....	12
2.6	Teori Peniruan (Modelling).....	12
2.7	Tinjauan Umum pendidikan menurut para ahli.....	15
2.8	Tinjauan bermain untuk anak.....	15
2.9	Tinjauan Board Game.....	19
	2.9.1 Sejarah Board Game.....	21
2.10	Teori Layout.....	22
2.11	Teori Ilustrasi.....	23
2.12	Tipografi.....	24
2.13	Warna.....	24

BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH

3.1	Data dan Fakta.....	28
	3.1.1 Lembaga Terkait.....	28
	3.1.2 Lembaga Pendukung.....	29
	3.1.2.1 Dinas Pendidikan dan Kebudayaan kota Bandung.....	29
	3.1.2.2 Animart Dueling Ground.....	30
	3.1.3 Tokoh Wayang Golek.....	31
3.2	Analisa Terhadap Permasalahan Berdasarkan Data dan Fakta.....	34
	3.2.1 Analisis Hasil Survey.....	34
	3.2.2 Pembagian Kuesioner.....	35
	3.2.2.1 Hasil Pembagian Kuesioner.....	35
3.3	Tinjauan Terhadap Proyek Sejenis.....	39
	3.3.1 Board Game NIAGARA.....	39
3.4	Analisis Permasalahan Berdasarkan Data dan Fakta.....	41
	3.4.1 SWOT (Strength, Weakness, Opportunities, Threat).....	41
	3.4.2 Segmentasi, Targeting, dan Posisioning.....	42

BAB IV PEMECAHAN MASALAH

4.1	Konsep Komunikasi.....	44
4.2	Konsep Kreatif.....	44
4.3	Konsep dan Sistem Permainan.....	45
4.4	Konsep Media.....	45
4.4.1	Media Promosi.....	45
4.5	Hasil Karya.....	45
4.5.1	Perhitungan Biaya Board Game.....	52

BAB V PENUTUP

5.1	Saran.....	58
5.2	Kesimpulan.....	58
DAFTAR PUSTAKA.....		59
DAFTAR LAMPIRAN.....		70
DATA PENULIS.....		86

