

ABSTRAK

PERANCANGAN BOARD GAME TENTANG KISAH WAYANG RESI BISMA UNTUK MENANAMKAN NILAI-NILAI MORAL KEPADA REMAJA

Oleh

Ryan Arianto

NRP 1064070

Wayang adalah salah satu karya seni dan budaya Indonesia yang mengajarkan nilai moral yang amat berguna untuk masyarakat Indonesia saat ini. Sayangnya, pengetahuan generasi muda tentang kisah-kisah pewayangan masih amat minim. Padahal, banyak tokoh dalam kisah wayang yang patut diteladani. Salah satunya adalah Bisma Dewabrata, eyang dari Pandawa dan Kurawa yang memiliki sifat-sifat luhur seperti jujur, adil, rela berkorban, menolong yang lemah, dan menepati janji. Berdasarkan teori psikologi remaja dan teori game serta dari hasil riset kepada target sasaran, media game terbukti disukai oleh generasi muda dan dapat digunakan sebagai sarana yang efektif untuk memperkenalkan kisah wayang. Berdasarkan studi kasus dan riset di atas, dibuatlah solusi pengenalan kisah tentang Bisma dalam bentuk board game berjudul Bisma Aksepya : Tantangan dari Bisma. Board game ini menceritakan tentang masa muda Bisma yaitu mengenai sayembara untuk memenangkan para putri dari Kerajaan Kasi. Tujuan permainan board game ini adalah pengenalan dan ajaran nilai moral dengan meneladani sifat ksatria dari Bisma. Selain itu, board game ini juga memberikan informasi tentang nama tokoh, jurus, atau senjata yang ada dalam pewayangan.

Kata kunci : bisma, board game, ksatria, wayang

ABSTRACT

THE BOARD GAME DESIGN ABOUT RESI BISMA'S STORY OF WAYANG TO EMBEED MORAL VALUES TO TEENAGERS

**Submitted by
Ryan Arianto
NRP 1064070**

Wayang is one of Indonesian art and culture that teaches moral values that Indonesian society really needed this time . Unfortunately , young people do not really know about the stories of wayang. In fact , many of the characters in wayang have good examples of natures. One of them was Bisma Dewabrata , the grandfather of the Pandawa and Kurawa who has virtues such as honesty, fairness , self-sacrificing , helping the weak , and keeping promises . Based on the theory of adolescent psychology and game theory as well as from the results of research to the target , the media proved to be the game favored by the young generation and can be used as effective means to introduce the story of the wayang . Based on case studies and research, there comes a solution to make the story of Bisma in the form of a board game titled “Bisma Aksepya : Tantangan Bisma” . The board game tells about the youth of Bisma that is about a contest to win the heart of princess of the kingdom of Kasi . The object of this game is to introduce and teach moral values by imitating the nature knights of Bisma . In addition, the board game also provides information about the names of the characters, skills , or weapon in wayang.

Keywords : bisma , board game , nature of the knight, wayang

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
ABSTRAK.....	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA DAN LAPORAN.....	v
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN PENELITIAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR DIAGRAM.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup.....	3
1.3 Tujuan Perancangan.....	3
1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data.....	3
1.5 Skema Perancangan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 Teori Psikologi.....	5
2.1.1 Psikologi Remaja.....	5
2.1.2 Perkembangan Moral.....	6
2.1.2.1 Tingkat Prekonvensional.....	7
2.1.2.2 Tingkat Konvensional.....	7
2.1.2.3 Tingkat Postkonvensional.....	8
2.2 Teori <i>Game</i>	10
2.2.1 <i>Board Game</i>	10
2.2.2 <i>Game Design</i>	12

BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH.....	17
3.1 Data dan Fakta.....	17
3.1.1 Perusahaan / Lembaga Terkait.....	17
3.1.2 Tinjauan Terhadap Proyek / Persoalan Sejenis.....	19
3.1.3 Hasil Observasi Literatur Tentang Kisah Resi Bisma.....	21
3.1.4 Hasil Kuesioner / Angket.....	22
3.1.5 Hasil Wawancara dengan Pihak Kummara.....	27
3.2. Analisis Terhadap Permasalahan Berdasarkan Data dan Fakta.....	29
3.2.1 Analisis SWOT.....	29
3.2.2 Analisis STP.....	31
 BAB IV PEMECAHAN MASALAH.....	 33
4.1 Konsep Komunikasi.....	33
4.2 Konsep Kreatif.....	34
4.2.1 Elemen Grafis.....	34
4.2.2 Warna.....	34
4.2.3 Visual.....	35
4.2.4 Tipografi.....	35
4.2.5 <i>Gameplay</i>	35
4.3 Hasil Karya.....	36
4.3.1 Logo.....	36
4.3.2 Konsep <i>Board Game</i>	37
4.3.3 Desain Karakter.....	38
4.3.4 Desain <i>Box</i>	42
4.3.5 Papan Permainan.....	43
4.3.6 Kartu Karakter dan Level Ksatria.....	44
4.3.7 Bidak / Pion.....	45
4.3.8 Kartu Musuh.....	45
4.3.9 Kartu Aksi dan Senjata.....	49
4.3.10 Panduan Permainan.....	52
4.3.11 Media Promosi.....	53

4.3.12 <i>Gimmick</i>	55
4.4 Budgeting.....	56
4.4.1 Penghitungan Biaya Produksi <i>Board Game</i>	56
4.4.2 Penghitungan Biaya Media Promosi.....	57
4.4.3 Penghitungan Biaya Produksi <i>Gimmick</i>	57
4.4.4 Total Biaya.....	58
4.4.5 Total Penjualan per <i>Board Game</i>	58
 BAB V PENUTUP.....	 59
5.1 Kesimpulan.....	59
5.2 Saran.....	60

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN 1	DAFTAR PERTANYAAN KWESIONER
LAMPIRAN 2	SKETSA
DATA PENULIS	

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 1.1 Skema Perancangan.....	4
Diagram 3.1 Diagram Hasil Kwesioner 1.....	23
Diagram 3.2 Diagram Hasil Kwesioner 2.....	23
Diagram 3.3 Diagram Hasil Kwesioner 3.....	24
Diagram 3.3 Diagram Hasil Kwesioner 4.....	24
Diagram 3.5 Diagram Hasil Kwesioner 5.....	25
Diagram 3.6 Diagram Hasil Kwesioner 6.....	25
Diagram 3.7 Diagram Hasil Kwesioner 7.....	26
Diagram 3.8 Diagram Hasil Kwesioner 8.....	26
Diagram 3.9 Diagram Hasil Kwesioner 9.....	27
Diagram 4.1 Penghitungan Biaya Produksi <i>Board Game</i>	56
Diagram 4.2 Penghitungan Biaya Media Promosi.....	57
Diagram 4.3 Penghitungan Biaya Produksi <i>Gimmick</i>	57
Diagram 4.4 Total Biaya.....	58
Diagram 4.5 Total Penjualan per <i>Board Game</i>	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Metode Air Terjun.....	13
Gambar 2.2 Metode Iteratif.....	14
Gambar 2.3 <i>Rapid Prototyping</i> (Pemrototipan Cepat).....	15
Gambar 3.1 Logo Kummara.....	17
Gambar 3.2 <i>Screenshot Game</i> Punakawan.....	18
Gambar 3.3 <i>Screenshot Game</i> Dewa Ruci.....	19
Gambar 3.4 Cover Komik Garudayana Saga.....	20
Gambar 4.1 Logo <i>Board Game</i> Bisma Aksepya.....	36
Gambar 4.2 Karakter Ksatria dalam <i>Board Game</i> Bisma Aksepya.....	38
Gambar 4.3 Karakter Bisma Dewabrata dalam <i>Board Game</i> Bisma Aksepya.....	39
Gambar 4.4 Karakter Musuh Ksatria dalam <i>Board Game</i> Bisma Aksepya.....	40
Gambar 4.5 Karakter Musuh Dendawa dalam <i>Board Game</i> Bisma Aksepya.....	41
Gambar 4.6 <i>Box Permainan Board Game</i> Bisma Aksepya.....	42
Gambar 4.7 Papan Permainan <i>Board Game</i> Bisma Aksepya.....	43
Gambar 4.8 <i>Layout Kartu Karakter & Level Ksatria Board Game</i> Bisma Aksepya.	44
Gambar 4.9 Kartu Karakter dalam <i>Board Game</i> Bisma Aksepya.....	44
Gambar 4.10 <i>Layout Bidak / Pion Board Game</i> Bisma Aksepya.....	45
Gambar 4.11 <i>Layout Kartu Musuh dalam Board Game</i> Bisma Aksepya.....	46
Gambar 4.12 Kartu Musuh Dendawa dalam <i>Board Game</i> Bisma Aksepya.....	47
Gambar 4.13 Kartu Musuh Ksatria dalam <i>Board Game</i> Bisma Aksepya.....	48
Gambar 4.14 <i>Layout Kartu Aksi & Senjata dalam Board Game</i> Bisma Aksepya..	49
Gambar 4.15 Kartu Aksi dalam <i>Board Game</i> Bisma Aksepya.....	50
Gambar 4.16 Kartu Senjata dalam <i>Board Game</i> Bisma Aksepya.....	51
Gambar 4.17 <i>Layout Panduan Permainan dalam Board Game</i> Bisma Aksepya.....	52
Gambar 4.18 Poster Promosi <i>Board Game</i> Bisma Aksepya.....	53
Gambar 4.19 <i>X Banner Board Game</i> Bisma Aksepya.....	54
Gambar 4.20 <i>Goody Bag</i> Bisma Aksepya.....	54
Gambar 4.21 Gantungan Kunci.....	55

Gambar 4.22 <i>Strap Handphone</i>	55
Gambar 4.23 Notes.....	56
Gambar 4.24 <i>Sticker</i> Transparan.....	56