

ABSTRAK

PERANCANGAN PERMAINAN KARTU TENTANG PERISTIWA RENGASDENGKLOK KEPADA ANAK-ANAK

Oleh
Merries Angelina
NRP 1064136

Pengetahuan sejarah mengenai Proklamasi Kemerdekaan Indonesia jaman sekarang dapat ditemukan dalam berbagai macam media, seperti halnya internet, buku pelajaran sejarah, buku referensi dan buku lainnya. Buku sejarah masa kini bukan prioritas utama bagi masyarakat Indonesia karena buku sejarah formal cenderung membosankan dan didukung oleh media internet yang menyediakan sumber informasi yang beragam. Namun, informasi yang diperoleh dari media internet tidak dapat dibuktikan kebenarannya dan pengetahuan sejarah yang diperoleh secara wajib melalui tingkat pendidikan dibahas tidak secara khusus dan terperinci.

Maka tujuan dari perancangan ini adalah untuk memunculkan minat masyarakat, khususnya anak-anak, dalam mengenal sejarah Proklamasi Indonesia, khususnya Peristiwa Rengasdengklok melalui media permainan kartu yang dirancang secara interaktif, unik dan menarik. Manfaat perancangan ini adalah agar anak dapat belajar mengenai peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Indonesia dengan bermain permainan kartu.

Metode yang digunakan ialah dengan membuat permainan kartu dilengkapi dengan kartu, bidak dan papan permainan sebagai media utamanya serta didukung dengan media promosi berupa poster, X-banner, dan gimmick. Melalui perancangan ini, anak-anak dapat mengenal kembali sejarah Indonesia dan membangkitkan rasa kebangsaan dan nasionalisme akan negeri Indonesia.

Kata kunci: anak-anak, Indonesia, Peristiwa Rengasdengklok, permainan kartu

ABSTRACT

THE DESIGN OF CARD GAMES REGARDING THE INTRODUCTION OF RENGASDENGKLOK OCCURENCE TO CHILDREN

Submitted by
Merries Angelina
NRP 1064136

History of Indonesia's independence can be consulted in different media like books, internet, references and other sources. Nevertheless, history books are inclined to be boring and the information obtained from the internet are lacking in conviction in its truth and sometimes are not specific enough.

Thus, this design is to raise the interest of the indonesians, particularly children as far as the history of Indonesia's proclamation, which in this case refers specifically to rengasdengklok event. the event can be appealingly design to cater to children with its uniqueness. it is definitely in purpose of getting them to be familiar with the historical moment.

The methods that are made use of for this design is card games together with its decks and boards and different promotional media like posters, X-banners, and gimmick. It is truly hoped that children will have awareness of Indonesian history and raise their nationalism and patriotism towards their own country, Indonesia.

Keywords: children, Indonesia, Rengasdengklok historical event, card games

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I : PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup	3
1.3 Tujuan Perancangan	3
1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data	4
1.5 Skema Perancangan	5
BAB II : LANDASAN TEORI	6
2.1 <i>Game</i>	6
2.1.1 Teori <i>Game</i>	7
2.1.2 <i>Card Game</i>	7
2.1.3 <i>Game Design</i>	12
2.2 Psikologi Komunikasi	16
2.2.1 Komunikasi	16
2.2.2 Komunikasi Terhadap Anak-Anak	17
2.3 Promosi	20
2.3.1 Teori Promosi	20

BAB III : DATA DAN ANALISIS MASALAH	22
3.1 Data dan Fakta	22
3.1.1 Perusahaan / Lembaga Terkait	22
3.1.2 Data Tentang Peristiwa Rengasdengklok	23
3.1.3 Tinjauan Terhadap Proyek / Persoalan Sejenis	35
3.2 Analisis Terhadap Permasalahan Berdasarkan Data dan Fakta	38
3.2.1 Analisis SWOT	38
3.2.2 Segmentasi, Targeting, dan Positioning	39
 BAB IV : PEMECAHAN MASALAH	 40
4.1 Konsep Komunikasi	40
4.2 Konsep Kreatif	40
4.2.1 Konsep Cerita Sejarah	41
4.2.2 <i>Layout</i>	41
4.2.3 Ilustrasi	41
4.2.4 Tipografi	42
4.2.5 Warna	43
4.3 Konsep Media	44
4.3.1 <i>Card Game</i>	44
4.3.2 Poster	45
4.3.3 <i>X-banner</i>	46
4.3.4 <i>Facebook</i>	46
4.3.5 <i>Gimmick</i>	46
4.4 Hasil Karya	47
4.4.1 Karakter	47
4.4.2 Logo <i>Card Game</i>	49
4.4.3 Kartu	49
4.4.4 <i>Box Permainan</i>	52
4.4.5 Bidak (Pion)	53
4.4.6 Papan Permainan	54
4.4.7 <i>Booklet</i> Panduan Permainan	55
4.4.8 Poster Promosi	56

4.4.9 <i>X-banner</i>	56
4.4.10 <i>Facebook</i>	57
4.4.11 <i>Gimmick</i>	58
4.5 Biaya dan <i>Budgeting</i>	61
 BAB V : PENUTUP	 63
5.1 Kesimpulan	63
5.2 Saran	63
 DAFTAR PUSTAKA	 64
LAMPIRAN	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Skema perancangan	4
Gambar 2.1 Metode Air Terjun	12
Gambar 2.2 Metode Iteratif	13
Gambar 2.3 <i>Rapid Prototyping</i> (pemrototipean cepat)	14
Gambar 3.1 Logo Magato Project	21
Gambar 3.2 Logo Manikmaya Games	22
Gambar 3.3 Diagram Hasil kuesioner terhadap anak-anak berusia 8-12 tahun tentang Peristiwa Rengasdengklok	30
Gambar 3.4 Diagram Hasil kuesioner terhadap anak-anak berusia 8-12 tahun tentang asal mereka mengetahui Peristiwa Rengasdengklok	30
Gambar 3.5 Diagram Hasil kuesioner terhadap anak-anak berusia 8-12 tahun tentang tertarik atau tidaknya jika Peristiwa Rengasdengklok diangkat menjadi sebuah permainan	30
Gambar 3.6 Diagram Hasil kuesioner terhadap anak-anak berusia 8-12 tahun tentang jenis permainan yang mereka pilih	31
Gambar 3.7 Diagram Hasil kuesioner terhadap anak-anak berusia 8-12 tahun tentang pengetahuan terhadap tokoh-tokoh dalam Peristiwa Rengasdengklok	31
Gambar 3.8 Diagram Hasil kuesioner terhadap anak-anak berusia 8-12 tahun tentang gaya gambar yang mereka minati	31
Gambar 3.9 Diagram Hasil kuesioner terhadap anak-anak berusia 8-12 tahun tentang cara warna yang mereka minati	31
Gambar 3.10 Diagram Hasil kuesioner terhadap anak-anak berusia 8-12 tahun tentang penggambaran tokoh yang diminati oleh anak-anak	32
Gambar 3.11 Diagram Hasil kuesioner terhadap orang tua berusia 25-45 tahun tentang penghasilan perbulan	32
Gambar 3.12 Diagram Hasil kuesioner terhadap orang tua berusia 25-45 tahun tentang pengetahuan mereka mengenai Peristiwa Rengasnglok ..	33
Gambar 3.13 Diagram Hasil kuesioner terhadap orang tua berusia 25-45 tahun	

tentang jenis permainan yang cocok untuk anak	33
Gambar 3.14 Diagram Hasil kuesioner terhadap orang tua berusia 25-45 tahun tentang maukah membeli permainan edukasi mengenai Peristiwa Rengasdengklok, jika ada	33
Gambar 3.15 <i>History of the World Board Game</i>	34
Gambar 3.16 <i>The Hobbit Board Game</i>	35
Gambar 4.1 <i>Typeface Gill Sans</i>	41
Gambar 4.2 <i>Typeface Helvetica</i>	41
Gambar 4.3 <i>Typeface Comic Neue</i>	42
Gambar 4.4 <i>Typeface Rockwell</i>	42
Gambar 4.5 Desain karakter golongan tua	45
Gambar 4.6 Desain karakter golongan muda	46
Gambar 4.7 Desain karakter tambahan	46
Gambar 4.8 Logo <i>Card Game</i>	47
Gambar 4.9 Desain kartu karakter	49
Gambar 4.10 Desain kartu aset	50
Gambar 4.11 Desain kartu aset naskah proklamasi	50
Gambar 4.12 Desain kartu misi	51
Gambar 4.13 Desain <i>box</i> permainan	51
Gambar 4.14 Desain bidak	52
Gambar 4.15 Desain papan permainan	53
Gambar 4.16 <i>Booklet</i> panduan permainan	54
Gambar 4.17 Poster promosi	55
Gambar 4.18 <i>X-banner</i>	56
Gambar 4.19 Facebook	57
Gambar 4.20 Gantungan kunci akrilik	58
Gambar 4.21 Pin	58
Gambar 4.22 <i>Goodie bag</i>	59
Gambar 4.23 Kaos	59

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Perhitungan biaya produksi <i>card game</i>	60
Tabel 4.2 Perhitungan biaya produksi media promosi	60
Tabel 4.3 Perhitungan biaya produksi gimmick	60
Tabel 4.4 Perhitungan total biaya	61
Tabel 4.5 Perhitungan penjualan per <i>card game</i>	61

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A	Kuesioner	65
Lampiran B	Sketsa Proses	67
Lampiran C	Data Penulis	77