

ABSTRAK

Wayang adalah salah satu bentuk kebudayaan Indonesia yang menawarkan nilai-nilai kearifan lokal, namun seiring perkembangan zaman, wayang semakin hari semakin dilupakan oleh generasi masa kini, terutama oleh anak-anak usia remaja. Era globalisasi, tak terbendungnya arus budaya luar, maraknya media permainan membuat anak-anak remaja semakin menjauh dari rasa kebanggaan akan nilai-nilai lokalitas. Berdasarkan studi kasus diatas, maka dibentuklah suatu solusi, yaitu implementasi board game berjudul Wayang Saga yang didasarkan pada tokoh wayang, yaitu Adipati Karna. Board game ini secara teknis dibuat menggunakan teknik digital painting, memiliki fitur mengajarkan nilai-nilai kebersamaan, perjuangan/ usaha keras, pengorbanan, dan loyalitas seperti yang ditawarkan oleh Karna. Dari hasil pengujian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa nilai kearifan lokal yang ditawarkan secara tidak langsung dapat tersampaikan dan dapat dipraktekkan dalam permainan.

Kata kunci: Adipati Karna, board game, kearifan lokal

ABSTRACT

Shadow puppet was an originally heritage from Indonesia, which proposed some of local wisdom values. In other hand, day by day because of the negative impact of globalization, a lot of local wisdom values was forgotten by teenagers. Based on the reasons, after the author have researched, the teenager need a solution. The solution was implemented Wayang Saga as board game, which elevated Adipati Karna as an icon. This board game, was developed with digital painting technique, and had some local wisdom values, such a friendship, conquer, pengorbanan, and loyalty. From the testing that already done, it can be concluded that the local wisdom value and interaction value were practically done in the board game.

Key words: Adipati Karna, board game, local wisdom

DAFTAR ISI

BOARD GAME ADIPATI KARNA SEBAGAI IKON/ PERWUJUDAN KEARIFAN LOKAL.....	1
PERNYATAAN ORISINALITAS LAPORAN PENELITIAN	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN PENELITIAN.....	iv
PRAKATA	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR DIAGRAM	xiv
BAB I PENDAHULUAN	15
1.1 Latar Belakang Masalah	15
1.2 Rumusan Masalah.....	17
1.2.1 Ruang Lingkup Kajian.....	18
1.3 Tujuan Perancangan.....	18
1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data	18
1.5 Skema Perancangan	19
BAB II LANDASAN TEORI	20
2.1 Pengertian Ilustrasi	20
2.1.1 Fungsi Ilustrasi	20
2.2 Psikologi Remaja.....	22

2.3	Games	23
2.3.1	Board Game	24
2.3.2	Kategori <i>Board Game</i>	25
2.3.3	Keunggulan <i>Board Game</i>	26
2.3.4	Komponen <i>Board Game</i>	28
2.3.5	<i>Card Game</i>	30
2.4	Game Desain	30
2.4.1	Proses Pembuatan Game.....	30
BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH		32
3.1	Data dan Fakta.....	32
3.1.1	Perusahaan/ Lembaga Terkait	32
3.1.2	Tinjauan terhadap Proyek/ Persoalan Sejenis	33
3.2	Analisis Terhadap Permasalahan Berdasar Data dan Fakta.....	36
3.2.1	Hasil Kuisioner/ Angket	36
3.2.2	Hasil Observasi Literatur	44
3.2.3	Kesimpulan Wawancara dengan pihak Kummara	50
3.2.4	Kesimpulan Wawancara dengan Siswa Sekolah.....	51
3.2.5	Analisis STP (Segmenting, Targeting, Positioning).....	52
3.2.6	Analisis SWOT (Strength, Weakness, Opportunity, Threats)	53
BAB IV PEMECAHAN MASALAH		55
4.1	Konsep Komunikasi.....	55
4.2	Konsep Kreatif	56
4.2.1	Elemen Grafis.....	56
4.2.2	Warna.....	56
4.2.3	Visual	56

4.2.4	Tipografi	57
4.2.5	Permainan/ <i>Gameplay</i>	57
4.3	Konsep Media Promosi.....	58
4.4	Hasil Karya.....	59
4.4.1	Logo	59
4.4.2	Konsep <i>Board Game</i> Wayang Saga	60
4.4.3	Desain Karakter	61
4.4.4	Desain Box	65
4.4.5	Papan Permainan	66
4.4.6	Kartu Pemain.....	67
4.4.7	Bidak Pemain/ Pion	68
4.4.8	Dadu.....	69
4.4.9	Kartu Treasure Chest	69
4.4.10	Media Promosi	70
4.5	Budgeting	74
4.5.1	Penghitungan Biaya <i>Board Game</i>	74
4.5.2	Penghitungan Biaya Promosi	75
4.5.3	Penghitungan Biaya <i>Gimmick</i>	75
4.5.4	List Special Order.....	76
4.5.5	Total Biaya.....	76
4.5.6	Total Penjualan per <i>Board Game</i>	77
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		78
5.1	Kesimpulan	78
5.2	Saran	78
DAFTAR PUSTAKA		lxxix

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.5-1 Skema Perancangan.....	19
Gambar 3.1-1 Logo Kummara	32
Gambar 3.1-2 Punakawan <i>Board Game</i>	33
Gambar 3.1-3 Detail Cara Gerak "Punakawan" dalam <i>board game</i>	33
Gambar 3.1-4 Suasana bermain Punakawan <i>Board Game</i>	33
Gambar 3.1-5 Komik Garudayana.....	34
Gambar 3.1-6 Batavia <i>Board Game</i>	35
Gambar 3.1-7 Detail Batavia Board Game	36
Gambar 4.4-1 Logo Wayang <i>Saga</i>	59
Gambar 4.4-2 Desain Karakter Raden Suryaatmaja/ Karna	61
Gambar 4.4-3 Desain Karakter Arjuna	62
Gambar 4.4-4 Desain Karakter Bima	62
Gambar 4.4-5 Desain Karakter Yudistira	63
Gambar 4.4-6 Desain Karakter Nakula.....	64
Gambar 4.4-7 Desain Karakter Sadewa.....	64
Gambar 4.4-8 Desain Karakter Prabu Karnamandra beserta Pembantunya	65
Gambar 4.4-9 Desain <i>Box</i> Wayang <i>Saga</i>	66
Gambar 4.4-10 Beberapa Desain Papan Permainan	66
Gambar 4.4-11 Beberapa Desain Kartu Pemain.....	68
Gambar 4.4-12 Dadu Segi 4 yang Dipakai dalam Permainan.....	69
Gambar 4.4-13 Desain kartu <i>Treasure Chest</i>	70
Gambar 4.4-14 Wallpaper Tokoh- Tokoh pada Wayang Saga	71

Gambar 4.4-15 Stiker Laptop Bergambar Tokoh Utama Wayang <i>Saga</i>	71
Gambar 4.4-16 Stiker Laptop Bergambar Tokoh Musuh Wayang <i>Saga</i>	72
Gambar 4.4-17 X Banner Wayang <i>Saga</i>	73
Gambar 4.4-18 Goody Bag	74

DAFTAR TABEL

Tabel 4.5-1 Tabel Biaya Desain dan Produksi <i>Board Game</i>	75
Tabel 4.5-2 Tabel Biaya Promosi	75
Tabel 4.5-3 Tabel Biaya Gimmick	76
Tabel 4.5-4 List Spesial Order.....	76
Tabel 4.5-5 Total Biaya	76
Tabel 4.5-6 Total Penjualan Per <i>Board Game</i>	77

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 3.2-1 Diagram Hasil Kuisioner 1	37
Diagram 3.2-2 Diagram Hasil Kuisioner 2	38
Diagram 3.2-3 Diagram Hasil Kuisioner 3	38
Diagram 3.2-4 Diagram Hasil Kuisioner 4	39
Diagram 3.2-5 Diagram Hasil Kuisioner 5	39
Diagram 3.2-6 Diagram Hasil Kuisioner 6	40
Diagram 3.2-7 Diagram Hasil Kuisioner 7	40
Diagram 3.2-8 Diagram Hasil Kuisioner 8	41
Diagram 3.2-9 Diagram Hasil Kuisioner 9	41
Diagram 3.2-10 Diagram Hasil Kuisioner 10	42
Diagram 3.2-11 Diagram Hasil Kuisioner 11	43