

## ABSTRAK

### PERANCANGAN BOARD GAME “APSARI SANG PELINDUNG: JELAJAHI TELAGA WARNA” UNTUK ANAK-ANAK SD DI KOTA BANDUNG

Oleh  
**Stephanie**  
**NRP 1164031**

Indonesia memiliki salah satu warisan budaya sastra yaitu cerita rakyat Sunda yang berasal dari Jawa Barat. Cerita rakyat Sunda memiliki banyak nilai seperti nilai moral, agama, sosial, pengetahuan, dan budaya seperti yang ada di Kerajaan Kutatanggunggeuhan di Telaga Warna, Bogor, Jawa Barat. Namun, cerita rakyat Sunda kurang dikenal dan dianggap sebagai budaya yang kuno. Masyarakat lebih tertarik dengan budaya luar negeri seperti Amerika, Jepang, China, dan Korea.

Maka dari itu, tujuan perancangan ini adalah untuk mengubah pandangan bahwa cerita rakyat Sunda bukan budaya kuno tetapi budaya yang layak untuk dipertahankan dan dikenalkan. Manfaat dari perancangan ini adalah agar anak-anak dapat memelihara dan mengenalkan cerita rakyat sebagai budaya Indonesia.

Metode yang digunakan adalah dengan membuat *board game* yang dilengkapi dengan papan permainan, pion, kartu, dadu, *token*, serta petunjuk permainan. Melalui perancangan *board game* bertemakan cerita rakyat Telaga Warna ini, anak-anak dapat berpandangan bahwa cerita rakyat bukan sesuatu yang membosankan, serta dapat mengenal Telaga Warna sebagai cerita rakyat Sunda yang tidak hanya memiliki nilai moral saja, tetapi nilai agama, pengetahuan, budaya, dan sosial.

Kata kunci: Telaga Warna, *board game*, budaya, cerita rakyat, Sunda

## ABSTRACT

### **BOARD GAME DESIGN “APSARI SANG PELINDUNG: JELAJAHI TELAGA WARNA” FOR ELEMENTARY STUDENTS IN BANDUNG CITY**

Stephanie/1164031

Indonesia has one of cultural literature heritage which is Sundanese folklores from West Java. Sundanese folklores contain many values such as moral, religious, social, knowledge, and culture value, such as *Telaga Warna*, Bogor, West Java from *Kutatanggeuhan* Kingdom. However, Sundanese folklore is not widely known and is considered as an dated culture. People are more interested in foreign cultures such as American, Japanese, Chinese, and Korean.

Therefore, the purpose of this design is to alter the view towards Sundanese folklore as an dated culture becomes a culture that deserves to be preserved and introduced. The benefit of this design is that children can preserve and introduce folklore as an Indonesian culture.

The method used is to create a board game that comes with pawns, cards, dice, tokens, and game instructions. Through the design of a thematic board game of *Telaga Warna* folklore, the children can perceive a folklore not as something boring, and can be familiar with the story of *Telaga Warna* as a Sundanese folklore that not only does it have a moral value, but also some values about religion, knowledge, culture, and social.

Keywords: *Telaga Warna*, board game, culture, folklore, Sundanese

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
LEMBAR ORISINALITAS KARYA DAN LAPORAN .....	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN PENELITIAN.....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
ABSTRAKSI .....	vii
ABSTRACT.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR DIAGRAM .....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
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.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Cerita Rakyat.....	6
2.2 Psikologi Perkembangan Anak Usia 9-12 Tahun.....	7
2.3 Fase Anak Sekolah (Usia Sekolah Dasar) .....	9
2.3.1 Perkembangan Intelektual .....	9
2.3.2 Perkembangan Bahasa.....	8
2.3.3 Perkembangan Sosial.....	9
2.3.4 Perkembangan Emosi .....	10
2.3.5 Perkembangan Moral.....	10
2.3.6 Perkembangan Keagamaan .....	11
2.3.7 Perkembangan Motorik .....	11
2.4 Hukum Pemantulan dan Pembiasan <i>Snellius</i> .....	11
2.5 Bahasa Rupa .....	12



3.1.3.5 Mat Goceng .....	56
3.2 Analisis Terhadap Permasalahan Berdasarkan Data dan Fakta .....	58
3.2.1 <i>Segmenting</i> .....	58
3.2.2 <i>Targeting</i> .....	59
3.2.3 <i>Positioning</i> .....	59
3.2.4 SWOT Cerita Rakyat Sunda.....	59
3.2.5 SWOT <i>Board game Apsari Sang Pelindung</i> .....	60
BAB IV PEMECAHAN MASALAH.....	62
4.1 Konsep Komunikasi .....	62
4.1.1 <i>Gameplay</i> .....	64
4.1.2 Komponen Permainan .....	64
4.1.3 Persiapan Permainan .....	66
4.1.4 Aturan bermain .....	66
4.2 Konsep Kreatif .....	68
4.3 Konsep Media.....	69
4.4 Hasil Karya.....	70
4.4.1 Papan <i>Board Game</i> .....	70
4.4.2 Logo.....	72
4.4.3 Karakter .....	73
4.4.4 Kartu .....	77
4.4.5 Buku Panduan Permainan.....	80
4.4.6 Token Sifat Baik dan Panel Sifat Buruk.....	81
4.4.7 <i>X-Banner</i> .....	82
4.4.8 Pin.....	82
4.5 <i>Budgeting</i> .....	83
BAB IV PENUTUP .....	84
5.1 Kesimpulan.....	84
5.2 Saran.....	85
DAFTAR PUSTAKA.....	xvi
DATA PENULIS .....	xviii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	xix

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Diagram Warna.....	17
Gambar 3.1	Logo Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung .....	23
Gambar 3.2	Logo Dinas Pendidikan Kota Bandung .....	25
Gambar 3.3	<i>Van Guard Trading Card Game</i> .....	53
Gambar 3.4	<i>Monopoly</i> .....	54
Gambar 3.5	<i>Pet War</i> .....	55
Gambar 3.6	<i>Board game Mahardika</i> .....	56
Gambar 3.7	<i>Mat Goceng</i> .....	57
Gambar 4.1	<i>Monopoly</i> .....	63
Gambar 4.2	Batik Bogor.....	68
Gambar 4.3	<i>Board Game Apsari Sang Pelindung</i> .....	70
Gambar 4.4	<i>Layout Board Game Apsari Sang Pelindung</i> .....	71
Gambar 4.5	Logo <i>Board Game Apsari Sang Pelindung</i> .....	72
Gambar 4.6	Karakter Apsari Sang Pelindung.....	74
Gambar 4.7	Karakter Putri Gilang Rukmini .....	74
Gambar 4.8	Karakter Raja Surwatalaya .....	75
Gambar 4.9	Karakter Ratu Purbamanah.....	76
Gambar 4.10	Karakter Denawa.....	76
Gambar 4.11	Karakter Rakyat Biasa Laki- Laki dan Perempuan .....	77
Gambar 4.12	Kartu <i>Board Game</i> .....	77
Gambar 4.13	Kartu Action .....	78
Gambar 4.14	Kartu Sifat.....	79
Gambar 4.15	Kartu Bola Mutiara .....	79
Gambar 4.16	Buku Panduan Permainan .....	80
Gambar 4.17	Panel Sifat Baik.....	81
Gambar 4.18	Token Sifat Baik Merah dan Biru.....	81
Gambar 4.19	<i>X-Banner Board Game</i> .....	82
Gambar 4.20	<i>Pin Board Game</i> .....	82

## DAFTAR DIAGRAM

Diagram 1.1	Skema Perancangan .....	5
Diagram 2.1	Diagram Pembiasan Cahaya menurut Hukum <i>Snellius</i> .....	12
Diagram 3.1	Hasil kuesioner tentang tingkat pengenalan cerita rakyat Sunda di SDN Sukasari I Bandung .....	32
Diagram 3.2	Hasil kuesioner tentang tanggapan cerita rakyat Sunda di SDN Sukasari I Bandung .....	33
Diagram 3.3	Hasil kuesioner tentang ketertarikan dengan cerita rakyat luar negeri di SDN Sukasari I Bandung .....	33
Diagram 3.4	Hasil kuesioner pendapat tentang cerita rakyat Sunda di SDN Sukasari I Bandung .....	34
Diagram 3.5	Hasil kuesioner tentang penyampaian cerita rakyat Sunda di SDN Sukasari I Bandung .....	35
Diagram 3.6	Hasil kuesioner tentang hal yang dilakukan saat waktu senggang di SDN Sukasari I Bandung .....	36
Diagram 3.7	Hasil kuesioner tentang tingkat pengenalan cerita rakyat Sunda di SD St Angela Bandung.....	37
Diagram 3.8	Hasil kuesioner tentang tanggapan cerita rakyat Sunda di SD St Angela Bandung.....	38
Diagram 3.9	Hasil kuesioner tentang ketertarikan dengan cerita rakyat luar negeri di SD St Angela Bandung .....	38
Diagram 3.10	Hasil kuesioner pendapat tentang cerita rakyat Sunda di SD St Angela Bandung.....	39
Diagram 3.11	Hasil kuesioner tentang penyampaian cerita rakyat Sunda di SD St Angela Bandung.....	40
Diagram 3.12	Hasil kuesioner tentang hal yang dilakukan saat waktu senggang di SD St Angela Bandung.....	41
Diagram 3.13	Hasil kuesioner tentang tingkat pengenalan cerita rakyat Sunda di SD Negeri Cipto Padjajaran Bandung .....	42
Diagram 3.14	Hasil kuesioner tentang tanggapan cerita rakyat Sunda di SD Negeri Cipto Padjajaran Bandung.....	43
Diagram 3.15	Hasil kuesioner tentang ketertarikan dengan cerita rakyat luar negeri di SD Negeri Cipto Padjajaran Bandung.....	43

Diagram 3.16	Hasil kuesioner pendapat tentang cerita rakyat Sunda di SD Negeri Cipto Padjajaran Bandung.....	44
Diagram 3.17	Hasil kuesioner tentang penyampaian cerita rakyat Sunda di SD Negeri Cipto Padjajaran Bandung.....	45
Diagram 3.18	Hasil kuesioner tentang hal yang dilakukan saat waktu senggang di SD Negeri Cipto Padjajaran Bandung.....	46
Diagram 3.19	Hasil kuesioner tentang gaya ilustrasi pada <i>board game</i> .....	48
Diagram 3.20	Hasil kuesioner <i>board game</i> yang suka dimainkan.....	49
Diagram 3.21	Hasil kuesioner tentang bahasa yang dimengerti.....	49
Diagram 3.22	Hasil kuesioner tentang permainan interaktif yang paling disukai.....	50
Diagram 4.1	<i>Timeline</i> pembagian <i>board game</i> Apsari Sang Pelindung.....	63



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Skema Perkembangan Bahasa Rupa Gambar Anak oleh Prof. Dr. H. Primadi Tabrani .....	14
-----------	---	----