

ABSTRAK

PERANCANGAN BOARD GAME UNTUK MENINGKATKAN PENGETAHUAN TENTANG BANGUNAN SEJARAH DI KOTA BANDUNG

Oleh
Renaldi Vika
NRP 0864178

Bandung adalah kota yang memiliki banyak bangunan bersejarah yang menjadi ciri khas dan menjadi wajah dari Kota Bandung sendiri, namun tidak semua bangunan dikenal oleh masyarakat Kota Bandung. Banyak bangunan yang sudah tidak terawat dan terbengkalai bahkan dihancurkan. Maka dari itu, tujuan dari perancangan ini adalah untuk meningkatkan pengetahuan masyarakat Kota Bandung, khususnya remaja, tentang bangunan-bangunan bersejarah di Kota Bandung melalui media interaktif yang tepat dan menarik. Sehingga mereka lebih mengenal dan peduli terhadap bangunan-bangunan tersebut. Media yang digunakan untuk meningkatkan pengetahuan adalah *Board Game*. Media dibuat agar anak remaja tertarik untuk memainkan dan belajar secara tidak langsung tentang bangunan-bangunan bersejarah yang ada di Kota Bandung. Komponen yang ada dalam *Board Game* terdiri dari kemasan, papan pemain, kartu, pion piala, dan buku panduan. Visualisasi yang digunakan akan menggunakan gaya, warna, dan tipografi yang mewakili Art Deco dan anak muda yang dinamis. Permainan ini menerapkan konsep edukasi yaitu pemain dapat belajar mengenali bagian dari bangunan bersejarah pada kartu bergambar yang wajib dikumpulkan seperti permainan kuartet dimana pemain dapat mencari kartu tersebut dengan membuka kartu yang tertutup seperti permainan *match two* yang disebar di depan para pemain. Dengan demikian perancangan *Board Game* ini pemain dapat mengenal berbagai bangunan bersejarah yang ada di Kota Bandung.

Kata kunci : bandung, bangunan, *board game*, remaja, sejarah

ABSTRACT

A BOARD GAME DESIGN TO IMPROVE THE KNOWLEDGE OF HISTORICAL BUILDINGS IN BANDUNG

**Submitted by
Renaldi Vika
NRP 0864178**

Bandung is a town that has a lot of historical buildings that characterizes and became the face of Bandung itself, but not all the buildings are known by the people of Bandung. Many of the buildings have been neglected and abandoned and even destroyed. Therefore, the purpose of this design is to increase public knowledge of in Bandung, especially the teens, about the historical buildings in Bandung through an interactive media that is appropriate and attractive. So they get to know better and care about these buildings. The medium used to improve the knowledge is a board game. The board game was made so that the teenagers will be interested in playing it and learning indirectly about the historic buildings in Bandung. The components in the board game include the packaging, the player board, card, pawn trophies, and guidebooks. Visualization used will apply the style, color, and representing Art Deco typography and the dynamic young people. The game is applying educational concept where the players can learn to recognize parts of the historical buildings on a picture card which are collected as a quartet game where players can find the card by opening the face-downed cards like in the match two games where the cards are deployed in front of the players. Thus through the design of this board game, the players can recognize various historical buildings in Bandung.

Keywords: Bandung, building, board games, teens, history

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA DAN LAPORAN	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN.....	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I : PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup.....	2
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 Sejarah.....	6
2.2 Nasionalis.....	6
2.3 Game	7
2.4 Game Design.....	8
2.5 Arsitektur	11
2.6 Psikologi Remaja	12

BAB III : DATA DAN ANALISIS MASALAH.....	15
3.1 Data dan Fakta	15
3.1.1 Lembaga Terkait.....	15
3.1.2 Data tentang gejala / fenomena yang terjadi	19
3.1.3 Tinjauan terhadap karya sejenis	27
3.2 Analisis terhadap permasalahan berdasarkan data dan fakta	30
3.2.1 Analisis	30
3.2.2 STP	30
BAB IV : PEMECAHAN MASALAH	32
4.1 Konsep Komunikasi.....	32
4.2 Konsep Kreatif.....	32
4.3 Konsep Media	34
4.4 Hasil Karya	36
4.5 Budgeting.....	56
BAB V : PENUTUP	58
5.1 Kesimpulan	58
5.2 Saran.....	59
DAFTAR PUSTAKA	60
LAMPIRAN.....	61

DAFTAR TABEL

Tabel 4.5.1	Tabel Biaya Produksi Kartu dan Board Game	58
Tabel 4.5.2	Tabel Biaya Produksi Kartu dan Board Game	59
Tabel 4.5.3	Tabel Total Biaya	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Logo Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Provinsi Jawa Barat	15
Gambar 3.2	Logo Segitiga.net	17
Gambar 3.3	Logo Paguyuban Pelestarian Budaya Bandung	17
Gambar 3.4	Diagram Hasil Kuesioner	25
Gambar 3.5	Diagram Hasil Kuesioner	26
Gambar 3.6	Mahardika	27
Gambar 3.7	Mat Goceng	28
Gambar 3.8	Matcha	29
Gambar 4.1	Logo Heritage Cities	36
Gambar 4.2	Logo CMYK	36
Gambar 4.3	Logo Hitam di atas putih	36
Gambar 4.4	Logo Abu-abu	36
Gambar 4.5	Logo putih di atas hitam	36
Gambar 4.6	Logo tidak boleh	37
Gambar 4.7	Logo tidak boleh	38
Gambar 4.8	Logo tidak boleh	38
Gambar 4.9	Seri alternatif	39
Gambar 4.10	Bangunan Bandung	40
Gambar 4.11	Bangunan Bandung	41
Gambar 4.12	Kartu Bagian Bangunan	43
Gambar 4.13	Kartu Bagian Bangunan	44
Gambar 4.14	Kartu Bagian Bangunan	45
Gambar 4.15	Kartu Misi Depan	46
Gambar 4.16	Kartu Misi Depan	47
Gambar 4.17	Kartu Misi Belakang	48
Gambar 4.18	Kartu Misi Belakang	49
Gambar 4.19	Papan Utama	50
Gambar 4.20	Papan Pemain	51
Gambar 4.21	Buku Panduan	52
Gambar 4.22	Kemasan	53
Gambar 4.23	Poster Promosi	54
Gambar 4.24	Poster Peluncuran	54
Gambar 4.25	Wallpaper	55
Gambar 4.26	Sticker	55
Gambar 4.27	X-Banner	56
Gambar 4.28	Media Sosial	57

