

## ABSTRAK

### PERANCANGAN BOARDGAME MITOLOGI PRA INDONESIA

Salah satu cara untuk mengenalkan budaya lokal Indonesia adalah dengan mengenalkan makhluk mitologi dalam dongeng rakyat Indonesia. Sungguh sangat disayangkan saat ini anak-anak Indonesia lebih mengenal makhluk mitologi dari luar negeri seperti Naga, Medusa, Phoenix dan lain-lain yang sudah menjadi ikon dalam dunia perfilman, *game*, novel, dan berbagai macam produk-produk. Pengenalan cerita makhluk mitologi pra Indonesia ini sangat tepat jika diperkenalkan pada anak-anak yang masih memiliki daya imajinasi dan rasa ingin tahu yang tinggi melalui media permainan.

Perancangan media permainan yang mengangkat karakter makhluk mitologi pra Indonesia bertujuan untuk mengenalkan makhluk mitologi pra Indonesia kepada anak-anak dengan cara yang menyenangkan. Diharapkan anak-anak dapat mengenal makhluk mitologi pra Indonesia sebagai tokoh favorit anak-anak Indonesia.

Media yang digunakan adalah papan permainan dan kartu karakter yang menampilkan gambar berupa ilustrasi figur karakter makhluk-makhluk mitologi pra Indonesia yang menarik sehingga anak-anak dapat berimajinasi. Permainan ini menggunakan sistem *co-op playing* yang mengharuskan pemain bekerja sama untuk menyelesaikan permainan sehingga mendorong anak untuk bermusyawarah dalam mengambil keputusan bersama. Selain itu permainan ini memiliki fitur *role playing* yaitu setiap karakter makhluk mitologi mempunyai peran, dan tugas yang berbeda sesuai dengan karakter makhluk mitologi tersebut. Tujuannya adalah agar anak belajar saling menolong sesuai dengan peran mereka. Diharapkan melalui permainan ini anak dapat mempelajari cerita tentang makhluk mitologi pra Indonesia dan dapat menjadikannya sebagai superhero favorit mereka. Melalui permainan ini anak-anak dapat bangga terhadap budaya lokal Indonesia.

Kata Kunci : Budaya lokal, *co-op playing*, media permainan, mitologi, *role playing*.

## **ABSTRACT**

### **BOARDGAME DESIGN OF INDONESIA'S PRE HISTORIC MYTHOLOGY**

One of the ways to introduce Indonesian local culture is by introducing creatures in mythology in Indonesian folktales. It is a pity that Indonesian children nowadays know creatures from mythology of other countries, such as Dragon, Medusa, Phoenix, and so on, which have become icons in movies, games, novels, and other various products. The introduction of creatures of pre historic Indonesia is correct if introduced to children who have high imagination and curiosity through game media.

This design of game media is intended to introduce the mythological creatures from pre historic Indonesia to children in a fun way. It is expected that children can know the mythological creatures as Indonesian children's favourite characters.

The media used is a boardgame and character cards which show characters of the interesting pre historic Indonesia's mythological creatures so as to make children able to have imagination. The game uses the co-op playing system that will make players cooperate to end the game. In this way, children will be encouraged to discuss and argue to reach a decision. Besides, the game has the feature of role playing, in which each character has different roles and tasks according to the characteristics of the mythological creatures. The purpose is to teach children to help one another according to their roles. It is expected that children can learn stories of mythological creatures of pre historic Indonesia and make them their favourite superheroes. Through the game children can be proud of Indonesia's local culture.

Keywords: Co-op playing, Game Media, local culture, mythology, Role Playing

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA DAN LAPORAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>ix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
<b>1.1 Latar Belakang.....</b>	<b>1</b>
<b>1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup.....</b>	<b>2</b>
<b>1.3 Tujuan Perancangan.....</b>	<b>3</b>
<b>1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data.....</b>	<b>3</b>
<b>1.5 Skema Perancangan.....</b>	<b>4</b>
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
<b>2.1 Teori Mitologi Nusantara.....</b>	<b>5</b>
<b>2.2 Teori Psikologi Anak.....</b>	<b>6</b>
2.2.1 Masa Perkembangan Anak.....	6
<b>2.3 Teori Perancangan (Desain).....</b>	<b>7</b>
2.3.1 Prinsip-prinsip desain grafis.....	7
<b>2.4 Teori <i>Boardgame</i>.....</b>	<b>10</b>
2.4.1 Sejarah <i>Boardgame</i> .....	10
2.4.2 Jenis <i>Boardgame</i> .....	11
2.4.3 Mekanisme <i>Boardgame</i> .....	11
2.4.4 Manfaat <i>Boardgame</i> .....	20

## **BAB III DATA DAN FAKTA**

<b>3.1 Data dan Fakta.....</b>	<b>24</b>
3.1.1 Profil Perusahaan (Manikmaya Games).....	24
3.1.2 Fenomena yang Terjadi.....	25
3.1.3 Karakter Makhluk Mitologi Nusantara.....	31
3.1.4 Tinjauan Terhadap Proyek Sejenis.....	47
<b>3.2 Analisis Permasalahan Berdasarkan Data dan Fakta.....</b>	<b>50</b>
3.2.1 Analisis SWOT.....	50
3.2.1 Analisis STP.....	51

## **BAB IV PEMECAHAN MASALAH**

<b>4.1 Konsep Komunikasi.....</b>	<b>53</b>
<b>4.2 Konsep Kreatif.....</b>	<b>54</b>
4.2.1 Elemen Grafis.....	54
4.2.2 Warna.....	54
4.2.3 Visual.....	54
4.2.4 Tipografi.....	54
<b>4.3 Konsep Media.....</b>	<b>56</b>
4.3.1 Media Utama.....	56
4.3.2 Media Promosi.....	56
<b>4.4 Hasil Karya.....</b>	<b>57</b>
4.4.1 Logo.....	57
4.4.2 Konsep <i>boardgame</i> Bramantya.....	61
4.4.3 Desain Karakter.....	62
4.4.4 Desain Kartu <i>Boardgame</i> Mitologi Bramantya...	67
4.4.5 Desain Peta.....	69
4.4.6 Desain Battlefield.....	69
4.4.7 Player Board.....	70
4.4.8 Box Bramantya.....	70
4.4.9 Desain Gimmick.....	71
<b>4.5 Budgeting.....</b>	<b>74</b>

4.5.1 Perhitungan Pembuatan <i>Boardgame</i> Bramantya.	74
4.5.2 Perhitungan Budgeting Media Promosi.....	75
4.5.3 Perhitungan Budgeting Gimmick.....	75

**BAB V PENUTUP**

5.1 Kesimpulan.....	76
5.2 Saran.....	76

<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>78</b>
----------------------------	-----------

**LAMPIRAN**





## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Logo Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Barat.....	24
Gambar 3.2	Garuda Wisnu Kencana.....	31
Gambar 3.3	Warak Ngendog “Festival Dugderan”.....	35
Gambar 3.4	Naga Besukih.....	36
Gambar 3.5	Patung Lembuswana simbol Kerajaan Kutai Kartanegara.....	38
Gambar 3.6	Ri Mermaid of Pacific Ocean.....	40
Gambar 3.7	Ahool.....	41
Gambar 3.8	Naga Taksaka.....	42
Gambar 3.9	Kala Rau.....	43
Gambar 3.10	Buto Ijo.....	43
Gambar 3.11	Dewa Asura.....	44
Gambar 3.12	Ebu Gogo.....	45
Gambar 3.13	Veo.....	45
Gambar 3.14	Rakshasa.....	46
Gambar 3.15	Strategy Card Game Immortal.....	47
Gambar 3.16	Gambar promosi <i>boardgame immortal</i> .....	48
Gambar 3.17	Ilustrasi Boardgame Mahardika.....	48
Gambar 4.1	Logo <i>Boardgame</i> Bramantya.....	57
Gambar 4.2	RGB dan CMYK logo.....	57
Gambar 4.3	Logo <i>Black and White</i> .....	58
Gambar 4.4	Logo <i>Invert</i> .....	58
Gambar 4.5	Logo Grayscale.....	58
Gambar 4.6	Logo Tidak Boleh.....	59
Gambar 4.7	Logo Tidak Boleh.....	59
Gambar 4.8	Logo Tidak Boleh.....	59
Gambar 4.9	Logo Tidak Boleh.....	60
Gambar 4.10	Logo Tidak Boleh.....	60
Gambar 4.11	Garuda.....	62
Gambar 4.12	Lembuswana.....	62
Gambar 4.13	Naga Besukih.....	63

Gambar 4.14	Ri.....	63
Gambar 4.15	Warak Ngendog.....	64
Gambar 4.16	Naga Taksaka dan Buto Ijo.....	64
Gambar 4.17	Ahul.....	65
Gambar 4.18	Ashura.....	65
Gambar 4.19	Rakshasa.....	65
Gambar 4.20	Rangda.....	66
Gambar 4.21	Ebu Gogo.....	66
Gambar 4.22	Veo.....	66
Gambar 4.23	Kartu Karakter.....	67
Gambar 4.24	Desain kartu monster.....	67
Gambar 4.25	Desain kartu item .....	68
Gambar 4.26	Kartu Evolusi.....	68
Gambar 4.27	Peta <i>boardgame</i> Bramantya.....	69
Gambar 4.28	<i>Battlefield</i> .....	69
Gambar 4.29	Player Board.....	70
Gambar 4.30	Box Game.....	70
Gambar 4.31	Poster Event.....	71
Gambar 4.32	X-banner Event.....	71
Gambar 4.33	Topi Bramantya.....	72
Gambar 4.34	Gantungan Kunci dan Pin.....	72
Gambar 4.35	Baju Promosi Bramantya.....	73



## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Skema Perancangan.....	4
Tabel 3.1	Kuesioner 1.....	27
Tabel 3.2	Kuesioner 2.....	28
Tabel 3.3	Kuesioner 3.....	28
Tabel 3.4	Kuesioner 4.....	29
Tabel 3.5	Kuesioner 5.....	29
Tabel 3.6	Kuesioner 6.....	30
Tabel 3.7	Kuesioner 7.....	30

