

ABSTRAK

PERANCANGAN *BOARD GAME* UNTUK MENGENALKAN WISATA INDONESIA PADA ANAK-ANAK

Oleh
Henry Rusaydimanto
NRP 1264100

Indonesia merupakan negara yang memiliki beragam jenis budaya, bahasa, suku bangsa, kesenian dan juga memiliki beragam kekayaan alam, salah satunya adalah keanekaragaman alamnya yang menarik dan indah. Keanekaragaman wisata alam yang ada pada pulau-pulau di Indonesia yang menarik, ditambah dengan ragam budaya dan kesenian yang dimiliki Indonesia, menjadikan hal ini daya tarik bagi wisata alam Indonesia untuk dapat bersaing dengan wisata alam yang dimiliki oleh negara-negara lainnya.

Minimnya informasi dan pengetahuan mengenai potensi alam Indonesia menyebabkan tidak banyak wisata alam Indonesia yang diketahui oleh rakyatnya sendiri sebagai salah satu aset bangsa yang berharga. Padahal daya saing wisata alam Indonesia dari segi keindahannya sudah dapat disejajarkan dan dapat bersaing dengan wisata alam mancanegara.

Pengenalan aset-aset bangsa sejak dini dengan metode yang lebih menarik merupakan titik berat penanganan masalah ini sehingga perancangan yang dilakukan adalah melalui perancangan *board game* yang mengenalkan wisata alam Indonesia, dengan target dari *board game* ini ialah pada anak-anak yang berusia sekolah dasar sebagai media pelengkap pembelajaran di sekolah.

Adapun tujuan yang hendak dicapai adalah mengenalkan beberapa wisata alam Indonesia yang menarik kepada anak-anak usia sekolah dasar, agar anak-anak sebagai generasi muda penerus bangsa dapat mengenal wisata alam yang dimiliki bangsanya, juga dapat menumbuhkan kecintaan generasi muda terhadap bangsanya melalui wisata alamnya yang merupakan salah satu aset bangsa yang paling berharga, sehingga aset bangsa ini akan tetap terjaga dan terlestarikan dikemudian hari bahkan dapat dikembangkan hingga dapat mendapat posisi yang terbaik di mata dunia.

Kata Kunci: Anak-anak, *Board Game*, Pengenalan, Wisata Pulau Indonesia

ABSTRACT

BOARD GAME DESIGN TO INTRODUCE INDONESIAN TOURISM TO CHILDREN

Submitted by
Henry Rusaydimanto
NRP 1264100

Indonesia is a country with a great variety of cultures, languages, races, arts, and it also has many natural resources which are attractive and beautiful. The variety of natural tourism in many islands in Indonesia as well as the many kinds of culture and arts of Indonesia makes it an interesting point for Indonesian natural tourism so as to be able to compete with other countries.

The shortage of information and knowledge of the potential Indonesian nature leads to the fact that many Indonesian people do not know Indonesian places of tourism. Yet, actually Indonesian tourism with its beauty can be paralleled with other countries.

Introducing the country's assets with interesting methods is the focus of handling the problem. The design made is a board game which introduces Indonesian natural tourism. The target of the board game is elementary school children and it serves as a supplementary teaching aid.

The objective is to introduce several places of interest in Indonesia to school children so that they as the young generation of can know the natural resources owned by their country. Besides, it is expected that they can love their country more as its natural tourism is one of the country's most valuable assets. In this way the country's asset can be maintained and preserved, and even developed so that they can have the best position in the world.

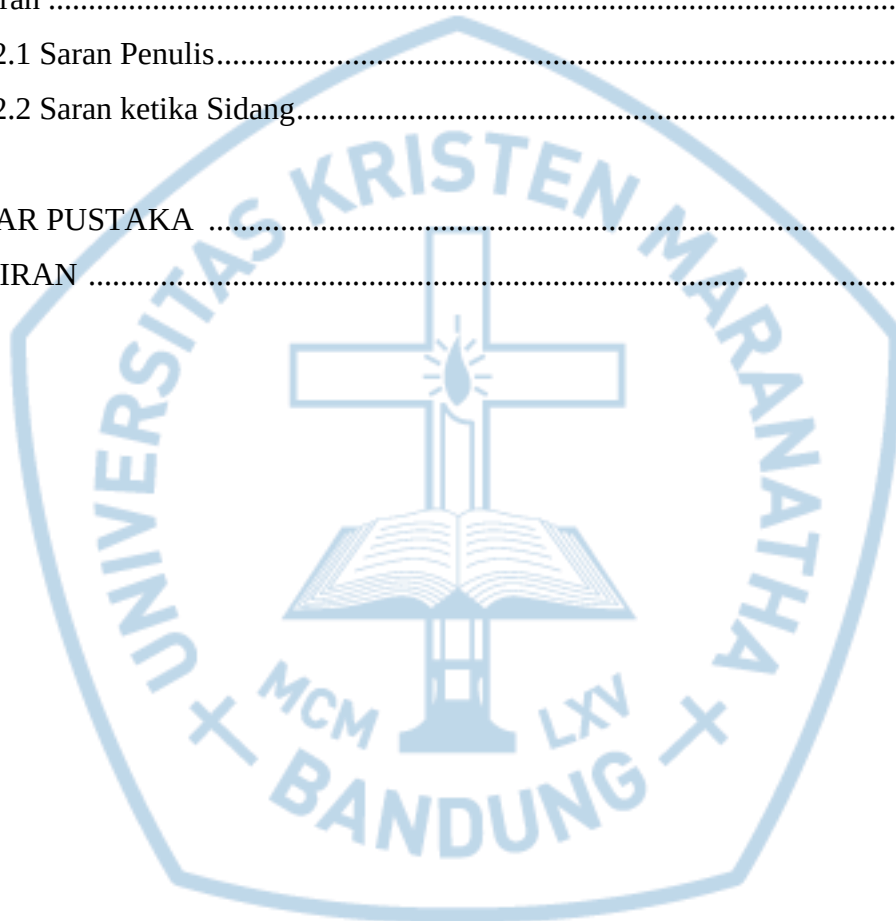
Key Words: Board Game, Children, Introduction, Tourism of Indonesian Islands

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA DAN LAPORAN	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
 BAB 1 : 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 Teori <i>Game</i>	6
2.1.1 Pengertian dan Tujuan <i>Game</i>	6
2.1.2 <i>Genres Game</i>	7
2.1.3 Elemen Formal dan Elemen Dramatis pada <i>Games</i>	9
2.1.4 Teori <i>Board Game</i>	15
2.2 Teori Wisata.....	19
2.2.1 Pengertian Wisata	19
2.2.2 Jenis-jenis Wisata	20
2.3 Teori Psikologi Perkembangan Anak	21
2.3.1 Akhir Masa Kanak-kanak	21
2.3.2 Teori Bermain	22

2.4 Teori Ilustrasi	23
 BAB III : DATA DAN ANALISIS MASALAH.....	25
3.1 Data dan Fakta	25
3.1.1 Data Pulau di Indonesia	25
3.1.2 Lembaga Terkait	36
3.1.3 Data tentang Gejala/ Fenomena yang Terjadi	38
3.1.4 Tinjauan terhadap Karya Sejenis	43
3.2 Analisis terhadap Permasalahan berdasarkan Data dan Fakta	45
3.2.1 Analisis Data Bahan Tematik Kelas Empat SD.....	45
3.2.2 Analisis Masalah Melalui SWOT <i>board game</i>	46
3.2.3 Analisis Masalah Melalui STP.....	47
 BAB IV : PEMECAHAN MASALAH	49
4.1 Konsep Komunikasi	49
4.2 Konsep Kreatif	49
4.3 Konsep Media	50
4.3.1 Media Utama	51
4.3.2 Media Promosi	51
4.4 Hasil Karya	52
4.4.1 Logo	52
4.4.2 Karakter.....	53
4.4.3 Bidak Pemain	66
4.4.4 Papan Permainan (<i>board</i>)	66
4.4.5 Papan Pemain (<i>player board</i>) dan <i>Puzzle</i>	67
4.4.6 Kartu.....	70
4.4.7 Token	81
4.4.8 Buku Peraturan (<i>Rule book</i>).....	81
4.4.9 <i>Packaging (Box)</i>	82
4.4.10 Poster.....	83
4.4.11 <i>X-Banner</i>	84
4.4.12 <i>Flyer</i>	85

4.4.13 Gimmick	85
4.5 Budgeting	88
4.5.1 Budgeting Board Game.....	88
4.5.2 Budgeting Promosi.....	89
 BAB V : PENUTUP	 90
5.1 Simpulan	90
5.2 Saran	90
5.2.1 Saran Penulis.....	90
5.2.2 Saran ketika Sidang.....	91
 DAFTAR PUSTAKA	 xiv
LAMPIRAN	xvi



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Skema Perancangan.....	5
Gambar 3.1 Foto Pulau Weh.....	25
Gambar 3.2 Foto Pulau Bawah	27
Gambar 3.3 Foto Kepulauan Seribu.....	28
Gambar 3.4 Foto Pulau Derawan.....	29
Gambar 3.5 Foto Pulau Komodo	30
Gambar 3.6 Foto Kepulauan Wakatobi.....	32
Gambar 3.7 Foto Pulau Dodola.....	33
Gambar 3.8 Foto Kepulauan Raja Ampat.....	34
Gambar 3.9 Logo Manikmaya	36
Gambar 3.10 Logo Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Barat	37
Gambar 3.11 Diagram hasil kuesioner anak suka bermain game	38
Gambar 3.12 Diagram hasil kuesioner mengenai jenis game yang disukai anak .	39
Gambar 3.13 Diagram hasil kuesioner mengenai dengan siapa anak bermain.....	39
Gambar 3.14 Diagram hasil kuesioner pelajaran melalui permainan	40
Gambar 3.15 Diagram hasil kuesioner pelajaran mengenai wisata Indonesia.....	40
Gambar 3.16 Kartu Bhinneka	43
Gambar 3.17 Dorang Game	44
Gambar 4.1 Logo Explorina.....	52
Gambar 4.2 Karakter Heri.....	53
Gambar 4.3 Karakter Krisna	54
Gambar 4.4 Karakter Jeff.....	55
Gambar 4.5 Karakter Lala.....	55
Gambar 4.6 Karakter Vivi.....	56
Gambar 4.7 Karakter Yuna	57
Gambar 4.8 Karakter Komodo.....	58
Gambar 4.9 Foto Komodo	58
Gambar 4.10 Karakter Penyu Hijau	59
Gambar 4.11 Foto Penyu Hijau.....	59

Gambar 4.12 Karakter Kedih	60
Gambar 4.13 Foto Monyet Kedih	60
Gambar 4.14 Karakter Elang Bondol.....	61
Gambar 4.15 Foto Elang Bondol	61
Gambar 4.16 Karakter Bidadari	62
Gambar 4.17 Foto Burung Bidadari Halmahera	62
Gambar 4.18 Karakter Anoa	63
Gambar 4.19 Foto Anoa.....	63
Gambar 4.20 Karakter Hiu Karpét.....	64
Gambar 4.21 Foto Hiu Karpét Berbintik	64
Gambar 4.22 Karakter Kekah	65
Gambar 4.23 Foto Monyet Kekah Natuna.....	65
Gambar 4.24 Bidak Pemain Explorina.....	66
Gambar 4.25 Papan Permainan Explorina	66
Gambar 4.26 Papan Pemain dan <i>Puzzle</i> Explorina	67
Gambar 4.27 Ragam Papan Pemain Explorina.....	68
Gambar 4.28 Ragam <i>Puzzle</i> Explorina	69
Gambar 4.29 Kartu Pulau.....	70
Gambar 4.30 Kartu Bidak	71
Gambar 4.31 Kartu Rintangan	72
Gambar 4.32 Kartu Kesempatan.....	73
Gambar 4.33 Kartu Rintangan dua kali angka dadu	74
Gambar 4.34 Kartu Rintangan kembali ke start.....	74
Gambar 4.35 Kartu Rintangan mundur tiga petak	75
Gambar 4.36 Kartu Rintangan pilihan	75
Gambar 4.37 Kartu Rintangan minus <i>puzzle</i>	76
Gambar 4.38 Kartu Rintangan dua kali jumlah <i>puzzle</i>	76
Gambar 4.39 Kartu Rintangan minus poin	77
Gambar 4.40 Kartu Kesempatan minus <i>puzzle</i> lawan.....	77
Gambar 4.41 Kartu Kesempatan rebut poin lawan	78
Gambar 4.42 Kartu Kesempatan kembalikan lawan ke <i>start</i>	78
Gambar 4.43 Kartu Kesempatan kocok dadu sekali lagi	79

Gambar 4.44 Kartu Kesempatan plus puzzle	79
Gambar 4.45 Kartu Kesempatan plus dua kali jumlah <i>puzzle</i>	80
Gambar 4.46 Kartu Kesempatan plus poin	80
Gambar 4.47 Token.....	81
Gambar 4.48 Buku Peraturan (<i>Rule Book</i>) Explorina.....	81
Gambar 4.49 Tampilan Buku Peraturan (<i>Rule Book</i>) Explorina.....	82
Gambar 4.50 Packaging (Box) Explorina	82
Gambar 4.51 Tampilan Packaging (Box) Explorina.....	83
Gambar 4.52 Poster.....	83
Gambar 4.53 X-Banner	84
Gambar 4.54 Flyer	85
Gambar 4.55 Kaos (T-Shirt)	85
Gambar 4.56 Pin	86
Gambar 4.57 Pembatas Buku.....	87
Gambar 4.58 Stiker	87
Gambar 4.59 Budgeting Board Game.....	88
Gambar 4.60 Budgeting Promosi.....	89