

ABSTRAK

PERANCANGAN BOARDGAME KERAJAAN PAKUAN PAJAJARAN UNTUK REMAJA DI BANDUNG

Oleh
Sugih Krisna Prawira
NRP 1364027

Indonesia memiliki keragaman dimulai dari budaya, bahasa, adat istiadat, suku, ras, dan lain sebagainya. Di dalam keberagaman tersebut pasti ada sejarah yang menceritakan kejadian dan masing-masing memiliki cerita tersendiri. Salah satu sejarah Indonesia adalah mengenai cerita dan peristiwa kerajaan yang ada di Indonesia. Kerajaan Hindu-Budha salah satunya Kerajaan Pakuan Pajajaran yang mempunyai dampak positif yaitu dengan terbukanya jalur perdagangan pada Pelabuhan Sunda Kelapa di Jakarta.

Tujuan desain adalah membuat media permainan yaitu *board game* yang mengangkat tema Kerajaan Pakuan Pajajaran yang bersifat mengedukasi pada saat masa-masa kejayaan Kerajaan Pakuan Pajajaran, yaitu pada saat Raja Sri Baduga Maharaja memerintah selama 39 tahun. Diharapkan dengan dibuatnya sistem seperti ini dapat membuat remaja tertarik dengan pembelajaran sejarah.

Media yang digunakan adalah membuat media board game sebagai media alternatif pembelajaran sejarah dan kartu sebagai media untuk memperlihatkan ilustrasi pada saat Kerajaan Pakuan Pajajaran berjaya sehingga membuat pembelajaran sejarah lebih menyenangkan. Sistem permainan menggunakan mekanik pengumpulan point serta strategis sehingga membuat pemain harus berpikir lebih mendalam sebelum melakukan suatu tindakan.

Tujuan dibuat menjadi game strategis agar remaja bisa secara tidak sadar mempelajari pembelajaran sejarah dan menjadi media alternatif dari pembelajaran sejarah. Dengan dibuatnya media ini masa-masa Kerajaan Pakuan Pajajaran dapat dipelajari dan dikenal oleh remaja dengan cara bermain sambil belajar. Melalui media permainan ini remaja bisa mempelajari secara bentuk nyata bukan hanya sekedar teori.

Kata Kunci: Kerajaan, co-op playing, media permainan, media alternatif pembelajaran.

ABSTRACT

BOARDGAME DESIGN OF PAKUAN PAJAJARAN KINGDOM FOR YOUTHS IN BANDUNG

Submitted by
Sugih Krisna Prawira
NRP 1364027

Indonesia is a country which has so many cultural diversities which consists of its traditions, languages, tribes, races and many more. Inside those diversities, there are histories which tell stories of its own. One of Indonesian's histories is about the kingdoms which exist in the past. Pakuan Pajajaran Kingdom is one of Hindu-Buddhist kingdom which have positive impact by opening a trade route at Sunda Kelapa port in Jakarta.

The purpose of this design is to make a board game which makes use of Pakuan Pajajaran Kingdom theme at its glorious time, when King Sri Baduga Maharaja rules for 39 years as education purpose. It is hoped that through this, youths will have interest over history learning.

The method is to create a board game as an alternative learning media for history and cards to show illustrations when Pakuan Pajajaran Kingdom is at its peak so that history learning can be more enjoyable. The gameplay system is to use point-collecting mechanic and strategies to make players think more before act.

The purpose of making a strategic game is so youths can learn history indirectly and become an alternative media of history learning. By this, the time of Pakuan Pajajaran Kingdom can be learned and known more by youths with learning by playing method. The youths can learn not as just a theory only but also as a real form itself.

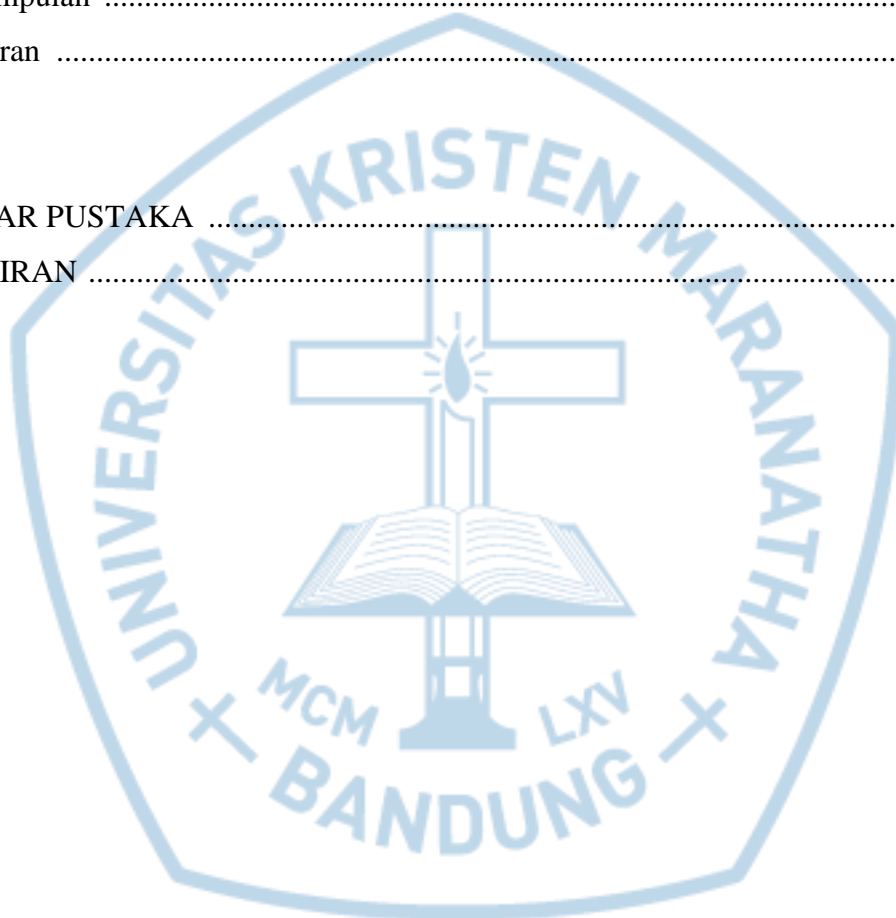
Key Words: Kingdom, co-op plaiying, playing media, alternative learning media

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA DAN LAPORAN	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN.....	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	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 <i>Board Game</i>	6
2.1.1 <i>Flowchart Board Game</i>	7
2.1.2 <i>Tipe-tipe Board Game</i>	9
2.1.3 <i>Genres Game</i>	11
2.1.4 <i>Mekanika Board Game</i>	12
2.2 Karakter dalam <i>Game</i>	21
2.2.1 <i>Jenis Karakter</i>	22
2.3 <i>Teori User Interface</i>	24
2.4 <i>Perkembangan Kognitif Psikologi Remaja</i>	24

BAB III : DATA DAN ANALISIS MASALAH.....	26
3.1 Data dan Fakta	26
3.1.1 Kerajaan Pakuan Pajajaran	26
3.1.2 Sri Baduga Maharaja Prabu Siliwangi	29
3.1.3 Peninggalan Kerajaan Pakuan Pajajaran	31
3.1.4 Perusahaan/ Lembaga Terkait.....	32
3.1.5 Tinjauan Terhadap Proyek/ Persoalan Sejenis	33
3.2 Analisis terhadap Permasalahan berdasarkan Data dan Fakta	35
3.2.1 Analisis STP	49
3.2.2 Analisis SWOT	50
 BAB IV : PEMECAHAN MASALAH	 52
4.1 Konsep Komunikasi	52
4.2 Konsep Kreatif	53
4.2.1 Elemen Grafis	53
4.2.2 Warna.....	53
4.2.3 Visual	53
4.2.4 Tipografi	53
4.2.5 Permainan/ <i>Gameplay</i>	54
4.3 Konsep Media	55
4.3.1 Media Utama	55
4.3.2 Media Promosi	55
4.4 Hasil Karya	55
4.4.1 Logo	55
4.4.2 Konsep <i>Board game</i> Panca Persada.....	56
4.4.3 Desain Karakter	57
4.4.4 Desain Kartu	58
4.4.5 Desain <i>Board</i>	59
4.4.6 Desain <i>Player Board</i>	60
4.4.7 Desain Token	60
4.4.8 <i>Rule Book</i>	61
4.4.9 <i>Packaging (Box)</i>	65

4.4.10 Desain Promosi	66
4.4.11 <i>Gimmick</i>	67
4.5 <i>Budgeting</i>	70
4.5.1 <i>Budgeting Board Game</i>	70
4.5.2 <i>Budgeting Promosi</i>	71
BAB V : PENUTUP	72
5.1 Simpulan	72
5.2 Saran	73
DAFTAR PUSTAKA	xiii
LAMPIRAN	xv



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Skema Perancangan.....	5
Gambar 3.1 Sri Baduga Maharaja Prabu Siliwangi	27
Gambar 3.2 Logo Studio Manikmaya Games	32
Gambar 3.3 Splendor Board Game	33
Gambar 3.4 Lords of Waterdeep Board Game	34
Gambar 3.5 Diagram hasil kuesioner mengenal Kerajaan Pakuan Pajajaran	38
Gambar 3.6 Diagram Kerajaan Sunda adalah Kerajaan Pakuan Pajajaran	38
Gambar 3.7 Diagram kuesioner mengetahui tokoh Raja Sri Baduga Maharaja ...	39
Gambar 3.8 Diagram hasil kuesioner kerajaan yang lebih dikenal.....	39
Gambar 3.9 Diagram hasil kuesioner mengenai Kerajaan yang paling kuat	40
Gambar 3.10 Diagram kuesioner mengetahui Kerajaan Pakuan Pajajaran.....	40
Gambar 3.11 Diagram kuesioner hal menarik dalam mempelajari Kerajaan	41
Gambar 3.12 Diagram kuesioner mengenai pembelajaran sejarah saat ini.	42
Gambar 3.13 Diagram hasil kuesioner mengenai tema	42
Gambar 3.14 Diagram mengenai permainan yang pernah dimainkan.....	43
Gambar 3.15 Diagram hasil kuesioner mengenai berapa lama waktu bermain....	43
Gambar 3.16 Diagram kuesioner mengetahui pernah bermain board game.....	44
Gambar 3.17 Diagram jenis permainan board game yang pernah dimainkan	45
Gambar 3.18 Diagram mengenai batas harga board game menurut remaja	45
Gambar 3.19 Diagram hasil kuesioner jika tertarik membeli board game	46
Gambar 3.20 Diagram ketertarikan mengumpulkan seri terbaru board game ini	46
Gambar 3.21 Diagram hasil kuesioner respon jika tema	47
Gambar 3.22 Diagram hasil visual yang akan dibuat	48
Gambar 4.1 Logo Board Game Panca Persada.....	55
Gambar 4.2 Desain Karakter Sri Baduga Maharaja bergaya visual Pixar	57
Gambar 4.3 Desain Kartu Dengan Point Besar.....	58
Gambar 4.4 Desain Kartu Dengan Point Kecil	58
Gambar 4.5 Desain Board game Panca Persada	59
Gambar 4.6 Desain Player Board	60

Gambar 4.7 Desain Token	60
Gambar 4.8 Desain <i>Rule book Cover</i>	61
Gambar 4.9 Desain <i>Rule book</i> Halaman 1	62
Gambar 4.10 Desain <i>Rule book</i> Halaman 2	62
Gambar 4.11 Desain <i>Rule book</i> Halaman 3	63
Gambar 4.12 Desain <i>Rule book</i> Halaman 4	63
Gambar 4.13 Desain <i>Rule book</i> Halaman 5	64
Gambar 4.14 Desain <i>Rule book</i> Halaman 6	64
Gambar 4.15 Desain <i>Rule book</i> Halaman 7	65
Gambar 4.16 Desain <i>Packaging</i>	65
Gambar 4.17 Desain Poster Facebook	66
Gambar 4.18 Desain Poster Instagram	67
Gambar 4.19 Desain Topi	67
Gambar 4.20 Desain Mug	68
Gambar 4.21 Desain Pin	68
Gambar 4.22 Desain T-shirt	69
Gambar 4.23 <i>Budgeting Board game</i> Panca Persada.....	70
Gambar 4.24 <i>Budgeting Promosi Board game</i> Panca Persada	71
Gambar 4.25 <i>Budgeting Gimmick Board game</i> Panca Persada	71