

ABSTRAK

PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF SEBAGAI METODE PEMBELAJARAN KERAJAAN HINDU BUDDHA DI INDONESIA

Oleh
Varian Dine Mejiro
NRP 1464032

Sejarah adalah mata pelajaran wajib yang perlu dipelajari oleh siswa mulai dari tingkat Sekolah Dasar hingga Sekolah Menengah Atas. Dengan mempelajari sejarah, diharapkan siswa dapat memahami dan mendapat banyak pelajaran berharga dari peristiwa bersejarah yang pernah terjadi di Indonesia. Indonesia merupakan negara dengan banyak kerajaan-kerajaan yang pernah ada pada masa lampau, kerajaan ini merupakan cikal bakal masuknya berbagai macam budaya, cara perekonomian, dan kehidupan sosial bangsa hingga sekarang. Melalui sejarah dapat dikembangkan nilai-nilai dan kehidupan sosial bagi siswa berupa nilai demokrasi, nasionalisme, patriotisme, bertanggungjawab, mandiri dan pentingnya pendidikan bagi kemajuan suatu bangsa.

Oleh karena itu, tujuan akhir dari perancangan ini adalah untuk menggantikan metode pembelajaran sejarah di Sekolah Menengah Pertama yang hingga saat ini masih menggunakan metode pembelajaran belajar dan menghafal. Pada masa sekarang dengan kemajuan teknologi dan perubahan kebiasaan anak dalam memahami sesuatu dengan cara bermain, menjadi landasan konsep pembuatan media interaktif permainan papan yang mengenalkan Kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia.

Pemecahan masalah tersebut dapat diselesaikan dengan membuat sebuah permainan papan mengenai sejarah suatu kerajaan yang pernah ada di Indonesia dan memadukannya dengan unsur teknologi berupa Augmented Reality sebagai penambah daya tarik dalam permainan. Augmented Reality dapat menambah *experience* anak dalam bermain sehingga anak dapat merasakan kesan nyata dalam permainan. Selain website sebagai media utamanya, digunakan juga media promosi sebagai media pendukung berupa *x-banner*, iklan di media sosial seperti facebook dan instagram. Melalui perancangan media interaktif berupa permainan papan ini diharapkan para siswa dapat lebih memahami pembelajaran Kerajaan Hindu Buddha di Indonesia dan tidak merasa bosan saat belajar.

Kata Kunci: *Board game*, Kerajaan Hindu Buddha Indonesia, Papan Permainan, Sejarah.

ABSTRACT

INTERACTIVE MEDIA DESIGN AS A LEARNING METHOD OF THE HINDU BUDDHIST KINGDOM IN INDONESIA

Oleh

Varian Dine Mejiro

NRP 1464032

History is a compulsory subject that needs to be studied by students ranging from Elementary School to High School level. By studying history, students are expected to understand and get a lot of valuable lessons from historical events that have occurred in Indonesia. Indonesia is a country with many kingdoms that ever existed in the past, this kingdom is the embryo of the entry of various kinds of culture, economic, and social life of the nation until now. Through the history can be developed values and social life for students in the form of values of democracy, nationalism, patriotism, responsible, independent and the importance of education for the progress of a nation.

Goal of this design is to replace the method of learning history in Junior High School which still uses learning and memorization learning methods. Today, with the advancement of technology and the changing habits of children in understanding something by playing, it becomes the cornerstone of the concept of making interactive media board games that introduce the Hindu-Buddhist Kingdom in Indonesia.

Solving the problem can be solved by making a board game about the history of a kingdom that ever existed in Indonesia and merukanya with the technology element of Augmented Reality as an adder of attraction in the game. Augmented Reality can add to the child's experience in playing so the child can feel a real impression in the game. In addition to the website as the main media, also used media campaigns as a supporting medium of x-banner, advertising on social media such as facebook and instagram. Through the design of interactive media in the form of board games is expected the students can better understand the learning of Hindu Buddhist Kingdom in Indonesia and do not feel bored while studying.

Keywords: Board games, Game Board, History, Hindu Buddhist Kingdom of Indonesia.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR ORISINALITAS LAPORAN.....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
 BAB I : PENDAHULUAN.....	 1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup.....	2
1.3 Tujuan Perancangan	2
1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data.....	3
1.5 Skema Perancangan	4
 BAB II : LANDASAN TEORI.....	 5
2.1 Teori Pembelajaran	5
2.2 Teori Game.....	6
2.3 Teori Ilustrasi	9
 BAB III URAIAN DATA DAN ANALISIS	 12
3.1 Lembaga Terkait	12
3.1.1 Dinas Pendidikan Kota Bandung (Mandatori)	12
3.2 Data dan Fakta.....	14
3.2.1 Kerajaan Hindu Buddha di Indonesia	14
3.3 Hasil Wawancara	16

3.4 Data Kuisioner	16
3.5 Tinjauan Karya Sejenis	21
3.5.1 Permainan Kartu Linimasa	21
3.5.2 Permainan Papan Mahardika	25
3.6 Analisis Terhadap Permasalahan	27
3.6.1 Analisis SWOT dari Pembelajaran Terhadap Anak	27
3.6.2 Analisis SWOT dari Media Interaktif	27
3.6.3 Analisis STP	28
 BAB IV : PEMECAHAN MASALAH	 29
4.1 Konsep Komunikasi	29
4.2 Konsep Kreatif	30
4.2.1 Elemen Grafis	30
4.2.2 Warna	30
4.2.3 Visual	30
4.2.4 Tipografi	30
4.2.5 <i>Augmented Reality</i>	31
4.3 Konsep Media	31
4.4 Hasil Karya	32
4.4.1 Logo	32
4.4.2 Konsep Boardgame	33
4.4.3 Desain <i>Rule book</i>	33
4.4.4 Desain Karakter	34
4.4.5 Desain Kartu	37
4.4.6 Desain Token	39
4.4.7 Desain Candi	40
4.4.8 Desain Papan	41
4.4.9 <i>Packaging Box</i>	42
4.4.10 Promosi	42

4.5 <i>Budgeting</i>	44
 BAB V : PENUTUP	 45
5.1 Kesimpulan	45
5.2 Saran.....	46
 DAFTAR PUSTAKA	 47
LAMPIRAN.....	48

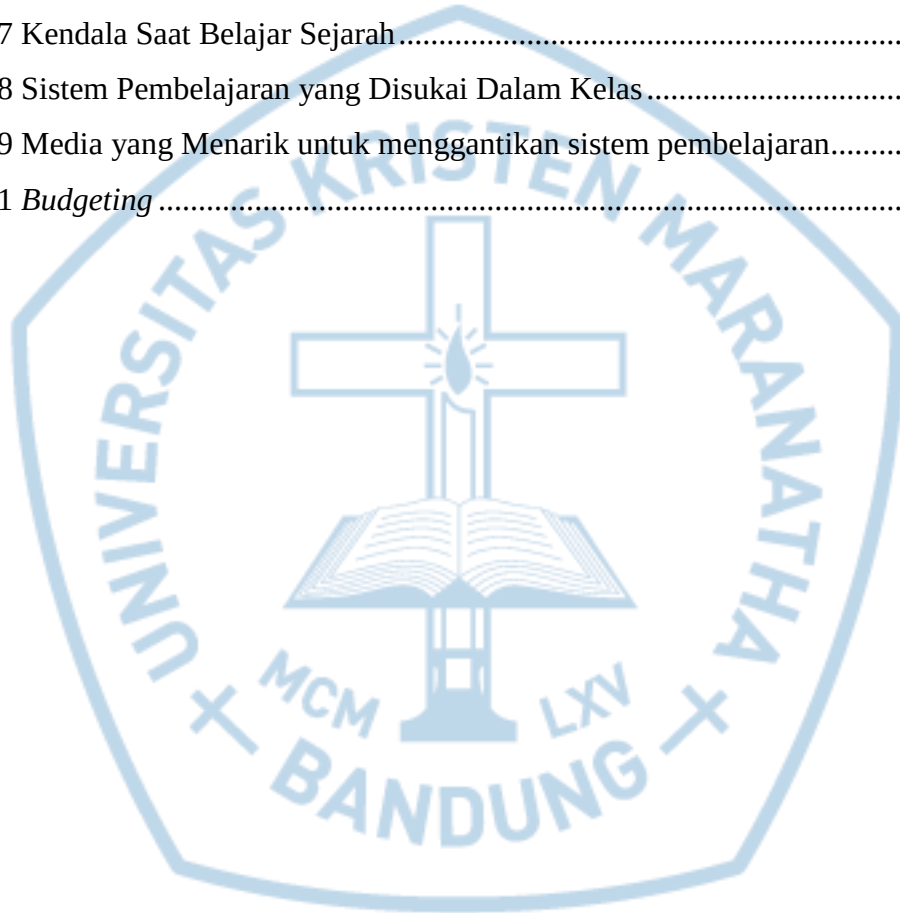


DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Skema Perancangan.....	4
Gambar 3.1 Logo Dinas Pendidikan Kota Bandung.....	12
Gambar 3.2 Permainan Kartu Linimasa.....	22
Gambar 3.3 Ilustrasi Karakter Kartu Linimasa.....	23
Gambar 3.4 Ilustrasi Karakter Kartu Linimasa.....	23
Gambar 3.5 Permainan Kartu Linimasa.....	24
Gambar 3.6 Cover Permainan Papan Mahardika.....	25
Gambar 3.7 Ilustrasi dan Kenampakan Partikel Permainan Mahardika.....	26
Gambar 3.8 Papan Permainan Mahardika.....	26
Gambar 4.1 Logo <i>Board Game</i>	32
Gambar 4.2 <i>Cover Rule Book</i>	34
Gambar 4.3 Desain Karakter Permainan.....	35
Gambar 4.4 Karakter <i>Augmented Reality</i>	36
Gambar 4.5 Tampak Depan Kartu Masa.....	37
Gambar 4.6 Tampak Belakang Kartu Masa.....	37
Gambar 4.7 Kartu Pengetahuan Tampak Depan dan Belakang.....	38
Gambar 4.8 Kartu Kitab Tampak Depan dan belakang.....	38
Gambar 4.9 Kartu Candi.....	39
Gambar 4.10 Desain Token Tampak Depan dan Belakang.....	40
Gambar 4.11 3D Candi.....	40
Gambar 4.12 Visual Papan Permainan.....	41
Gambar 4.13 Visual Cover Box.....	42
Gambar 4.14 Media Promosi.....	43

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Susunan Kerajaan Hindu Buddha	15
Tabel 3.2 Jenis Kelamin Responden	17
Tabel 3.3 Usia Responden.....	18
Tabel 3.4 Tingkatan Responden di Sekolah Menengah Pertama.....	18
Tabel 3.5 Hal yang Dirasakan saat belajar sejarah	19
Tabel 3.6 Materi Sejarah yang Sulit Dipahami.....	19
Tabel 3.7 Kendala Saat Belajar Sejarah.....	20
Tabel 3.8 Sistem Pembelajaran yang Disukai Dalam Kelas	20
Tabel 3.9 Media yang Menarik untuk menggantikan sistem pembelajaran.....	21
Tabel 4.1 <i>Budgeting</i>	44



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 Sketsa Logo	xi
LAMPIRAN 2 Sketsa Karakter AR.....	xii
LAMPIRAN 3 Sketsa Papan Permainan.....	xiv
LAMPIRAN 4 Sketsa Karakter Permainan	xv

