

BAB IV

PEMECAHAN MASALAH

4.1 Konsep Komunikasi

Pada tingkat sekolah menengah pertama, pelajaran sejarah mengenai Kerajaan Hindu-Buddha termasuk dalam kategori yang sulit karena banyaknya materi yang harus dihafal oleh para siswa. Interaksi antara guru dan murid juga terbilang kurang menarik sehingga tidak sedikit siswa yang mengeluhkan cara mengajar guru dalam kelas.

Untuk menunjang pembelajar sejarah Kerajaan Hindu-Buddha pada sekolah Menengah Pertama adalah dengan membuat media yang menarik untuk dapat berinteraksi dengan para siswa.

Salah satu cara agar pembelajaran mengenai sejarah Kerajaan Hindu-Buddha mudah dipahami oleh siswa adalah dengan media yang edukatif dan menarik yaitu dengan *board game*. Media *board game* dapat memperkenalkan sejarah Kerajaan Hindu-Buddha dengan bermain dan para siswa dapat menyerap informasi mengenai sejarah Kerajaan Hindu-Buddha tersebut.

Konsep edukasi yang digunakan adalah dengan memperkenalkan permainan edukasi yang tujuannya sebagai media pembelajaran dan dapat menambahkan wawasan. Kerajaan yang akan diangkat sebagai topik Tugas Akhir adalah Kerajaan Majapahit, Kerajaan ini termasuk dalam kerajaan yang terbesar dan mempunyai umur yang cukup lama di Indonesia. *Board game* ini bercerita mengenai sekumpulan siswa dan siswi Sekolah Menengah Pertama yang terjebak dalam masa lalu dan harus berusaha untuk meloloskan diri. Agar mereka dapat lolos para pemain harus berusaha menyelesaikan semua misi yang sudah ditentukan dalam permainan. Dalam permainan ini terdapat beberapa kartu yang berisi pengetahuan mengenai Kerajaan Majapahit, kartu tersebut bertujuan sebagai bekal wawasan dalam permainan dan dapat

digunakan untuk menyerang sesama pemain dalam permainan. Konsep yang digunakan adalah berpetualang agar dapat menggambarkan penempatan yang belum dikenal sebelumnya oleh para siswa dan pengalaman menjelajahi wilayah Kerajaan Majapahit.

4.2 Konsep Kreatif

4.2.1 Elemen Grafis

Elemen grafis dalam *board game* ini di ambil dari unsur batu dan candi-candi peninggalan masa Kerajaan Majapahit yang nantinya akan menjadi ciri khas dari semua media seperti: desain kartu, desain papan permainan, desain *rule book*, *packaging*, dan media promosi.

4.2.2 Warna

Warna yang digunakan pada *board game* ini adalah warna abu-abu, krem, merah tua, serta warna alam untuk memberikan kesan suasana Kerajaan dalam desain papan permainan.

4.2.3 Visual

Gaya visual yang akan digunakan adalah teknik penggambaran *digital painting* serta teknik 3 dimensi (3D) untuk memberikan kesan nyata dalam permainan.

4.2.4 Tipografi

Font yang digunakan dalam *board game* ini terdapat 2 jenis, yaitu untuk *font* judul menggunakan *font Stencil* yang sudah ditambah dengan teknik *digital painting*. Untuk sub judul, *isi* pada kartu permainan, dan *rule book* menggunakan *font Candara*.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Font Stencil

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Font Candara

4.2.5 Augmented Reality

Augmented Reality adalah bagian dari era digital yang mampu memvisualkan suatu objek terlihat lebih nyata dalam perangkat *gadget*. Dalam permainan ini *augmented reality* sendiri dapat diharapkan menambah *experience* bermain anak agar lebih interaktif dan menarik saat dimainkan.

Permainan / Gameplay

Game ini menggunakan system adventure yang menceritakan petualangan sekumpulan anak sekolah terjebak pada masa lalu. Untuk dapat memainkan game, maka elemen pada board game terdiri dari:

1. Papan permainan, sebagai media pemain melakukan petualangan.
2. Token, sebagai alat penanda dalam permainan.
3. Kartu permainan, Kartu terdiri dari kartu pemain, kartu masa, kartu pengetahuan, kartu kitab, dan kartu candi.
4. Dadu, sebagai alat bantu jalanya pemain dalam permainan.
5. Bidak pemain, sebagai penanda setiap pemain dalam membedakan pemain lain dalam permainan.
6. *Rule book*, sebagai buku panduan untuk memulai permainan.
7. Kertas note, untuk pemain mencatat semua informasi dalam permainan.
8. *Handphone* atau *gadget* android sebagai pelengkap permainan untuk dapat melihat hasil *augmented reality* 3 dimensi.

4.3 Konsep Media

Media yang sesuai untuk pengganti sistem pembelajaran adalah permainan *board game* dengan ditunjang oleh *augmented reality* sebagai unsur pembantu menjelaskan isi permainan, sehingga menimbulkan *experience* dalam bermain

Permainan ini bertujuan untuk edukasi mengenai Kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia. Isi dari permainan ini disamakan dengan kurikulum pembelajaran Sekolah Menengah pertama agar informasi yang didapat saat bermain berguna untuk kegiatan sekolah maupun menambah wawasan.

4.4 Hasil Karya

4.4.1 Logo



Gambar 4.1 : Logo *Board Game*

(Sumber : Dokumen Penulis)

A. Konsep Nama

Nama *Board Game* Kerajaan Majapahit sesuai dengan topik pembahasan dari pembelajaran Kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia. Untuk memberi informasi mengenai permainan edukasi Kerajaan Majapahit maka judul menggunakan penulisan nama Kerajaan yang menjadi *board game* dalam logo untuk membedakan dengan permainan Kerajaan Hindu-Buddha Nusantara lainnya.

B. Konsep Logo

Logo menggunakan *font Stencil* dengan perubahan yang sudah dilakukan, perubahan pada tulisan hanya menggabungkan cara pewarnaan dengan teknik *digital painting*. Tujuan dari perubahan pada tulisan KERAJAAN adalah ingin menyampaikan kesan masa lampau

dengan tekstur tulisan berbatu sesuai dengan bangunan pada masa Kerajaan Majapahit yang tersusun dengan batu alam. Penulisan Majapahit menggunakan warna oranye dan keemasan bertujuan agar terlihat masa kejayaannya Majapahit sebagai Kerajaan terbesar yang pernah ada di Indonesia.

1.4.2 Konsep Board Game

Board Game Kerajaan Hindu-Buddha Nusantara menceritakan kisah terbentuknya kerajaan yang pernah ada hingga runtuhnya kerajaan-kerajaan tersebut

1. Jumlah pemain: 4-6 orang
2. Waktu permainan: 45 menit
3. Dapat dimainkan untuk usia: 12 tahun – 15 tahun
4. Tujuan dari permainan adalah:
 - A. Sebagai metode pembantu pembelajaran sejarah dalam kelas.
 - B. Para siswa mampu belajar sejarah Kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia dengan tepat dan dengan *experience* yang lebih baik, sehingga para siswa tidak merasa bosan dalam belajar.
 - C. Menjadikan para siswa lebih mandiri dengan mencari tahu informasi pembelajaran dalam permainan.
 - D. Dapat menjadikan permainan sebagai media interaksi antara siswa, sehingga terjadi pertukaran pikiran dan wawasan yang baik.
 - E. Dapat mengurangi siswa yang mempunyai rasa individualis

4.4.3 Desain Rule book

Rule book didesain dengan ukuran 14,8cm x 21cm, *rule book* bertujuan untuk memberi panduan permainan, penjelasan mekanik dari permainan *board game* Kerajaan Hindu-Buddha Nusantara, dan juga penjelasan singkat mengenai latar belakang permainan kepada para pemain. Desain yang sederhana bertujuan agar informasi lebih mudah dimengerti oleh para pemain.



Gambar 4.2 Cover Rule Book
(Sumber : Dokumen Penulis)

4.4.4 Desain Karakter

1. Karakter Permainan

Terdapat 6 karakter pemain dengan konsep penggambaran visual anak jaman sekarang yang berusia 12 tahun – 15 tahun. Penggambaran visual dalam karkter ini menggunakan unsur warna cerah agar terkesan lebih modern dan menarik. Setiap karakter memiliki kesempatan untuk menyerang pemain lain pada saat mata dadu yang dikeluarkan pemain sama seperti salah satu mata dadu yang tertera di sisi kanan bawah kartu pemain. Karakter dalam permainan sebagai berikut :

1. Terren : Terren merupakan anak yang sangat cerdas dalam kelas, namun kesombongannya membuat dia dikucilkan dan tidak memiliki teman bermain di Sekolah.
2. Anna : Anna merupakan siswi yang pendiam dan tidak terbuka kepada orang lain, Anna selalu asik dengan dunianya sendiri tanpa memperdulikan lainnya.
3. Jerry : Jerry merupakan siswa yang suka membangkang ke guru maupun orang tua, semakin Jerry dilarang untuk melakukan sesuatu Jerry akan merasa kesal dan marah.

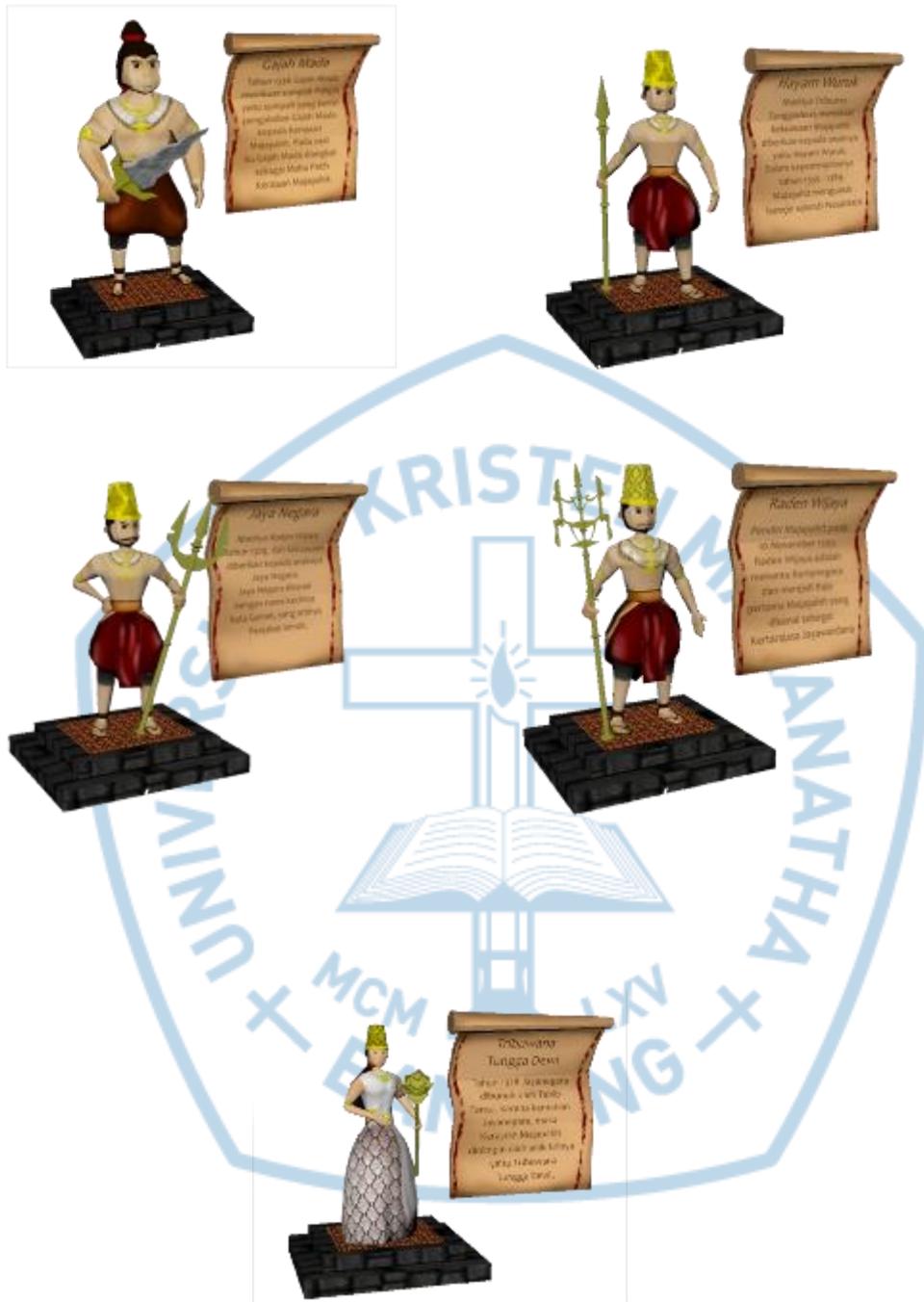
4. Bobby : Bobby adalah siswa yang sangat suka makan dan bermain. Banyak siswa yang suka pada Bobby karena sifatnya yang baik dan murah senyum kepada siapa saja.
5. Natasha : Natasha merupakan siswi yang cerdas dan baik hati, Natasha suka sekali membantu teman-temanya dalam belajar.
6. Troy : Troy merupakan siswa yang nakal dan suka membangkang. Namun Troy sangat baik dan setia kawan.



Gambar 4.3 : Desain Karakter Permainan
(Sumber : Dokumen Penulis)

2. Karakter *Augmented Reality*

Dalam permainan ini terdapat elemen tambahan berupa visual 3 Dimensi Raja-Raja yang pernah menduduki Kerajaan Majapahit. Tujuan dari dibuatnya karakter berupa *augmented reality* agar pemain mendapat kesan menyenangkan dalam permainan dan tidak merasa bosan. Unsur ini membedakan dengan permainan *board game* lainnya sehingga keinginan bermain *board game* edukasi Kerajaan Hindu-Buddha Nusantara dan rasa ingin tahu akan pelajaran sejarah di dalamnya semakin bertambah.



Gambar 4.4 : Karakter Augmented Reality
(Sumber : Dokumen Penulis)

4.4.5 Desain Kartu

1. Kartu Masa

Terdapat kartu masa yang bertujuan untuk menjelaskan aturan permainan pada setiap masanya. Kartu ini wajib dibaca terlebih dahulu sebelum memulai permainan atau melewati masa baru. Kartu ini berukuran 10 cm x 13 cm. Desain dari kartu ini sendiri mengambil tema kerajaan dengan unsur bebatuan dan kertas gulungan lama yang digunakan sebagai penulis pesan pada jamanya.



Gambar 4.5 : Tampak Depan Kartu Masa
(Sumber : Dokumen Penulis)



Gambar 4.6 : Tampak Belakang Kartu Masa
(Sumber : Dokumen Penulis)

2. Kartu Pengetahuan

Kartu ini berisi tentang pengetahuan dan sejarah yang terjadi di Kerajaan Majapahit sesuai dengan masa terbentuknya hingga masa kejayaan Majapahit. Ukuran dari kartu ini adalah 7cm x10cm.



Gambar 4.7 : Kartu Pengetahuan Tampak Depan dan Belakang
(Sumber : Dokumen Penulis)

3. Kartu Kitab

Kartu ini sebagai misi yang harus diselesaikan pemain dimana setiap misinya harus mencari 7 kitab peninggalan Kerajaan Majapahit. Kartu ini berisikan tentang informasi kitab peninggalan Kerajaan Majapahit. Ukuran dari kartu ini adalah 7cm x 10cm



Gambar 4.8 : Kartu Kitab Tampak Depan dan Belakang
(Sumber : Dokumen Penulis)

4. Kartu Candi Peninggalan

Kartu ini sebagai misi yang harus diselesaikan pemain dimana setiap misinya harus mencari 7 candi peninggalan Kerajaan Majapahit. Kartu ini memuat visual angka yang harus di pindai ke Android untuk mendapatkan informasi didalamnya. Tujuan dari kartu Augmented Reality ini agar anak mendapatkan experience baru dalam bermain dan tidak merasa bosan saat bermain. Para siswa akan mengetahui gambaran bentuk candi sesuai dengan aslinya tanpa harus mendatangi candi asli, karna dalam Augmented Reality mampu memutar objek 360 derajat sehingga gambaran bentuk dapat terlihat dari berbagai sudut. Ukuran dari kartu ini adalah 7cm x 10cm.



Gambar 4.9 : Kartu Candi Tampak Depan dan Belakang

(Sumber : Dokumen Penulis)

4.4.6 Desain Token

Token bertujuan sebagai penanda untuk membatasi kemampuan para pemain agar permainan lebih berkesan. Terdapat 3 kartu token dalam permainan ini:

1. Token tameng, bertujuan untuk menghalangi serangan pertanyaan dari pemain lain. Terdapat 6 token tameng dan diberikan 1 setiap pemainnya.
2. Token nyawa, bertujuan untuk penentu nyawa pemain dalam permainan. Terdapat 20 token nyawa dalam permainan.
3. Token pedang, bertujuan untuk penanda pemain dapat menyerang pemain lain. Terdapat 13 token pedang dalam permainan.

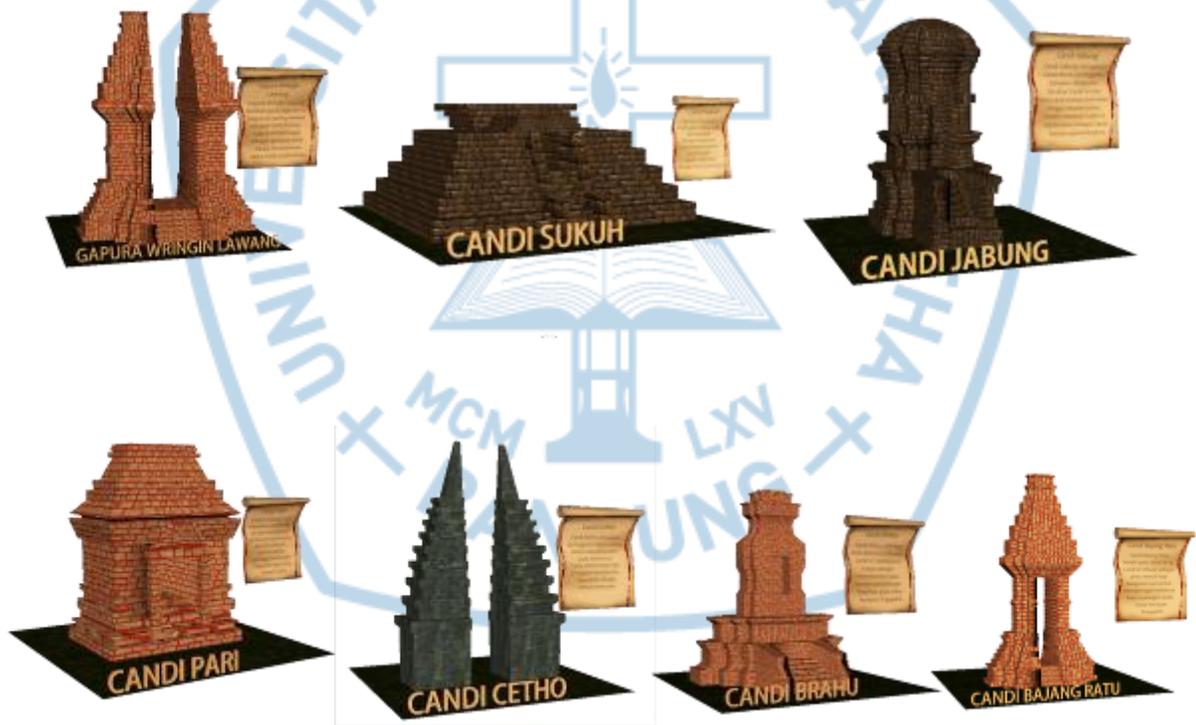
Token berdiameter 3cm.



Gambar 4.10 : Desain Token Tampak Depan dan Belakang
(Sumber : Dokumen Penulis)

4.4.7 Desain Candi

Terdapat 7 candi dengan visual 3 Dimensi yang akan dijadikan sebagai isi informasi berupa *augmented reality*. Candi ini merupakan candi peninggalan Kerajaan Majapahit, tujuan dari konsep ini agar anak memahami bentuk candi secara langsung melalui visual 3 Dimensi dan mendapatkan *experience* baru dalam bermain *board game*.



Gambar 4.11 : 3D Candi
(Sumber : Dokumen Penulis)

1.4.8 Desain Papan

Papan permainan mengambil bentuk dari daerah Jawa Timur yang merupakan tempat berdirinya kerajaan Majapahit, tujuannya agar rasa bermain pemain berada pada tempat yang tepat sesuai aslinya. Visual menggambarkan kenampakan pepohonan,tebing dan laut yang mengambil nuansa jaman dahulu agar penerapan papan dengan konsep masa lalu terkesan lebih kuat. Papan permainan ini berukuran 59,4cm x 84,1cm.



Gambar 4.12 : Visual Papan Permainan
(Sumber : Dokumen Penulis)

4.4.9 Packaging (Box)

Ukuran dari Box sendiri yaitu 29,7cm x 42cm, box ini bertujuan untuk menyimpan semua keperluan bermain agar mudah dibawa kemanapun.

Konsep visual dari cover ini tentang perjuangan anak dalam mempertahankan apa yang sudah dimiliki dalam permainan dan usaha untuk mendapatkannya dengan bersaing. Suasana yang digambarkan menggambarkan nuansa yang sama pada penggambaran papan permainan agar gambar lebih menarik dan seirama dengan isinya.



Gambar 4.13 : Visual Cover Box
(Sumber : Dokumen Penulis)

4.4.10 Promosi

Untuk memperkenalkan *Board Game* Kerajaan Hindu-Buddha Nusantara diperlukan adanya media pendukung yaitu:

1. *Launching Game*

Memperkenalkan *Board Game* edukasi Kerajaan Hindu-Buddha Nusantara kepada khalayak umum dengan mengadakan kegiatan promosi seperti mendemonstrasikan permainan dengan membuka stand pribadi.

2. Event

Mengikuti kegiatan ekspso *board game* atau pendidikan dengan membuka stand agar *board game* edukasi Kerajaan Hindu-Buddha Nusantara lebih dikenal.

3. Poster

Poster akan digunakan sebagai media informasi mengenai *board game* edukasi Kerajaan Hindu-Buddha Nusantara yang akan dipasang pada tempat-tempat bermain *board game* dan toko mainan lainnya.



Gambar 4.14 : Media Promosi
(Sumber : Dokumen Penulis)

4.5 Budgeting

4.5.1 Budgeting Board Game

Perkiraan budget yang akan dibutuhkan dalam pembuatan Board Game Kerajaan Hindu-Buddha Nusantara ini dengan tehknik cetak digital offset berdasarkan perhitungan hingga 200 unit.

Tabel 4.1: *Budgeting*

No	Nama Media	Bahan	Harga Rp,-	Jumlah/ 200 unit	Total Rp,-
1.	Cover Box	Art board + Art paper Laminasi doff	40.000	1	8.000.000
2.	Board	Art board + Art paper Laminasi doff	45.000	1	9.000.000
3.	Rule book	Art paper A 4	10.000	1	2.000.000
4.	Kartu	Art paper laminasi doff	5.000	27	27.000.000
5.	Dadu	-	5.000	1	1.000.000
6.	Bidak	Akrilik + Laser Cutting	6.000	6	7.200.000
7.	Token	Art paper	3.000	3	1.800.000
				Subtotal	56.000.000
				Desainer	15.000.000
				Total	71.000.000

Sumber: Data Penulis