

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL DEPAN	
HALAMAN SAMPUL DALAM	
HALAMAN PERSYARATAN GELAR	i
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN PENGKARYA	v
HALAMAN UCAPAN TERIMA KASIH	vi
HALAMAN DAFTAR ISI	ix
HALAMAN DAFTAR TABEL	xii
HALAMAN DAFTAR GAMBAR	xiii
HALAMAN GLOSARIUM	xviii
HALAMAN ABSTRAK	xx
HALAMAN ABSTRACT	xxi

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penciptaan dan Manfaat Penciptaan	6
D. Tinjauan Karya	7
E. Landasan Teori	11
F. Metode Penciptaan	66
1. Persiapan	66
2. Perancangan	72
3. Perwujudan	72
4. Penyajian Karya	73

BAB II KONSEP DAN PROSES PENCIPTAAN

A. Konsep penciptaan	74
1. Konsep Verbal	74
2. Konsep Visual	75
B. Proses Penciptaan	76
1. Brainstorming	76
2. Sketsa	77
3. Studi Tipografi	81
4. Studi Warna	82
5. Skema/Mekanisme Permainan	83
6. Cara Permainan	85
7. Kondisi Menang	88
C. Produksi	89
1. Papan Permainan	89
2. Kartu	91
3. Dadu	93
4. Koin	94
5. Lembar Panduan	95
6. <i>Telescoping box</i>	96
7. <i>Teaser Motion Graphic</i>	100

BAB III HASIL DAN ANALISIS KARYA

A. Hasil Karya	103
B. Analisis Karya	117

BAB IV PENUTUP

A. Kesimpulan	126
---------------------	-----

B. Saran	127
----------------	-----

DAFTAR PUSTAKA	129
-----------------------------	------------

LAMPIRAN

CV

UNDANGAN

STAND PAMERAN

DOKUMENTASI



DAFTAR TABEL

Tabel 1 Evaluasi Tipografi <i>Headline</i>	81
Tabel 2 Evaluasi Tipografi bodytext	82
Table 3 <i>Template design core game mechanics</i>	84



DAFTAR GAMBAR

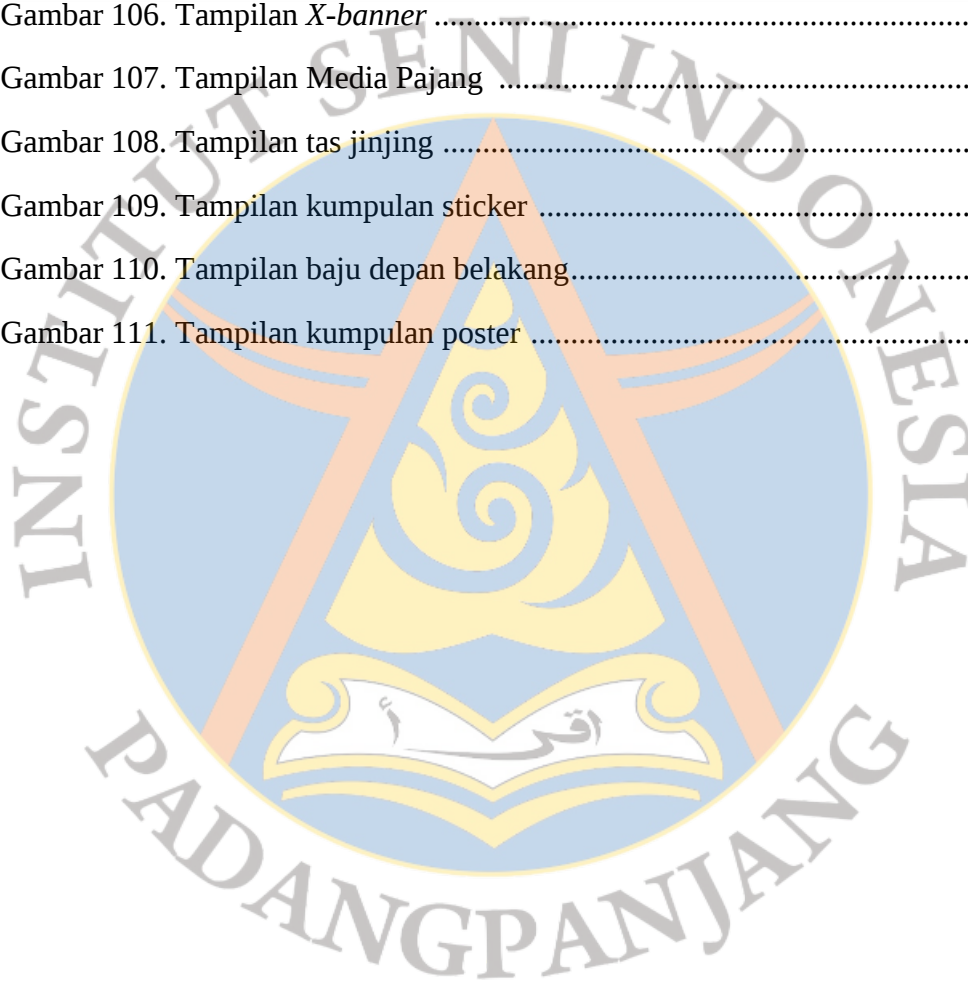
Gambar 1. Contoh Tampilan <i>board game</i>	4
Gambar 2. Contoh Tampilan <i>board game</i>	4
Gambar 3. Permainan Papan Toraja	8
Gambar 4. Permainan Papan Monopoly	10
Gambar 5. Permainan Keris Tanding	11
Gambar 6. Ilustrasi kartun Doraemon.....	13
Gambar 7. Ilustrasi Realistik	13
Gambar 8. Ilustrasi Dekoratif.....	14
Gambar 9. Ilustrasi Cergam	14
Gambar 10. Ular tangga	21
Gambar 11. Lancaster	22
Gambar 12. Pokemon Trading Card	22
Gambar 13. Catur	23
Gambar 14. Pandemic	24
Gambar 15. Yu-Gi-Oh	24
Gambar 16. Puzzle Game	25
Gambar 17. Rumah Gadang.....	31
Gambar 18. Rumah Panggung	32
Gambar 19. Kerambit	33
Gambar 20. Rendang	34
Gambar 21. Baju adat Toba	35
Gambar 22. Pertunjukan Tari Saman.....	35
Gambar 23. Pertunjukan Tari Piring.....	36
Gambar 24. Candi Borobudur	37
Gambar 25. Keris Naga welang	38

Gambar 26. Kujang	39
Gambar 27. Rawon.....	40
Gambar 28. Blangkon	40
Gambar 29. Kebaya	41
Gambar 30. Pertunjukan Tari Jaipong	42
Gambar 31. Rumah Radakng	43
Gambar 32. Sumpit Dayak	44
Gambar 33. Mandau	44
Gambar 34. Amparan Pisang	45
Gambar 35. Baju Ta'a dan Sapei Sepaq.....	46
Gambar 36. Tari Mandau	46
Gambar 37. Tari Hugo dan Huda	47
Gambar 38. Rumah Tambi	48
Gambar 39. Rumah Tongkonan	49
Gambar 40. Badik Bugis	49
Gambar 41. Coto Makassar	50
Gambar 42. Baju Bodo.....	51
Gambar 43. Tari Kipas Pakarena	52
Gambar 44. Tari Pa'pangngan	53
Gambar 45. Honai	54
Gambar 46. Panah Papua	55
Gambar 47. Belati Papua.....	55
Gambar 48. Papeda	56
Gambar 49. Koteka dan Rumbai	57
Gambar 50. Tari Perang Papua	58
Gambar 51. Tari Sajojo	58
Gambar 52. Angklung	59

Gambar 53. Kuda Lumping.....	60
Gambar 54. Bambu Gila	60
Gambar 55. Barong	61
Gambar 56. Wayang Kulit	62
Gambar 57. Egrang	62
Gambar 58. Komodo	63
Gambar 59. Ondel-ondel	64
Gambar 60. Lompat Batu nias.....	65
Gambar 61. Congklak	65
Gambar 62. Hasil kuisioner 1 perihal permainan papan (<i>board game</i>)	68
Gambar 63. Hasil kuisioner 2 perihal keefektifan permainan papan	68
Gambar 64. Sketsa Alternatif 1 Karakter pemain yang menggambarkan 5 pulau besar indonesia	77
Gambar 65. Sketsa Alternatif 2 Karakter pemain yang menggambarkan 5 pulau besar indonesia	77
Gambar 66. Sketsa final dari Alternatif 2 Karakter pemain yang menggambarkan 5 pulau besar indonesia	78
Gambar 67. Sketsa Alternatif dadu yang akan dimainkan	79
Gambar 68. Sketsa Alternatif papan, kartu dan koin dalam permainan.....	80
Gambar 69. Sketsa ukuran kartu, dan dadu dalam permainan	80
Gambar 70. Warna dominan yang digunakan pada <i>board game</i> nusantara.....	83
Gambar 71. Tampilan persiapan permainan	85
Gambar 72. Sketsa dan hasil pewarnaan dari papan permainan	90
Gambar 73. Proses <i>coloring</i> dan <i>layouting</i> papan permainan menggunakan <i>software Clip Studio Paint EX</i>	91
Gambar 74. Sketsa dan hasil pewarnaan dari kartu permainan.....	92
Gambar 75. Proses <i>coloring</i> dan <i>layouting</i> kartu permainan menggunakan <i>software Clip Studio Paint EX</i>	93

Gambar 76. Sketsa dan hasil akhir layouting dadu permainan	94
Gambar 77. Bentuk koin pada permainan	94
Gambar 78. Proses <i>layouting</i> lembar panduan menggunakan <i>software Corel Draw X7</i>	95
Gambar 79. Hasil akhir <i>layouting</i> lembar panduan.....	96
Gambar 80. Desain depan dari <i>box board game</i>	97
Gambar 81. Desain belakang dari <i>box board game</i>	98
Gambar 82. <i>layouting box</i> menggunakan <i>Software Clip Studio Paint EX</i>	99
Gambar 83. <i>Storyboard</i> untuk <i>teaser boardgame</i>	100
Gambar 84. Proses produksi <i>motion graphic</i> menggunakan <i>Software Adobe After Effect</i>	101
Gambar 85. Proses <i>cutting</i> dan <i>input</i> musik menggunakan <i>Software Sony Vegas Pro</i>	101
Gambar 86. Hasil akhir layouting packaging box depan belakang	103
Gambar 87. Hasil akhir layouting packaging box depan belakang.....	103
Gambar 88. Hasil akhir dari kartu karakter.....	104
Gambar 89. Hasil akhir dari kumpulan kartu nusantara Sumatera depan.....	105
Gambar 90. Hasil akhir dari kumpulan kartu nusantara Sumatera belakang	106
Gambar 91. Hasil akhir dari kumpulan kartu nusantara Sulawesi depan	107
Gambar 92. Hasil akhir dari kumpulan kartu nusantara Sulawesi belakang	108
Gambar 93. Hasil akhir dari kumpulan kartu nusantara Papua depan	109
Gambar 94. Hasil akhir dari kumpulan kartu nusantara Papua belakang	110
Gambar 95. Hasil akhir dari kumpulan kartu nusantara Jawa depan	111
Gambar 96. Hasil akhir dari kumpulan kartu nusantara Jawa belakang	112
Gambar 97. Hasil akhir dari kumpulan kartu nusantara Kalimantan depan	113
Gambar 98. Hasil akhir dari kumpulan kartu nusantara Kalimantan belakang	114
Gambar 99. Hasil akhir dari kumpulan kartu mantra.....	115
Gambar 100. Hasil akhir dari dadu permainan	116

Gambar 101. Hasil akhir dari koin permainan	116
Gambar 102. Hasil akhir dari papan permainan	116
Gambar 103. Hasil akhir dari lembar panduan permainan.....	117
Gambar 104. Hasil akhir box dalam bentuk 3 dimensi.....	117
Gambar 105. Tampilan <i>motion graphic</i> dan akun sosial media “PancaNusa” .	120
Gambar 106. Tampilan <i>X-banner</i>	121
Gambar 107. Tampilan Media Pajang	122
Gambar 108. Tampilan tas jinjing	123
Gambar 109. Tampilan kumpulan sticker	124
Gambar 110. Tampilan baju depan belakang.....	124
Gambar 111. Tampilan kumpulan poster	125



GLOSARIUM

Board Game (English) memiliki arti permainan papan.

Cart board (English) memiliki arti karton keras

Cellshade (English) memiliki arti pewarnaan bayangan untuk menimbulkan efek 3 dimensi dengan metode block

Dice Rolling (English) memiliki arti mengocok dadu

Drafting (English) memiliki arti mengumpulkan dan menyusun sesuatu menjadi satu dokumen yang sama

Face to Face (English) memiliki arti tatap muka.

Friendly (English) memiliki arti bersahabat

Game (English) memiliki arti permainan.

Golden Age (English) memiliki arti masa keemasan.

How (English) memiliki arti bagaimana

Layouting (English) memiliki arti penataan atau tata letak

Lighting (English) memiliki arti pencahayaan

Market (English) memiliki arti pasar.

Media for Learning (English) memiliki arti media pembelajaran

Mood (English) memiliki arti rasa atau perasaan

Opportunity (English) memiliki arti peluang

Packaging (English) memiliki arti kemasan

Participant Observaction (English) memiliki arti atau sebutan untuk orang yang berpartisipasi dalam sebuah observasi

Pattern (English) memiliki arti pola

Retro (English) memiliki arti sesuatu yang sudah ada pada zaman dulu

Setting (English) memiliki arti pengaturan

Shading (English) memiliki arti bayangan

Skip (English) memiliki arti melewati

Spektrum (Indonesia) memiliki arti gelombang

Strength (English) memiliki arti kekuatan

Teaser (English) memiliki arti sekilas atau cuplikan

Telescoping box (English) memiliki arti salah satu jenis *packaging* yang memiliki tutup yang terpisah dengan kotak

Tone (English) memiliki arti nada atau irama

Trading Card (English) memiliki arti menukar sesuatu namun dalam hal ini adalah kartu dengan nilai yang setara dengan apa yang ditukarkan

Threat (English) memiliki arti ancaman

Victorian (English) memiliki arti kejayaan

Vintage (English) memiliki arti antik

Weakness (English) memiliki arti kelemahan

What (English) memiliki arti apa

When (English) memiliki arti kapan

Where (English) memiliki arti dimana

Who (English) memiliki arti siapa

Why (English) memiliki arti kenapa

ABSTRAK

Pengetahuan anak-anak pada kebudayaan Nusantara sudah mulai menurun seiring berjalannya waktu dan gerusan dari budaya luar, maka dari itu keluarlah sebuah ide untuk membuat perancangan board game sebagai media pembelajaran budaya Nusantara untuk anak-anak, dengan target audiens yaitu anak-anak usia 12 – 15 tahun diharapkan board game ini tepat sasaran. Dimulai dengan wawancara dan kuesioner secara online anak-anak, serta mencari daftar pustakan melalui media buku cetak, jurnal dan sebagainya, kemudian dianalisa menggunakan metode SWOT dan 5W+1H untuk mengetahui seperti apa perancangan yang akan dibuat serta apakah perancangan ini sesuai dengan target audiens. Hasil penelitian adalah berikut, Permainan papan dengan tema budaya nusantara, yang dapat dimainkan dengan teman-teman sambil belajar budaya nusantara, dengan ilustrasi yang menarik serta penggunaan warna yang dominan coklat untuk menggambarkan kesan zaman dahulu, aplikasi yang digunakan adalah Clip Studio Paint EX, Adobe After Effect, Sony Vegas Pro, Corel Draw X7. Proses yang dilakukan sketsa terpilih dan sketsa alternatif kemudian masuk proses lining dan colouring serta finishing dengan cara digital. Hasil dari perancangan ini dalam bentuk boargame cetak dengan ukuran 21 cm x 25 cm x 3 cm. dengan berbagai komponen di dalamnya.

Kata Kunci : Board Game, Nusantara, Media Pembelajaran



ABSTRACT

Children's knowledge of the culture of the Nusantara has begun to decline over time and scouring from outsiders. Therefore an idea came out to "design a board game as a medium for learning Nusantara's culture for children, with a target audience of children aged 12 – 15 years is expected this board game right on target. Starting with online interviews and questionnaires for children and searching for bibliography through printed books, journals, and so on, then analyzed using the SWOT and 5W+1H methods to find out what kind of design will be made and whether this design will design follow the target audience. The research results are as follows: board games with the theme of Indonesian culture, which can be played with friends while learning about the culture of the Nusantara. With exciting illustrations and the dominant color brown to describe the impression of ancient times, the application used is Clip Studio Paint EX, Adobe After Effects, Sony Vegas Pro, Corel Draw X7. Selected sketches and alternative sketches carry out the process, then move on with the lining and coloring process and digital finishing. The results of this design are in the form of a printed board game with a size of 21 cm x 25 cm x 3 cm. with various components in it.

Keywords : Board Game, Nusantara, Medium of Learning