

**PERANCANGAN BOARD GAME SEBAGAI MEDIA
EDUKASI TENTANG UNSUR BENTUK
KARAKTERISTIK CANDI BOROBUDUR DAN CANDI
PRAMBANAN**



PENCIPTAAN

Gilang Aditya Murti

NIM : 1012010024

Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 Dalam Bidang Desain Komunikasi Visual

2016

Tugas Akhir Desain Komunikasi Visual berjudul:

PERANCANGAN BOARD GAME SEBAGAI MEDIA EDUKASI TENTANG UNSUR BENTUK KARAKTERISTIK CANDI BOROBUDUR DAN CANDI PRAMBANAN Diajukan oleh Gilang aditya murti , NIM 1012010024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir.

Pembimbing I.

Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn.
NIP :197209092008121001

Pembimbing II.

Terra Bajraghosa, S.Sn., M.Sn.
NIP.198104122006041004

Cognate

Drs. Asnar Zacky M.Sn.
NIP.195708071985031003

Ketua Program Studi.

Drs.Hartono Karnadi. M.Sn.
NIP.196502091995121001

Ketua jurusan Desain.

Drs. Baskoro Suryo Banindro, M.Sn
NIP.19650522 1992031003

Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr.Suastiwi. M.Des.
NIP: 19590802 198803

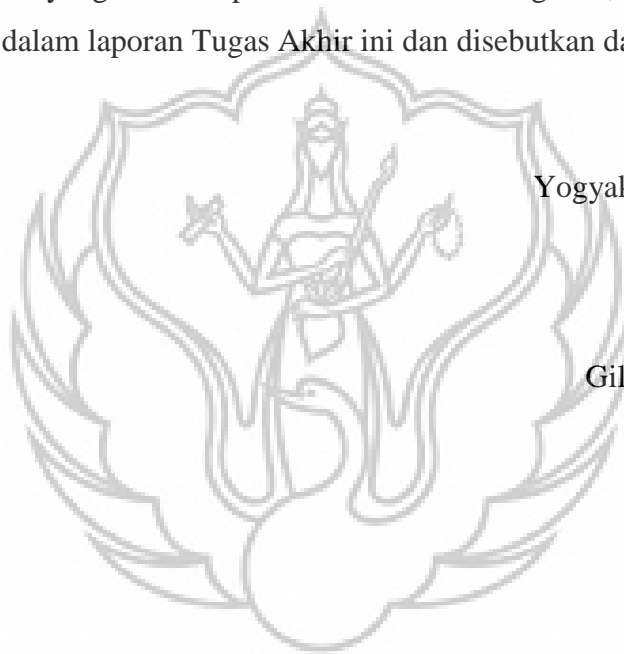
PERNYATAAN KEASLIAN

Saya menyatakan bahwa tugas akhir yang berjudul: **PERANCANGAN BOARD GAME SEBAGAI MEDIA EDUKASI TENTANG UNSUR BENTUK KARAKTERISTIK CANDI BOROBUDUR DAN CANDI PRAMBANAN**

Yang telah dibuat untuk melengkapi persyaratan menjadi Sarjana Seni Program Studi Desain Komunikasi Visual fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Sejauh ini yang saya ketahui bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari tugas akhir yang sudah dipublikasikan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 13 April 2016

Gilang Aditya Murti.



“Jangan berharap apa-apa..bila kau tak berbuat apa-apa”



KATA PENGANTAR

Indonesia merupakan negara yang kaya raya akan kekayaan alam dan budaya. Negara Indonesia terdiri dari beragam suku, bangsa dan agama sejak zaman dahulu, masing –masing suku dan agama tersebut telah membentuk kebudayaan masing-masing yang saling berbeda satu dengan yang lain. Bentuk budaya-budaya tersebut dimulai dari kebiasaan, adat istiadat, nilai sopan santun hingga cara memuliakan keyakinan dalam suatu agama. Keadaan alam dan geografi yang telah berjalan ratusan tahun tersebut terekam dalam suatu bentuk kebudayaan beberapa agama yang sudah ada di Indonesia semenjak ratusan tahun lalu seperti agama Hindu dan agama Buddha. Hingga sampai pada masa kini, peninggalan-peninggalan bersejarah dari agama tersebut disebutlah sebagai benda-benda kuno dan bangunan-bangunan suci yang dimuliakan, dikenal dengan nama Candi. Penemuan dari peninggalan kuno tersebut hingga saat ini menjadi sebuah aset berharga bagi negara sebagai kekayaan intelektual, yang diharapkan mampu dikenal oleh generasi masa kini demi sampainya bekal pengetahuan atas sejarah kebudayaan dan karakter bangsa.

Istilah *board game* sebetulnya belum cukup dikenal di Indonesia, walau sebetulnya masyarakat Indonesia sudah lama memainkannya tanpa tahu jenis dan istilah nama permainannya, contohnya seperti Monopoli, Ular tangga, Catur dan Halma. Namun dalam 2 tahun belakangan ini, *board game* mulai mulai aktif dan berusaha menjadi trend di lingkungan sosial, yang diperkenalkan beberapa penggiat, komunitas *board game*, *board game* kafe hingga perusahaan-perusahaan besar seperti Kompas dan Kumbara yang merupakan produsen dan aktifis *board game* yang berdomisili di Bandung.

Upaya tersebut dihadirkan untuk masyarakat demi memberikan dampak positif dalam menanggapi fenomena masa kini, yang mana fasilitas dan teknologi mampu menciptakan lingkungan yang pasif dan individualis dalam lingkungan sosial. Maka diharapkan dengan adanya media permainan *board game* dapat memberikan nuansa baru dalam bersosialisasi dan berinteraksi antara setiap individu saat

bermain bersama secara langsung, dimana dengan *board game* mereka dapat merasakan pengalaman berinteraksi dan komunikasi yang tidak dapat dirasakan dalam memainkan game digital.

Bangunan candi yang bersejarah serta barang-barang peninggalan kuno, sangat banyak mengandung nilai-nilai informasi dan sejarah kebudayaan, sebagai saksi bisu. Namun kurangnya metode dan bentuk penyampaian yang komunikatif untuk hal-hal tersebut membuat, nilai-nilai sejarah budaya lokal tersebut dikalahkan oleh budaya populer masa kini dan budaya-budaya negara asing yang terus hadir dalam gaya hidup masa kini, sehingga menjadikan sejarah atas objek budaya tanah air mulai dilupakan dan susah untuk di akses.

Disusunlah perancangan media pembelajaran berupa *board game* dengan tema unsur bentuk karakteristik candi, yang mengangkat objek candi terbesar yang dimiliki Indonesia yakni candi Borobudur dan candi Prambanan yang terdapat di Jawa Tengah. *Board game* yang akan menyajikan pemahaman dan penyampaian atas unsur-unsur dan nilai sejarah yang terkandung didalam objek bangunan candi tersebut, dan diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang komunikatif untuk generasi muda tentang pemahaman atas objek budaya dan sejarah tanah air.

Yogyakarta, 13 April 2016

Gilang Aditya Murti.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tugas akhir ini dikerjakan guna memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana Seni Rupa di jurusan Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia. Penulis Menyadari tugas akhir ini bukanlah puncak akhir dari belajar karena belajar harus dilakukan hingga akhir hayat.

Dalam proses pembuatan hingga terselesaikannyaperancangan tugas akhir ini, sangat tidak lepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan ungkapan terima kasih yang tulus kepada:

1. Allah SWT atas limpahan berkah dan rahmat-nya.
2. Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum sebagai Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Ibu Dr.Suastiwi. M.Des. sebagai Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta
4. Kepala Jurusan Desain Bapak Drs. Baskoro Suryo Banindro, M.Sn.
5. Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta, Bapak Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.
6. Pembimbing I, Bapak Indiria Maharsi, S.Sn, M.S.n. Atas Perhatian, ketelitian dan kesabarannya dalam membimbing.
7. Pembimbing II, Bapak Terra Bajraghosa, S.Sn, M.Sn. yang selalu memberikan solusi dan saran selama membimbing.
8. Penguji ahli Bapak Drs. Asnar Zacky.M.Sn yang telah mengkritisi dan memberi saran untuk karya tugas akhir saya.
9. Bapak Terra Bajraghosa, S.Sn, M.Sn. sebagai dosen wali saya yang sangat bijak selama 5 tahun masa perkuliahan.
10. Ibu yang terhebat Nafisarty dan Ayah yang selelu memotifasi Anaknya Suherman, sekaligus Adikku Ganjar, Terima kasih atas Doanya yang selalu mengiringi langkah saya .

11. Teman-teman satu angkatan Taling Tarung 2010 yang telah melewati lima tahun bersama yang indah. Taufan, Riski, Dayat, Nata dan semua yang tak bisa kusebutkan satu-persatu.
12. Angkatan junior yang selalu menghibur dan memberi kesan. Luing 2014 dan Anomali 2015.
13. Semua Teman-teman Kontrakan, yang selalu bersedia membantuku dan membuatku selalu bersemangat. Rian, Diki, Hamka, Busta dan Yulianto.
14. Seluruh anggota Sewon Gamers yang turut membantu proses karya tugas akhir ini. Para *gamers-gamers* hebat yang sangat berarti bagiku.

Penulis menyadari bahwa semuanya masih jauh dari sempurna, untuk itu diharapkan kritik dan sarannya dari segenap pembaca terhadap tulisan dan karya ini. Semoga karya Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat yang berarti. Amin.

Yogyakarta 13 April 2016

Penulis

ABSTRAK

Perancangan *Board Game* Sebagai Media Edukasi Tentang unsur bentuk Karakteristik Candi Borobudur dan Candi Prambanan.

Indonesia merupakan negara yang kaya raya akan kekayaan alam dan budaya. Salah satunya adalah bangunan-bangunan kebudayaan agama dari zaman dulu yang telah sampai pada zaman kita sekarang, disebut dengan candi. Bangunan tersebut sangat di sakralkan, karena adalah tempat untuk memuliakan orang-orang tertentu yang telah wafat.

Perancangan kali ini akan membahas *board game* (permainan papan) sebagai media edukasi tentang unsur bentuk karakteristik candi Borobudur dan candi Prambanan, yang komunikatif dan informatif kepada masyarakat khususnya kepada generasi muda Indonesia. karena generasi muda saat ini cenderung belum terlalu dekat mengenal aset budaya dan peninggalan sejarah candi Indonesia.

Selain karena kurangnya materi, metode serta media yang tepat dalam penyampaian pada lingkungan pendidikan dan masyarakat, media pengenalan berupa *board game* dipilih karena diperkirakan menjadi media yang tepat untuk menuntun proses belajar dan pengenalan melalui permainan yang menyenangkan, dimana dalam proses penyampaian dan pemahaman sebuah konten dapat diterima oleh setiap pemainnya secara alami bahkan tanpa mereka sadari. Terlebih lagi selama proses bermain audiens tidak merasa tertekan saat melakukannya.

Perancangan *board game* ini berjudul "*Temple battle*" menerapkan *genre battle strategy* yang dipadukan dengan konsep candi. Dari format dan sistem *board game* ini setiap pemain akan terlibat komunikasi dan interaksi intens bersama pemain lainnya, serta setiap pemain akan mengetahui unsur-unsur karakteristik candi Borobudur dan candi Prambanan melalui objektif utama permainan yang terdapat pada setiap kartu-kartunya yang akan menampilkan bentuk-bentuk visual dari objek candi disertai nama dan deskripsi singkat dari objek yang ditampilkan.

Kata kunci: *Board game*, Edukasi, candi Borobudur, candi Prambanan.

ABSTRACT

Board Game Design as Education Media About Form and Characteristic of Borobudur Temple and Prambanan Temple

Indonesia is a country with rich culture and nature. One of them is cultural site of ancient religion that been survived until the present time; a temple, that commonly called by Indonesia as Candi. That building is sacred, because it's a place to pay honor to people that have passed away.

This development about to talk about Board Game as a media of education about form and character aspect of Borobudur temple and Prambanan temple, which has to be communicative and informative for society especially to the young generation of Indonesia. Because the young generation nowadays, tend to not so close in recognizing the cultural assets and Indonesian temple histories remains.

Other than because lack of material, methods, and also media which is correct in order to distribute to the educational environment and society, the introducing media in a form of board game, chosen because it will be an effective media to guide the learning process and introducing trough the game that is fun, where in process of distributing the message and understanding a content that easily received by every player naturally even without awareness. And more over, as the process of playing goes, the audience would not feel any pressure.

This Board Game titled "Temple Battle". Applicate the genre battle strategy which combined with the concept of temple. By format and system of this board game, every player will involve in intense communication and interaction with other players also every player will know the characteristics of Borobudur temple and Prambanan temple through main objective of the game which manifested in every card, which visualize the visual form of the object also the name and short description of the object that shown.

Keywords : Board game, Education, Borobudur temple, Prambanan temple.

DAFTAR ISI

Halaman judul.....	i
Halaman Pengesahan.....	ii
Pernyataan Keaslian.....	iii
Ucapan	iv
Kata Pengantar.....	v
Ucapan terima kasih.....	vii
Abstrak.....	ix
Daftar Isi.....	xi
Daftar Gambar.....	xiv

BAB I. PENDAHULUAN

A. Judul Perancangan.....	1
B. Latar belakang Masala.....	1
C. Rumusan Masalah.....	5
D. PembatasanMasalah.....	6
E. Tujuan Perancangan.....	6
F. Manfaat Perancangan.....	7
G. Metode Perancangan.....	7
H. Metode Analisi.....	8
I. Tahap Perancangan.....	9
J. Sistematika Perancangan.....	9
K. Skema Perancnagan.....	12

BAB II. IDENTIFIKASI DAN ANALISIS

A. Identifikasi.....	13
1. Tinjauan Belajar.....	13
2. Tinjauan Permainan Edukatif.....	21

3. Tinjauan <i>Board Game</i>	26
4. Tinjauan Tentang Candi.....	51
5. Tinjauan Borobudur.....	54
6. Tinjauan Prambanan.....	66
B. Analisis Data.....	79
C. Kesimpulan Analisis.....	82

BAB III. KONSEP KREATIF DAN MEDIA PERANCANGAN

A. Konsep kreatif.....	85
1. Tujuan Kreatif.....	85
2. Strategi Kreatif.....	86
3. Target Audiens.....	87
4. Isi Pesan.....	88
B. Media Perancangan.....	89
1. Strategi Media.....	89
2. Format dan Bentuk <i>Board game</i>	93
3. Sistem Permainan <i>Board game</i>	98
4. Biaya Kreatif.....	106

BAB IV. VISUALISASI

A. Data Visual.....	112
1. Data Visual Bangunan candi.....	112
2. Data Visual Objek-objek Candi.....	116
B. Studi Visual.....	136
1. Studi Visual karakter <i>Board Game</i>	136
2. Studi Visual objek Candi.....	139
3. Studi Visual Benda Beresejarah.....	145
4. Studi Visual Bangunan Candi	146
5. Studi Visual Kartu Trik Iconik.....	149

6. Studi Tipografi.....	150
C. Tahap Finishing.....	154
1. Layout.....	154
2. <i>Finishing Line Art</i>	160
3. <i>Final Desain</i>	170

BAB V. PENUTUP

A. Kesimpulan.....	193
B. Saran.....	194

DAFTAR PUSTAKA	195
-----------------------------	-----

LAMPIRAN	196
-----------------------	-----



DAFTAR GAMBAR

BAB 2:	13
Gambar 1 : Raja mesir kuno sedang bermain Senet.....	27
Gambar 2 : Permainan Catur.....	27
Gambar 3 : Ular tangga.....	28
Gambar 4 : Tic Tac Toe.....	29
Gambar 5 : <i>Mash up Monster</i>	29
Gambar 6 : <i>Battleship</i>	30
Gambar 7: Dakon.....	31
Gambar 8 : <i>Satler of Cattan</i>	32
Gambar 9 : <i>Trivial Pursuit</i>	32
Gambar 10 : <i>Scrabble</i>	33
Gambar 11 : <i>Railways of the World</i>	34
Gambar 12 : Monopoly.....	35
Gambar 13 : A.O.B.....	35
Gambar 14 : <i>Boardgame Review</i>	41
Gambar 15 : Anak-anak belajar menggunakan <i>Board game</i>	47
Gambar 16 : <i>Final Board game Challenge</i>	49
Gambar 17 : Para Juara <i>Boardgame challenge</i>	50
Gambar 18 : <i>Board game</i> Indonesia <i>Waroong Wars</i> dan Pagelaran.....	50
Gambar 19 : <i>Warrong wars</i> dan Pagelaran di Toko buku Gramedia.....	51
Gambar 20 : Candi Indonesia	52

Gambar 21 : Candi Borobudur.....	54
Gambar 22 : Tingkat Borobudur tampak atas.....	58
Gambar 23 : Tiga tingkatan borobudur tampak samping.....	59
Gambar 24 : Relief tingkat <i>Kamadhatu</i>	60
Gambar 25 : Relief dan ukiran tingkat <i>Rupadhatu</i>	61
Gambar 26 : Tingkat <i>Arupadhatu</i>	62
Gambar 27 : Tabel jumlah pigura Borobudur.	63
Gambar 28 : Lima sikap tangan buddha.....	65
Gambar 29 : Candi Prambanan.....	66
Gambar 30 : Arca Siwa	69
Gambar 31 : Arca Ganesa.....	70
Gambar 32 : Arca Mahaguru.....	70
Gambar 33 : Arca lara Jongrang.....	71
Gambar 34 : Arca Nandi dan Mahakala.....	72
Gambar 35 : Arca Dewa Brahma.....	73
Gambar 36 : Arca Dewa Wisnu.....	74
Gambar 37 : Relief Singa Prambanan.....	75
BAB 4 :.....	111
Gambar 38 : Candi Borobudur sudut pandang bawah.....	112
Gambar 39 : Candi Borobudur sudut pandang bawah 2.....	113
Gambar 40 : Candi Borobudur <i>Landscape</i>	113
Gambar 41 : Tembok luar Borobudur.....	113
Gambar 42 : Candi Prambanan Landscape.....	114

Gambar 43 : Candi Prambanan beberapa dalam proses renovasi.....	114
Gambar 44 : Komplek candi Prambanan.....	115
Gambar 45 : Prambanan Sunset.....	115
Gambar 46 : Relief Kamadhatu.....	116
Gambar 47 : Arca Singa.....	116
Gambar 48 : Arca Makara dan singa.....	117
Gambar 49 : Arca sulur.....	117
Gambar 50 : Kepala kala.....	117
Gambar 51 : Arca Ghana.....	118
Gambar 52 : Hiasan Simbar.....	118
Gambar 53 : Relung Kamadhatu.....	118
Gambar 54 : Stupa relung rupadhatu.....	119
Gambar 55 : Arca Buddha.....	119
Gambar 56 : Kala Jaladwara.....	120
Gambar 57 : Kala hiasan gapura.....	120
Gambar 58 : Simbar mahkota.....	121
Gambar 59 : Arca buddha di dalam relung.....	121
Gambar 60 : Relief Rupadhatu.....	121
Gambar 61 : Stupa Perwara.....	122
Gambar 62 : Relief teratai.....	123
Gambar 63 : Arca Buddha di dalam Stupa.....	123
Gambar 64 : Stupa Perwara 2.....	123

Gambar 65 : Stupa Utama.....	124
Gambar 66 : Foto relief di Musium.....	124
Gambar 67 : Foto Benda-benda Pusaka.....	125
Gambar 68 : Yoni dengan pahatan.....	125
Gambar 69 : Relief Kalpataru dan monyet.....	126
Gambar 70 : Simbar Kala.....	126
Gambar 71 : Arca Ghana dan Makara.....	126
Gambar 73 : Arca dewa siwa.....	127
Gambar 73 : Stupa puncak gapura.....	127
Gambar 74 : Stupa puncak Tembok.....	128
Gambar 75 : Arca Singa.....	128
Gambar 76 : Arca dewa Siwa.....	129
Gambar 77 : Simbar dan relief dinding.....	129
Gambar 78 : relief singa Hiasan pilar.....	130
Gambar 79 : Relief Kalpataru dan kambing.....	130
Gambar 80 : Simbar hiasan relief.....	130
Gambar 81 : Arca dewi Durga.....	131
Gambar 82 : Relief Cerita.....	131
Gambar 83 : Relief gajah.....	132
Gambar 84 : Relief hiasan pilar.....	132
Gambar 85 : Relief bunga.....	132
Gambar 86 : Arca Kala dan Makara.....	133

Gambar 87 : Lingga dan Yoni.....	133
Gambar 88 : Medalion.....	134
Gambar 89 : Kala Simbar.....	134
Gambar 90 : Kotak Pripih.....	134
Gambar 91 : Arca Wisnu.....	135
Gambar 92 : Gambar 3 Dewa Trimurti.....	135
Gambar 93 : Super Goten.....	137
Gambar 94 : Super Gotenks Fusion.....	137
Gambar 95 : Vajra sketsa pertama.....	138
Gambar 96 : Line art Vajra yang Disempurnakan.....	138
Gambar 97 : Contoh Sketsa bagian tingkat Kamadhatu.....	139
Gambar 98 : Contoh Sketsa bagian tingkat Ruapadhatu	140
Gambar 99 : Contoh Sketsa bagian tingkat Ruapadhatu.....	141
Gambar 100 : Contoh Sketsa bagian Candi Brahma.....	142
Gambar 101 : Contoh Sketsa bagian Candi Siwa.....	143
Gambar 102 : Contoh Sketsa bagian Candi Wisnu.....	144
Gambar 103 : Benda bersejarah.....	145
Gambar 104 : Contoh pola candi sakti <i>Kamadhatu</i>	146
Gambar 105 : Contoh pola candi sakti <i>Rupadhatu</i>	146
Gambar 106 : Contoh pola candi sakti <i>Arupadhatu</i>	147
Gambar 107 : Contoh pola candi sakti Brahma.....	147

Gambar 108 : Contoh pola candi sakti Siwa.	148
Gambar 109 : Contoh pola candi sakti Wisnu	148
Gambar 110 : Contoh Sketsa Kartu trik Iconik.....	149
Gambar 111 : Sketsa alternatif Logo 1.....	150
Gambar 112 : Sketsa alternatif Logo 2.....	151
Gambar 113 : Sketsa alternatif Logo 3.....	151
Gambar 114 : Finishing Logo Terpilih.....	152
Gambar 115 : Studi Positif dan Negatif Logo.....	152
Gambar 116 : Studi Grid Logo.....	153
Gambar 177 : Sketsa dan layout Bagian depan.....	154
Gambar 118 : Sketsa dan layout bagian belakang.....	154
Gambar 119 : Sketsa dan layout bagian sisi atas dan bawah	155
Gambar 120 : Sketsa dan layout bagian sisi Kanan dan kiri.....	155
Gambar 121 : Sketsa dan layout Papan Permainan.....	155
Gambar 122 : Sketsa dan layout Papan Permainan Pameran.....	156
Gambar 123 : Bentuk dan pola Pion.....	156
Gambar 124 : Sketsa dan layout Jenis-jeni Kartu.....	157
Gambar 125 : Sketsa dan layout Token.....	158
Gambar 126 : Sketsa layout lembar Cerita.....	159

Gambar 127 : Layout Cover <i>Rule book</i>	159
Gambar 128 : Line Art Karakter Pose aksi.....	160
Gambar 129 : Line Art bagian candi Borobudur <i>Kamadhatu</i>	161
Gambar 130 : Line Art bagian candi Borobudur <i>Rupadhatu</i>	162
Gambar 131 : Line Art bagian candi Borobudur <i>Arupadhatu</i>	163
Gambar 132 : Line Art bagian candi Brahma Prambanan.....	164
Gambar 133 : Line Art bagian candi Siwa Prambanan.....	165
Gambar 134 : Line Art bagian candi Wisnu Prambanan.....	166
Gambar 135 : Line Art kartu trik Benda Pusakan dan Kuno.....	167
Gambar 136 : Line Art kartu trik objek-objek candi.....	168
Gambar 137 : Line Art kartu trik karakter iconik.....	169
Gambar 138 : Kemasan Bagian depan.....	170
Gambar 139 : Kemasan Bagian Belakang.....	170
Gambar 140 : Papan permainan Borobudur.....	171
Gambar 141 : Papan Permainan Prambanan.....	172
Gambar 142 : Papan Gabungan.....	173
Gambar 143 : Contoh Kartu part candi Borobudur <i>Kamadhatu</i>	174
Gambar 144 : Contoh Kartu part candi Borobudur <i>Rupadhatu</i>	175
Gambar 145 : Contoh Kartu part candi Borobudur <i>Arupadhatu</i>	176
Gambar 146 : Contoh Kartu part candi Prambanan Brahma.....	177
Gambar 147 : Contoh Kartu part candi Prambanan Siwa.....	178

Gambar 148 : Contoh Kartu part candi Prambanan Wisnu.....	179
Gambar 149 : Contoh Kartu trik karakter iconik.....	180
Gambar 150 : Contoh Kartu trik Benda pusaka dan kuno.....	181
Gambar 151 : Contoh Kartu trik Objek candi.....	182
Gambar 152 : Kartu candi sakti Borobudur.....	183
Gambar 153 : Kartu candi sakti Prambanan.....	184
Gambar 154 : Belakang kartu Part dan Trik.....	185
Gambar 155 : Belakang kartu candi Sakti.....	185
Gambar 156 : Pion Vajra.....	186
Gambar 157 : Dadu 1, 2, 3.....	186
Gambar 158 : Token bagian depan.....	187
Gambar 159 : Token bagian belakang.....	187
Gambar 160 : Rule book bagian depan dan belakang.....	188
Gambar 161 : Rule book halaman 1.....	188
Gambar 162 : Rule book halaman 2.....	189
Gambar 163 : Rule book halaman 3.....	189
Gambar 164 : Rule book halaman 4.....	190
Gambar 165 : Rule book halaman 5.....	190
Gambar 166 : Rule book halaman 6.....	191
Gambar 167 : Lembar Cerita <i>Temple Battle</i>	192

BAB I

PENDAHULUAN

A. Judul Perancangan

Perancangan *board game* sebagai edukasi tentang unsur bentuk karakteristik candi Prambanan dan candi Borobudur.

B. Latar Belakang Masalah

Bangunan-bangunan jaman purbakala yang diakui sebagai peninggalan kebudayaan purba semuanya terbuat dari batu. Bangunan ini ternyata sangat erat hubungannya dengan keagamaan dan bersifat Sakral. Sedangkan bangunan-bangunan biasa dimasa lampau seperti rumah-rumah biasa tidak ada yang mampu bertahan menghadapi terpaan waktu, karena terbuat dari kayu dan bambu. Menurut Dr.R,Soekmono, bangunan-bangunan jaman purba itu biasa disebut Candi. Perkataan ini berasal dari salah satu nama Durga sebagai dewi Maut, yaitu Candika. Jadi bangunan itu berhubungan dengan Dewi maut. Memang candi itu sebenarnya adalah bangunan yang digunakan untuk memuliakan orang yang telah wafat, khusus untuk para raja dan orang-orang terkemuka. Dan yang dikuburkan disitu bukanlah mayat ataupun abu jenazah, melainkan bermacam-macam benda, seperti potongan baerbagai jenis logam dan batu-batu akik, yang disertai dengan sajian-sajian lainnya, sajian dan benda-benda itu dinamakan '*Pripih*' yang dianggap sebagai lambang dari zat-zat jasmaniah dari sang raja yang wafat dan telah bersatu kembali dengan dewa penitisnya. Setelah sang raja lepas dari alam kemanusiaan dan menjadi dewa, didirikanlah sebuah bangunan yang akan menyimpan *pripih* tersebut yang telah dimasukkan dalam peti batu, dan *pripih* itu diletakan di dalam dasar bangunannya. Dan disamping itu juga dibuatkanlah sebuah patung yang mewujudkan sang raja sebagai dewa (Soekmono, 1973: 81-82). Patung inilah yang menjadi sasaran pemujaan bagi mereka yang hendak memuja sang raja. Bahkan kadang-kadang sejarah raja yang bersangkutan

dicantumkan dalam prasasti persembahan candi tersebut. Menurut Dr.R,Soekmono, candi sebagai pemakaman dan tempat memuja raja yang wafat hanya terdapat dalam agama Hindu. Lain lagi untuk candi-candi Buddha yang pada umumnya dibangun sebagai bentuk pengabdian kepada agama dan dewa, di dalamnya tidak terdapat *pripih* dan arcanya tidak mewujudkan seorang raja. Bahkan abu jenazah seorang biksu terkemukapun hanya ditanam disekitar candi atau di dalam bangunan stupa. Terkadang arca utama yang ada didalam candi adalah arca para dewa yang berupa lingga pada candi Hindu. dan adakalanya juga arca utama dalam sebuah candi adalah patung Budha sendiri dalam candi agama Buddha. Ajaran Buddha yang tercermin pada candi-candi di Jawa Tengah adalah Buddha Mahayana yang masih dianut oleh umat Buddha di Indonesia sampai saat ini. Berbeda dengan aliran Buddha Hinayana yang dianut di Myanmar dan Thailand. Karena sejarah Hindu dan Buddha berasal dari negara India, maka bangunan candi banyak mendapat pengaruh India dalam berbagai aspeknya, seperti teknik bangunan, gaya arsitektur, hiasan, dan sebagainya. Dinding candi biasanya diberi hiasan berupa relief yang mengandung makna atau cerita tertentu (Soekmono, 1973: 82).

Menurut Dr.R,Soekmono Pada dasarnya bangunan Candi terdiri dari tiga bagian, yakni kaki, tubuh dan atap. Kaki candi denahnya bujur sangkar, biasanya agak tinggi dan dapat dinaiki melalui tangga hingga menuju kedalam bilik candi. Tubuh candi terdiri atas sebuah bilik yang berisi arca perwujudannya yang menghadap kedepan atau pintu masuk candi. Lalu atap candi selalu terdiri dari susunan tiga tingkatan, yang semakin keatas semakin kecil ukurannya hingga akhirnya puncak tertingginya diberikan sesuatu semacam Genta. Dibagian atap diberikan sebuah rongga kecil persegi empat yang didalamnya terdapat pahatan teratai merah takhta dewa. Rongga ini dimaksudkan menjadi tempat bersemayam sementara sang dewa. Dari kenyataan diatas maka candi melambangkan pula makna alam semesta dengan tiga bagian utamanya yaitu kaki adalah sebagai alam bawah tempat manusia biasa, atap adalah alam atas tempat para dewa-dewa, dan

tubuh adalah alam antara tempat manusia meninggalkan keduniawiannya dan dalam keadaan suci menemui tuhannya. Sebagian candi di Indonesia ditemukan dan dipugar pada awal abad ke-20. Pada tanggal 14 Juni 1913 pemerintah kolonial Belanda membentuk badan kepurbakalaan yang dinamakan *Oudheidkundige Dienst* (biasa disingkat OD), sehingga penanganan atas candi-candi di Indonesia menjadi lebih intensif (Soekmono 1973:83-84).

Oleh sebab itu candi merupakan salah satu harta warisan bersejarah bernilai budaya yang harus dijaga. Candi salah satu kebudayaan lokal yang keberadaannya sekarang dimata masyarakat Indonesia dan wisatawan asing adalah objek budaya dan sasaran tempat pariwisata, lebih dari itu setiap candi-candi di Indonesia memiliki nilai-nilai sejarah dalam perjalanannya membentang waktu untuk sampai ke masa kini, bahkan bagi wisatawan asing candi-candi di Indonesia merupakan sebuah sosok yang mengagumkan, tidak sedikit juga dari mereka yang mempelajari dan bahkan dulu menjadi penemu dan meneliti candi-candi yang terdapat di Indonesia. Oleh karena itu sudah menjadi salah satu kelebihan atas sejarah yang pernah dilalui Indonesia yang patut dibanggakan dan sudah selayaknya sebagai generasi muda kita dapat mengenal candi-candi Indonesia lebih dari warga negara asing untuk dapat mewariskan pengetahuan budaya hingga sampai ke masa depan.

Menurut hasil pengamatan, walau tidak terlalu banyak saat ini ada beberapa macam buku tentang pengenalan candi-candi di Indonesia akan tetapi tetap saja kurang menjadi suatu yang menjadi daya tarik kuat bagi masyarakat terutama generasi muda. Karena itu diperlukan adanya sebuah media dan metode yang komunikatif serta menarik untuk mengemas pengenalan serta pemahaman karakteristik dari objek candi-candi Indonesia kepada audiens dengan cara yang menyenangkan. Media yang dirasa cocok dan dapat diterima oleh kalangan anak-anak, remaja hingga dewasa adalah sebuah media permainan interaktif yaitu *board game*. Pada perancangan *board game* ini akan menyajikan dua candi yang dipilih dari Jawa Tengah.

Diketahui karena disana adalah tempat dan lokasi dari kompleks candi terbesar dan terluas di Indonesia. Dua candi yang dipilih itu antara lain adalah candi Borobudur yang bercorak Buddha dan candi Prambanan bercorak Hindu.

Alasan dari pemilihan kedua candi tersebut dikarenakan kedua candi itu adalah candi terbesar di Indonesia yang mewakili peradaban umat Hindu dan Buddha dimasa lampau, kedua candi tersebut juga candi yang keberadaannya sudah diakui dunia. Perancangan ini akan memperkenalkan, bentuk karakteristik antara candi Hindu dan Buddha. Semua itu akan disampaikan kepada audiens agar mereka mendapat memahami dan mengenal perbandingan karakteristik candi Perambanan yang mewakili Hindu dan candi Borobudur yang mewakili Buddha melalui media permainan yang menarik. Permainan ini juga yang bertujuan untuk menambah wawasan dan pengetahuan juga pembentukan karakter bangsa yang kuat atas pengetahuan mereka terhadap objek budaya bersejarah Indonesia.

Informasi tentang kedua candi tersebut akan dikemas melalui media permainan yang menyenangkan dan akan diberikan kepada generasi muda sebagai audiensnya. dengan tujuan agar mereka mendapatkan pemahaman tentang pengenalan karakteristik bentuk dari kedua candi tersebut sebagai bekal pengetahuan tentang objek budaya di Indonesia. Selain itu diharapkan dengan perancangan ini para generasi muda Indonesia tidak hanya dapat mengetahui candi hanya sekedar dari tampak luarnya saja. Tetapi juga mengenal identitas candi-candi dengan lebih dalam. *board game* ini akan dikemas dengan visual yang unik dan menarik sesuai konsep dan tema candi yang diangkat dan pada perancangan ini.

Board game ini akan menerapkan mekanisme permainan dan *genre action battle*, dimana *game* dengan sistem ini cukup simpel dan mudah untuk difahami serta tidak membosankan jika dicoba berulang-ulang. Tidak ketinggalan juga fungsi dasar dari sebuah *board game*, bahwa *board game* adalah salah satu media komunikasi sosial dimana pada saat memainkannya

setiap pemain dapat berkumpul, berinteraksi dan berkomunikasi intens secara langsung. Saat menjalani sistem permainan bersama-sama, sebuah kondisi dan sensasi yang tidak dapat dirasakan ketika hanya memainkan *game digital*. Maka dari itulah perancangan ini sangat layak dan penting diketahui masyarakat umum, khususnya generasi muda pada masa kini.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka rumusan masalah dari perancangan ini adalah:

Bagaimana merancang *board game* sebagai media edukasi tentang unsur bentuk karakteristik candi Borobudur dan candi Prambanan, yang kepada masyarakat khususnya kepada generasi muda Indonesia ?

C. Pembatasan Masalah

Perancangan ini menitik beratkan pada:

1. Perancangan ini hanya akan membahas permasalahan yang bisa diselesaikan dengan teori-teori dan prinsip dalam Desain Komunikasi Visual.
2. Perancangan ini hanya akan membahas konsep *board game* dengan tema candi Prambanan dan candi Borobudur.
3. perancangan ini hanya akan menyampaikan pengenalan bentuk karakteristik dari candi Perambanan dan candi Borobudur yang dominan secara visual. Tidak sampai kepada penjelasan rinci filosofi relief serta sejarah maupun mitologi.
5. Output perancangan berupa *board game*.

D. Tujuan Perancangan

1. Merancang sebuah *board game* dengan konsep yang dapat memperlihatkan dan memperkenalkan *board game* sebagai media edukasi tentang unsur bentuk karakteristik candi Borobudur dan candi Prambanan, dalam bentuk visual dan didukung dengan mekanisme permainan kepada target audiens, secara informatif dan komunikatif sehingga menarik untuk dimainkan serta mudah untuk dipahami semua kalangan, terutama generasi muda.
2. Merancang sebuah *Board game* yang bertujuan menjadi alternatif media pembelajaran baru yang asik dan menyenangkan serta mampu menyampaikan pengenalan bentuk karakteristik dari Candi Prambanan dan candi Borobudur kepada audiens.

E. Manfaat Perancangan

1. Manfaat bagi masyarakat: Menjadikan *game* ini sebagai alternatif permainan yang bisa dimainkan semua kalangan sebagai permainan interaktif selain memainkan *game-game* masakini yg berbasis *Console,- Pc, App dan Gadget*.
2. Manfaat bagi mahasiswa desain komunikasi visual: Perancangan *board game* ini dapat menjadi pengalaman dan wawasan baru dalam menciptakan sebuah konsep *game* yang belum pernah dibuat secara komunikatif dalam penerapan fungsinya.
3. Manfaat bagi *target* audiens: Perancangan ini dibuat agar audiens tidak hanya tahu candi Indonesia dari tampak luar saja dan memperoleh media pembelajaran edukatif yang dikemas dengan menyenangkan dan menarik perhatian. Diharapkan dengan media tersebut audiens dapat lebih mengenal unsur-unsur bentuk dan karakteristik candi Borobudur dan candi Prambanan. Media *board game* ini juga bertujuan untuk membangkitkan rasa ingin tahu dan ketertarikan audiens terhadap candi lebih mendalam serta menambah wawasan dan pengetahuan audiens terhadap objek budaya Indonesia. Permainan ini sekaligus dapat

menuntun audiens untuk belajar berfikir lebih kritis dan teliti dari sistem dan genre permainan yang disajikan didalam *board game* ini.

F. Metode Perancangan

1. Data yang dibutuhkan

- a. Data primer: Data visual mengenai Beberapa candi terpilih yang akan dimasukkan ke dalam *game* akan diperoleh secara langsung dari berbagai macam sumber terutama riset lapangan beberapa museum dan literatur berupa buku, internet, dan sumber literatur lainnya untuk memperkaya referensi verbal maupun visual selama proses perancangan.
- b. Data Sekunder: Data mengenai tinjauan, prinsip dan unsur-unsur membuat *board game* sekaligus tinjauan tentang candi-candi yang dipilih, yang bisa diperoleh dari berbagai macam sumber utama dan literatur buku, internet, dan sumber literatur lainnya.

2. Metode Pengumpulan Data

Menunjukkan bagaimana cara yang ditempuh untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan, seperti data verbal dan visual yang berkaitan dengan candi Jawa Tengah yang dipilih dan teori *board game*. Metode Pengumpulan data diperoleh dengan metode riset lapangan dan studi pustaka maupun literatur untuk mengumpulkan data-data yang diperlukan karena perancangan *board game* ini mengandung unsur bentuk, dan karakteristik candi Indonesia. Setelah data verbal dan visual terkumpul maka selanjutnya akan diidentifikasi, analisis, dan Tahap berikutnya adalah tahap proses produksi. dalam tahap ini data visual sangat diperlukan untuk menjadi referensi dalam merancang ilustrasi yang baik dan dapat menarik perhatian audiens dalam penerapan pada *Board game*. Selain dari riset lapangan data visual ini juga bisa didapatkan dari studi gambar-gambar yang berhubungan dengan candi-

candi Indonesia baik itu berasal dari buku maupun Internet yang berhubungan dengan tema dan konsep yang diangkat.

G. Metode analisis

Metode analisis data yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode analisis 5W 1H. Dengan metode ini diharapkan dapat menggali informasi lebih mendalam pada setiap akar permasalahan yang dihadapi.

H. Tahap Perancangan

Agar proses perancangan tersusun secara sistematis maka dibuatlah tahapan-tahapan proses perancangan antara lain:

- 1) Pencarian data baik melalui studi literatur, lapangan, buku, maupun melalui internet untuk mendapatkan data verbal dan visual yang berguna bagi proses perancangan dan konsep.
- 2) Penyiapan materi yang terdiri dari pengolahan data verbal dan visual yang diperoleh untuk membuat konten dari *board game*.
- 3) Eksperimen desain ilustrasi komponen visual serta *layout* yang berguna untuk mendukung visualisasi dari *board game*.
- 4) Pembuatan sketsa perancangan kasar atau *rough layout*.
- 5) Final desain dan produksi. setelah semua desain selesai, dan siap diwujudkan kedalam media yang sudah direncanakan dan ditetapkan maka akan segera dimasukkan ke dalam proses produksi.

I. Sistematika Perancangan

BAB I PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Rumusan Masalah
- C. Pembatasan Masalah
- D. Tujuan Perancangan
- E. Manfaat Perancangan
- F. Metode Perancangan
- G. Metode analisis
- H. Tahap perancangan
- I. Sistematika perancangan
- J. Skema perancangan

BAB II : IDENTIFIKASI DAN ANALISIS

A. Identifikasi

1. Tinjauan Belajar
 - a) Pengertian belajar
 - b) Jenis-jenis belajar
 - c) Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar
2. Tinjauan permainan Edukatif
 - a) Definisi permainan edukatif
 - b) Pentingnya bermain edukatif
 - c) Tujuan bermain edukatif
3. Tinjauan *Board game*
 - a) Definisi *board game*
 - b) Sejarah *Board game*
 - c) Kategori *board game*
 - d) Unsur-unsur *board game (Review)*
 - e) Jenis-jenis mekanisme *board game*
 - f) Fungsi *board game*
 - g) *Board game* dalam kurikulum pendidikan

- h) Perkembangan *board game*
- 4. Tinjauan tentang Candi
- 5. Tinjauan Borobudur
 - a) Sejarah penemuan Borobudur
 - b) Lokasi dan identitas Borobudur
 - c) Masa pemugaran
 - d) Bangunan Candi Borobudur
 - e) Tingkat *Kamadhatu*
 - f) Tingkat *Rupadhatu*
 - g) Tingkat *Arupadhatu*
 - h) Relief candi Borobudur
- 6. Tinjauan Prambanan
 - a) Sejarah penemuan Prambanan
 - b) Lokasi dan identitas Prambanan
 - c) Masa pemugaran
 - d) Bangunan Candi Prambanan
 - e) Candi Siwa
 - f) Candi Brahma
 - g) Candi Wisnu
 - h) Motif Candi Prambanan

B. Analisis Data

- a) Analisis 5W + 1H
- b) Kesimpulan analisis

BAB III : KONSEP PERANCANGAN

A. Konsep kreatif

- 1) Tujuan Kreatif
- 2) Strategi Kreatif
- 3) Audiens
- 4) Isi Pesan

B. Media Perancangan

- 1) Strategi media
- 2) Format dan bentuk *board game*
- 3) Sistem permainan *board game*
- 4) Biaya Kreatif

BAB IV: VISUALISASI

A. Data Visual

- 1) Data visual bangunan candi
- 2) Data visual objek-objek candi

B. Studi Visual

- 1) Studi Visual karakter *Board Game*
- 2) Studi Visual objek Candi
- 3) Studi Visual Benda Beresejarah
- 4) Sketsa Kartu Trik Iconik
- 5) Studi Tipografi

C. Tahap Finishing

- 1) Layout
- 2) Finishing Line art
- 3) *Final* desain

BAB V : PENUTUP

A. Kesimpulan

B. Saran

KEPUSTAKAAN

LAMPIRAN

J. SKEMA PERANCANGAN

