

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN *BOARD GAME* SEBAGAI
MEDIA PENGENALAN MUSEUM-MUSEUM DI
D.I. YOGYAKARTA**



PENCIPTAAN/PERANCANGAN

oleh:

Mohammad Naufal Rahman

NIM 1412318024

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2019

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN *BOARD GAME* SEBAGAI
MEDIA PENGENALAN MUSEUM-MUSEUM DI
D.I. YOGYAKARTA**



PENCIPTAAN/PERANCANGAN

oleh:

Mohammad Naufal Rahman

NIM 1412318024

**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
2018**

Tugas Akhir Penciptaan berjudul:

PERANCANGAN BOARD GAME SEBAGAI MEDIA PENGENALAN MUSEUM-MUSEUM DI D.I. YOGYAKARTA Diajukan oleh Mohammad Naufal Rahman, NIM 1412318024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggung jawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 15 Januari 2019 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/ Anggota,

Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn.
NIP 19801125 200812 1 003

Pembimbing II/ Anggota,

Edi Jatmiko, S.Sn., M.Sn.
NIP 19850103 201504 1 001

Cognate/ Anggota,

Aditya Utama, S.Sos., M.Sn.
NIP 19840909 201404 1 001

Ketua Program Studi/ Ketua/ Anggota,

Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn.
NIP 19720909 200812 1 001

Ketua Jurusan/ Ketua,

Martino Dwi Nugroho, S.Sn, M.T.
NIP 19770315 200212 1 005



Karya ini tercipta atas rahmat dan izin Allah SWT. Karya ini dipersembahkan untuk kedua orang tua juga keluarga yang selalu mendoakan dan mendukung





“In the cave you fear to enter, lies the treasure you seek.” – Joseph Campbell

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Mohammad Naufal Rahman
NIM : 1412318024
Fakultas : Seni Rupa
Jurusan : Desain
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Dengan ini menyatakan bahwa seluruh materi dalam skripsi saya yang berjudul **PERANCANGAN BOARD GAME SEBAGAI MEDIA PENGENALAN MUSEUM-MUSEUM DI D.I. YOGYAKARTA**, adalah hasil karya tulis saya sendiri dan belum pernah diajukan oleh pihak lain. Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggungjawab dan kesadaran tanpa paksaan dari pihak manapun.



Yogyakarta, Januari 2019

Penulis,

Mohammad Naufal Rahman
NIM. 1412318024

**LEMBAR PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Mohammad Naufal Rahman
NIM : 1412318024
Fakultas : Seni Rupa
Jurusan : Desain
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Dengan pengembangan ilmu pengetahuan khususnya pada bidang DKV, dengan ini saya memberikan karya skripsi yang berjudul **PERANCANGAN BOARD GAME SEBAGAI MEDIA PENGENALAN MUSEUM-MUSEUM DI D.I. YOGYAKARTA**, kepada ISI Yogyakarta untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelola dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikan dalam internet atau media lain, untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya sebagai penulis. Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggungjawab dan kesadaran tanpa paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, Januari 2019

Penulis,

Mohammad Naufal Rahman
NIM. 1412318024

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat, dan kemudahan atas segala nikmat yang telah diberikan. *Shalawat* serta salam kepada nabi besar utusannya Muhammad *Shallallahu 'alaihi Wasallam*.

Alhamdulillah, setelah melewati proses yang cukup panjang dan melelahkan serta menguras tenaga dan pikiran, akhirnya skripsi ini telah terselesaikan. Skripsi ini dibuat sebagai salah satu syarat kelulusan pendidikan S-1 penulis di Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Skripsi ini ditulis dengan judul **PERANCANGAN BOARD GAME SEBAGAI MEDIA PENGENALAN MUSEUM-MUSEUM DI D.I. YOGYAKARTA**. Perancangan ini bertujuan untuk mengenalkan tentang museum-museum di D.I. Yogyakarta dan gambaran koleksi-koleksi unik masing-masing museum sebagai referensi alternatif tempat wisata di D.I. Yogyakarta. Dari hasil perancangan yang telah dilakukan, skripsi ini tentunya masih banyak memiliki kekurangan. Oleh karenanya, penulis sangat mengharapkan adanya kritik, masukan dan saran dari pembaca. Mudah-mudahan dapat memberikan ilmu tambahan juga bermanfaat bagi pembaca.

Yogyakarta, Januari 2019

Penulis,

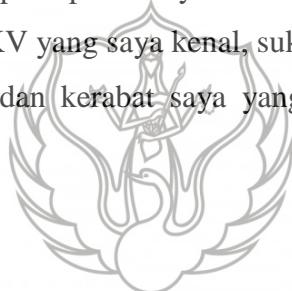
Mohammad Naufal Rahman
NIM. 1412318024

UCAPAN TERIMA KASIH

Dari hati yang terdalam penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum, selaku Rektor Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta.
2. Ibu Dr. Suastiwi, M.Des, Dekan Fakultas Seni Rupa (FSR), ISI Yogyakarta.
3. Ibu Wiwik Sri Wulandari, M.Sn., Pembantu Dekan I, FSR, ISI Yogyakarta.
4. Bapak Dr. Timbul Rahardjo, M.Hum, selaku Pembantu Dekan III, FSR, ISI Yogyakarta.
5. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MT., selaku Ketua Jurusan Desain, FSR, ISI Yogyakarta
6. Bapak Indiria Maharsi, M. Sn, selaku Kaprodi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Serta bapak Kadek Primayudi, M.Sn. selaku sekertaris prodi DKV, ISI Yogyakarta.
7. Bapak Andi Haryanto, selaku Pembimbing I yang sangat berjasa dalam proses pembuatan karya perancangan ini. Atas kesediaan waktu dan kerja samanya saya ucapan banyak terima kasih.
8. Bapak Edi Jatmiko, selaku Pembimbing II yang sangat berjasa dalam proses perancangan ini, terutama di bagian penulisan. Terima kasih atas kritik dan saran yang diberikan demi mencapai perancangan karya yang baik.
9. Bapak Gogor Bangsa, selaku dosen wali saya selama kuliah S-1 Desain Komunikasi Visual, yang telah berjasa membimbing saya selama masa kuliah ini.
10. Semua jajaran dosen S-1 DKV, ISI Yogyakarta, Pak Baskoro Suryo Banindro, Pak Prayanto Widyo Harsanto, Pak I.T. Sumbo Tinarbuko, pak Asnar Zacky, ,Pak Wibowo, pak Hartono Karnadi, Pak Andi Haryanto,Pak Widyamoko (Koskow), M.Sn., Pak Faizal Rochman, Pak Umar Hadi, Pak Aditya Utama, Pak Daru Aji, Pak Andika Indrayana, Pak Arif Agung Suwasono, Bu Heningtyas Widowati, Bu (Almh) Novi Mayasari, Pak Nurhadi Siswanto, semoga kebaikan dan kesehatan selalu menyertai kalian semua.

11. Anak-anak TOB yang selalu saling dukung satu sama lain. Untuk Gedhe, Zul, Labib, Teguh, Makrup, Sindu, Nabil, Linda, Esa, Mita, Ayuwil, semoga kita dapat mencapai cita-cita kita masing-masing.
12. Teman-teman Sewon Gamers yang telah memberi banyak pengalaman dalam bermain sekaligus belajar tentang *board game* sekaligus membantu dalam proses perancangan ini.
13. Untuk Mas Gilang, Novan, Daviq, dan Nugie yang telah banyak sekali membantu dalam proses perancangan ini.
14. Teman-teman dari Komunitas *Board Game* Yogyakarta yang telah menjadi teman main *board game* yang seru dan Dakon *Library* atas koleksi *board game*-nya yang sangat berguna dalam mencari referensi *board game*.
15. Teman-teman Scielan3 yang telah menemani masa-masa SMA saya hingga sekarang, terima kasih atas segala kenangan dan pengalaman yang telah membuat saya berada pada posisi saya sekarang ini.
16. Semua mahasiswa DKV yang saya kenal, sukses untuk kalian semua.
17. Semua teman-teman dan kerabat saya yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu



ABSTRAK

Mohammad Naufal Rahman

NIM: 1412318024

PERANCANGAN *BOARD GAME* SEBAGAI MEDIA PENGENALAN MUSEUM-MUSEUM DI D.I. YOGYAKARTA

D.I. Yogyakarta memiliki banyak museum yang dapat dikunjungi. Sayangnya, bagi sebagian orang museum masih menjadi tempat yang agak asing, terutama untuk dihadikan tempat berwisata. Kesan yang tertanam dalam benak masyarakat terhadap museum sendiri adalah kesan kuno, *jadul*, tidak kekinian, dan tidak menarik, terutama untuk anak kecil dan remaja yang lebih dekat dengan teknologi dan hal-hal modern lainnya. Meski begitu, beberapa museum di D.I. Yogyakarta memiliki banyak variasi dan bahkan ada di antara mereka yang memiliki koleksi unik dan menarik yang mungkin tidak dimiliki museum pada umumnya. Oleh karena itu, masyarakat perlu mendapatkan edukasi tentang potensi-potensi wisata yang ada pada museum-museum di D.I. Yogyakarta.

Tujuan dari perancangan ini adalah untuk mengenalkan masyarakat Indonesia tentang museum-museum di D.I. Yogyakarta dan keunikannya masing-masing menggunakan media *board game*. *Board game* sendiri dipilih karena permainan secara umum memiliki keunikan tersendiri daripada media hiburan lain karena mampu memberikan perasaan tertentu saat dimainkan yang tidak akan bisa didapatkan dengan media hiburan lain. *Board game* sendiri adalah sebuah media yang mampu meringkas segala sesuatu yang rumit menjadi lebih sederhana disamping sebagai media hiburan. Hal itu membuat setiap permainan yang dilakukan menjadi lebih berkesan dan tentunya membuat informasi yang disampaikan melalui *board game* menjadi lebih diingat. Penulis meyakini bahwa media *board game* ini dapat ikut membantu masyarakat yang peduli akan museum, terutama museum di D.I. Yogyakarta dalam mengenalkan museum-museum beserta koleksi uniknya.

Kata Kunci: *Board Game, Museum, Yogyakarta*

ABSTRACT

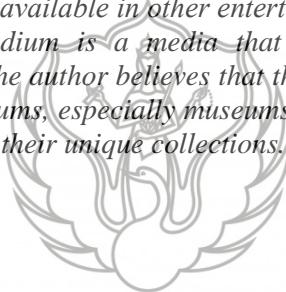
Mohammad Naufal Rahman

NIM: 1412318024

DESIGNING BOARD GAME AS AN INTRODUCTION MEDIA FOR MUSEUMS IN SPECIAL REGION OF YOGYAKARTA

Special Region of Yogyakarta has many museums that can be visited. Unfortunately, for some people a museum is still a rather strange place, especially as a trip destination. The impression that is embedded in the minds of the community towards the museum itself is ancient, dated, old-fashioned, and a rather uninteresting place, especially for young children and teenagers who are closer to technology and other modern things. Even so, several museums in Special Region of Yogyakarta has many variations and some of them even have unique and interesting collection that other museum might not have in general. Therefore, the community needs to get education about the tourism potentials in the museums in Special Region of Yogyakarta.

The purpose of this design process is to introduce Indonesian people to museums in Special Region of Yogyakarta and each of their uniqueness using board game as the media. Board game itself was chosen because game in general has its own uniqueness than other entertainment media because it's able to provide certain feelings when played which won't be available in other entertainment media. Board game besides being an entertainment medium is a media that is able to summarize everything complicated to be simpler. The author believes that that board game as a media can help people who care about museums, especially museums in Special Region of Yogyakarta in introducing its museums and their unique collections.



Keywords: *Board Game, Museum, Yogyakarta*

DAFTAR ISI

HALAMAN DEDIKASI	I
LEMBAR PENGESAHAN	II
HALAMAN PERSEMBERAHAN	III
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	V
LEMBAR PERNYATAAN.....	VI
KATA PENGANTAR	VII
UCAPAN TERIMA KASIH.....	VIII
ABSTRAK	X
<i>ABSTRACT</i>	XI
DAFTAR ISI.....	XII
DAFTAR GAMBAR	XIV
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Perancangan.....	5
D. Batasan Masalah	5
E. Manfaat Perancangan.....	5
F. Metode Perancangan.....	6
G. Metode Analisis Data.....	8
H. Skematika Perancangan	9
BAB II IDENTIFIKASI DATA	10
A. Tinjauan Literatur tentang <i>Board Game</i>	10
B. Tinjauan Visual tentang <i>Board Game</i>	29
C. Tinjauan Verbal tentang <i>Board Game</i>	35
D. Tinjauan Literatur tentang Desain Komunikasi Visual dan Promosi	36
E. Tinjauan Literatur tentang Permainan Edukatif.....	37
F. Tinjauan Literatur tentang Museum	39
G. Tinjauan tentang Museum-museum di D.I. Yogyakarta.....	41
H. Studi Eksisting	44
I. Analisis Data.....	57



J. Kesimpulan Analisis Data	58
BAB III KONSEP PERANCANGAN.....	59
A. Tujuan Kreatif.....	59
B. Strategi Kreatif.....	59
C. Detail Board Game	63
D. Strategi Visual.....	67
E. Strategi Media.....	73
F. Program Kreatif	74
BAB IV PROSES DESAIN/VISUALISASI	75
A. Uji Permainan	75
B. Logo Judul Board Game	78
C. Sketsa <i>Layout</i> Desain Kartu.....	79
D. Studi Visual Ilustrasi Museum.....	81
E. Studi Visual Ilustrasi Kartu Artefak	92
F. Studi Visual Simbol/Ikon Museum.....	125
G. Studi Visual Ilustrasi Kartu Rencana.....	133
H. Studi Visual Ilustrasi Karakter.....	139
I. Desain Final	142
J. Desain Media Pendukung	159
BAB V PENUTUP.....	162
A. Kesimpulan	162
B. Saran	163
DAFTAR PUSTAKA	164
LAMPIRAN	166
A. Poster Pameran	166
B. Katalog Pameran.....	167
C. Dokumentasi Display Pameran.....	168

DAFTAR GAMBAR

Gb.1. Logo <i>board game Museum</i>	44
Gb.2. Contoh <i>set-up board game Museum</i>	47
Gb.3. Kotak <i>packaging</i>	47
Gb.4. Kartu <i>Object</i>	48
Gb.5. Ilustrasi karya Vincent Dutrait	48
Gb.6. Logo <i>board game 10 Days in the USA</i>	49
Gb.7. Contoh <i>set-up board game 10 Days in the USA</i>	51
Gb.8. Papan peta dan <i>tile-tile</i>	51
Gb.9. <i>Tile-tile</i>	52
Gb.10. <i>Rack-rack</i>	52
Gb.11. Logo <i>board game Pagelaran Yogyakarta</i>	53
Gb.12. Contoh <i>set-up board game Pagelaran Yogyakarta</i>	56
Gb.13. Komponen <i>board game Pagelaran Yogyakarta</i>	56
Gb.14. Contoh ilustrasi board game Waroong Wars sebagai sumber referensi ilustrasi	68
Gb.15. Motif Batik Kawung	69
Gb.16. Tiang lampu Malioboro.....	69
Gb.17. Bagian-bagian tiang lampu Malioboro.....	70
Gb.17. Warna-warna dominan desain board game Rise of Museums	70
Gb.18. <i>Font Arno Pro Regular</i>	71
Gb.19. <i>Font Arno Pro Caption</i>	71
Gb.20. <i>Font Arno Pro Italic Caption</i>	71
Gb.21. <i>Font Arno Pro Semibold Caption</i>	72
Gb.22. <i>Font Arno Pro Bold Caption</i>	72
Gb.23. <i>Font Chaparral Pro Bold</i>	72
Gb.24. Pemilihan <i>font</i> dan <i>layout font</i>	78
Gb.25. Penambahan elemen-elemen pada <i>layout font</i> sebelumnya	79
Gb.26. Desain akhir logo <i>Rise of Museums</i>	79
Gb.27. Sketsa <i>layout Kartu Rencana</i>	80
Gb.28. Sketsa <i>layout Kartu Karakter</i>	80

Gb.29. Sketsa <i>layout</i> Kartu Artefak	81
Gb.30. Museum Affandi	81
Gb.31. Ilustrasi Museum Affandi.....	81
Gb.32. Museum Anak Kolong Tangga	81
Gb.33. Ilustrasi Museum Anak Kolong Tangga	81
Gb.34. Museum Bahari Yogyakarta.....	82
Gb.35. Ilustrasi Museum Bahari Yogyakarta.....	82
Gb.36. Museum Batik Yogyakarta.....	82
Gb.37. Ilustrasi Museum Batik Yogyakarta.....	82
Gb.38. Museum Benteng Vredeburg	82
Gb.39. Ilustrasi Museum Benteng Vredeburg.....	82
Gb.40. Museum Biologi UGM.....	83
Gb.41. Ilustrasi Museum Biologi UGM.....	83
Gb.42. Museum Candi Prambanan	83
Gb.43. Ilustrasi Museum Candi Prambanan	83
Gb.44. Museum De MATA <i>Trick Eye</i>	83
Gb.45. Ilustrasi Museum De MATA Trick Eye	83
Gb.46. Museum Dewantara Kerti Griya	84
Gb.47. Ilustrasi Museum Dewantara Kerti Griya	84
Gb.48. Museum Gembira Loka.....	84
Gb.49. Ilustrasi Museum Gembira Loka.....	84
Gb.50. Museum Geoteknologi Mineral	84
Gb.51. Ilustrasi Museum Geoteknologi Mineral.....	84
Gb.52. Museum Gunungapi Merapi	85
Gb.53. Ilustrasi Museum Gunungapi Merapi.....	85
Gb.54. Museum Kayu Wanagama	85
Gb.55. Ilustrasi Museum Kayu Wanagama	85
Gb.56. Museum Keraton Yogyakarta	85
Gb.57. Ilustrasi Museum Keraton Yogyakarta	85
Gb.58. Museum Mandala Majapahit.....	86
Gb.59. Ilustrasi Museum Mandala Majapahit.....	86
Gb.60. Museum Memorial Jenderal Besar H.M. Soeharto	86

Gb.61. Ilustrasi Museum Memorial Jenderal Besar H.M. Soeharto	86
Gb.62. Museum Mini Sisa Hartaku.....	86
Gb.63. Ilustrasi Museum Mini Sisa Hartaku.....	86
Gb.64. Museum Monumen Pangeran Diponegoro Sasana	87
Gb.65. Ilustrasi Museum Monumen Pangeran Diponegoro Sasana	87
Gb.66. Museum Monumen Pergerakan Wanita (Kowani).....	87
Gb.67. Ilustrasi Museum Monumen Pergerakan Wanita (Kowani).....	87
Gb.68. Museum Monumen Yogyakarta Kembali	87
Gb.69. Ilustrasi Museum Monumen Yogyakarta Kembali	87
Gb.70. Museum Pahlawan Pancasila	88
Gb.71. Ilustrasi Museum Pahlawan Pancasila	88
Gb.72. Museum Perjuangan Yogyakarta	88
Gb.73. Ilustrasi Museum Perjuangan Yogyakarta	88
Gb.74. Museum Puro Pakualaman.....	88
Gb.75. Ilustrasi Museum Puro Pakualaman.....	88
Gb.76. Museum TNI-AD Dharma Wiratama	89
Gb.77. Ilustrasi Museum TNI-AD Dharma Wiratama.....	89
Gb.78. Museum TNI-AU Dirgantara Mandala	89
Gb.79. Ilustrasi Museum TNI-AU Dirgantara Mandala	89
Gb.80. Museum R.S. Mata Dr. Yap.....	89
Gb.81. Ilustrasi Museum R.S. Mata Dr. Yap	89
Gb.82. Museum Sandi.....	90
Gb.83. Ilustrasi Museum Sandi.....	90
Gb.84. Museum Sasmitaloka Panglima Besara Jenderal Sudirman	90
Gb.85. Ilustrasi Museum Sasmitaloka Panglima Besara Jenderal Sudirman.....	90
Gb.86. Museum Sonobudoyo.....	90
Gb.87. Ilustrasi Museum Sonobudoyo.....	90
Gb.88. Museum Tembi Rumah Budaya.....	91
Gb.89. Ilustrasi Museum Tembi Rumah Budaya.....	91
Gb.90. Museum Ullen Sentalu	91
Gb.91. Ilustrasi Museum Ullen Sentalu	91
Gb.92. Museum Wayang Kekayon	91

Gb.93. Ilustrasi Museum Wayang Kekayon	91
Gb.94. Mobil dan sepeda onthel Affandi	92
Gb.95. Ilustrasi Mobil dan sepeda onthel Affandi	92
Gb.96. Piagam-piagam penghargaan Affandi	92
Gb.97. Ilustrasi Piagam-piagam penghargaan Affandi	92
Gb.98. “Self Pitrait of Sipping Pipe”	92
Gb.99. Ilustrasi “Self Pitrait of Sipping Pipe”	92
Gb.100. Mainan Double Deck Bus	93
Gb.101. Ilustrasi mainan <i>Double Deck Bus</i>	93
Gb.102. Gajah Tanah Liat.....	93
Gb.103. Ilustrasi Gajah Tanah Liat	93
Gb.104. Children Blocks.....	93
Gb.105. Ilustrasi <i>Children Blocks</i>	93
Gb.106. Atribut akademi angkatan laut	94
Gb.107. Ilustrasi atribut akademi angkatan laut.....	94
Gb.108. Seragam-seragam TNI-AL.....	94
Gb.109. Ilustrasi seragam-seragam TNI-AL.....	94
Gb.110. Kelongsong peluru berbagai kaliber	95
Gb.111. Ilustrasi kelongsong peluru berbagai kaliber	95
Gb.112. Koleksi malam/parafin	95
Gb.113. Ilustrasi koleksi malam/parafin	95
Gb.114. Koleksi canting.....	95
Gb.115. Ilustrasi koleksi canting.....	95
Gb.116. Batik tulis dan <i>printing</i>	96
Gb.118. Diorama pemerintah Indonesia hijrah ke Yogyakarta.....	96
Gb.119. Ilustrasi diorama pemerintah Indonesia hijrah ke Yogyakarta.....	96
Gb.120. Patung panitia Konres Perempuan	96
Gb.121. Ilustrasi patung panitia Konres Perempuan.....	96
Gb.122. Patung Ibu Fatmawati	97
Gb.123. Ilustrasi patung Ibu Fatmawati	97
Gb.124. Kerangka penyu.....	97
Gb.125. Ilustrasi kerangka penyu	97

Gb.126. Kerangka gajah Nyai Bodro.....	97
Gb.127. Ilustrasi kerangka gajah Nyai Bodro.....	97
Gb.128. Harimau awetan.....	98
Gb.129. Ilustrasi harimau awetan.....	98
Gb.130. Arca Mahakala	98
Gb.131. Ilustrasi arca Mahakala.....	98
Gb.132. Arca Garuda	98
Gb.133. Ilustrasi arca Garuda	98
Gb.134. Arca Ganesha	99
Gb.135. Ilustrasi arca Ganesha	99
Gb.136. Patung Mr. Bean.....	99
Gb.137. Ilustrasi patung Mr. Bean	99
Gb.138. Wahana gambar 3D	99
Gb.139. Ilustrasi wahana gambar 3D	99
Gb.140. Wahana ruang terbalik	100
Gb.141. Ilustrasi wahana ruang terbalik	100
Gb.142. Mortil yang ditembakkan Belanda	100
Gb.143. Ilustrasi mortil yang ditembakkan Belanda.....	100
Gb.144. Foto Keluarga Ki Hadjar Dewantara.....	100
Gb.145. Ilustrasi foto Keluarga Ki Hadjar Dewantara.....	100
Gb.146. Alat mandi Ki Hadjar Dewantara.....	101
Gb.147. Ilustrasi alat mandi Ki Hadjar Dewantara	101
Gb.148. Diorama proses pembuatan jamu tradisional	101
Gb.149. Ilustrasi diorama proses pembuatan jamu tradisional	101
Gb.150. Kapulaga seberang dan cengkeh	101
Gb.151. Ilustrasi kapulaga seberang dan cengkeh	101
Gb.152. Koleksi kupu-kupu	102
Gb.153. Ilustrasi koleksi kupu-kupu	102
Gb.154. Patung Homo erectus soloensis.....	102
Gb.155. Ilustrasi patung Homo erectus soloensis	102
Gb.156. Fosil Mastodon.....	102
Gb.157. Ilustrasi fosil Mastodon	102

Gb.158. Seismograf.....	103
Gb.159. Ilustrasi seismograf	103
Gb.160. Koleksi perkakas rumah tangga yang terkena erupsi	103
Gb.161. Ilustrasi koleksi perkakas rumah tangga yang terkena erupsi	103
Gb.162. Batu-batuhan hasil letusan Gunung Merapi	103
Gb.163. Ilustrasi batu-batuhan hasil letusan Gunung Merapi	103
Gb.164. Miniatur Gunung Merapi	104
Gb.165. Ilustrasi miniatur Gunung Merapi	104
Gb.166. Arca Gupo.....	104
Gb.167. Ilustrasi arca Gupo	104
Gb.168. Koleksi topeng kayu.....	104
Gb.169. Ilustrasi koleksi topeng kayu.....	104
Gb.170. Fosil kayu	105
Gb.171. Ilustrasi fosil kayu	105
Gb.172. Kursi raja	105
Gb.173. Ilustrasi kursi raja	105
Gb.174. Kereta Kanjeng Nyai Jimad	105
Gb.175. Ilustrasi kereta Kanjeng Nyai Jimad	105
Gb.176. Koleksi kain batik	106
Gb.176. Ilustrasi koleksi kain batik.....	106
Gb.177. Replika situs Segaran II	106
Gb.178. Ilustrasi replika situs Segaran II	106
Gb.179. Celengan babi	106
Gb.180. Ilustrasi celengan babi	106
Gb.181. Koleksi buku tentang Majapahit	107
Gb.182. Ilustrasi koleksi buku tentang Majapahit	107
Gb.183. Koleksi artikel koran mengenai Soeharto	107
Gb.184. Ilustrasi koleksi artikel koran mengenai Soeharto	107
Gb.185. Foto Soeharto dengan keluarga besar.....	107
Gb.186. Ilustrasi foto Soeharto dengan keluarga besar.....	107
Gb.187. Foto 10 korban PKI.....	108
Gb.188. Ilustrasi foto 10 korban PKI.....	108



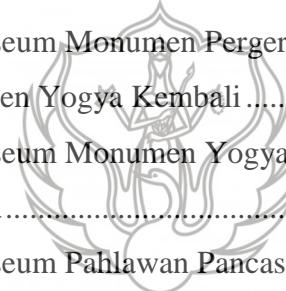
Gb.189. Komputer dan televisi yang terkena erupsi	108
Gb.190. Ilustrasi komputer dan televisi yang terkena erupsi	108
Gb.191. Kerangka sapi hasil erupsi.....	108
Gb.192. Ilustrasi kerangka sapi hasil erupsi	108
Gb.193. Jam yang terkena erupsi	109
Gb.194. Ilustrasi jam yang terkena erupsi.....	109
Gb.195. Lukisan Pangeran Diponegoro	109
Gb.196. Ilustrasi lukisan Pangeran Diponegoro	109
Gb.197. Padasan tempat minum kuda.....	109
Gb.198. Ilustrasi padasan tempat minum kuda	109
Gb.199. Kereta kuda pemberian Sri Sultan Hamengkubuwono ke II.....	110
Gb.200. Ilustrasi kereta kuda pemberian Sri Sultan Hamengkubuwono ke II....	110
Gb.201. Peta penyebaran pahlawan wanita Indonesia	110
Gb.202. Ilustrasi peta penyebaran pahlawan wanita Indonesia	110
Gb.203. Piala Kartini.....	110
Gb.204. Ilustrasi piala Kartini.....	110
Gb.205. “Kenceng” atau wadah mengaru nasi atau ketan	111
Gb.206. Ilustrasi “kenceng” atau wadah mengaru nasi atau ketan	111
Gb.207. Tandu Panglima Besar Jenderal Sudirman.....	111
Gb.208. Ilustrasi tandu Panglima Besar Jenderal Sudirman	111
Gb.209. Relief tulisan tangan Soekarno.....	111
Gb.210. Ilustrasi relief tulisan tangan Soekarno	111
Gb.211. Kereta yang digunakan Tentara Pelajar	112
Gb.212. Ilustrasi kereta yang digunakan Tentara Pelajar	112
Gb.213. Patung Brig. Jend. Katamso dan Kol. Soegijono	112
Gb.214. Patung Brig. Jend. Katamso dan Kol. Soegijono	112
Gb.215. Duplikat kendaraan waktu penculikan pahlawan.....	112
Gb.216. Ilustrasi duplikat kendaraan waktu penculikan pahlawan.....	112
Gb.217. Duplikat kendaraan pengangkut jenazah ke makam pahlawan.....	113
Gb.218. Ilustrasi duplikat kendaraan pengangkut jenazah ke makam pahlawan	113
Gb.219. Patung pahlawan nasional	113
Gb.220. Ilustrasi patung pahlawan nasional	113

Gb.221. Meja dan kursi tamu yang digunakan Kapten Widodo	113
Gb.222. Ilustrasi meja dan kursi tamu yang digunakan Kapten Widodo.....	113
Gb.223. Sepeda yang digunakan BKR kesatuan Armed.....	114
Gb.224. Ilustrasi sepeda yang digunakan BKR kesatuan Armed	114
Gb.225. Senjata prajurit Puro Pakualaman	114
Gb.226. Ilustrasi senjata prajurit Puro Pakualaman	114
Gb.227. Meja kerja Sri Pakualaman	114
Gb.228. Ilustrasi meja kerja Sri Pakualaman	114
Gb.229. Alat-alat acara siraman perempuan hamil	115
Gb.230. Ilustrasi alat-alat acara siraman perempuan hamil	115
Gb.231. Seragam TNI-AD	115
Gb.232. Ilustrasi seragam TNI-AD	115
Gb.233. Pesawat kantor kepala staf TKR Let. Jend. Urip Sumoharjo.....	115
Gb.234. Ilustrasi telepon kantor kepala staf TKR Let. Jend. Urip Sumoharjo ...	115
Gb.235. Alat membuat kaki dan tangan.....	116
Gb.236. Ilustrasi alat membuat kaki dan tangan	116
Gb.237. Kamera pesawat K-24	116
Gb.238. Ilustrasi kamera pesawat K-24	116
Gb.239. Rudal SA 75	116
Gb.240. Ilustrasi rudal SA 75.....	116
Gb.241. Pesawat Nakajima KI-43 Oscar	117
Gb.242. Ilustrasi pesawat Nakajima KI-43 Oscar.....	117
Gb.243. Kursi operasi	117
Gb.244. Ilustrasi kursi operasi	117
Gb.245. Lensometer	117
Gb.246. Ilustrasi lensometer	117
Gb.247. Perimeter	118
Gb.248. Ilustrasi perimeter.....	118
Gb.249. Mesin sandi BC-543.....	118
Gb.250. Ilustrasi mesin sandi BC-543	118
Gb.251. Mesin sandi <i>Kryha Standard</i> 1	118
Gb.252. Mesin sandi <i>Kryha Standard</i> 2.....	118

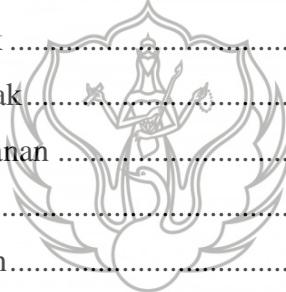
Gb.253. Ilustrasi mesin sandi <i>Kryha Standard</i>	118
Gb.253. Mesin sandi SN-011	119
Gb.254. Ilustrasi mesin sandi SN-011.....	119
Gb.255. Alat makan dan minum Panglima Besar Jenderal Sudirman saat gerilya	119
Gb.256. Ilustrasi alat makan dan minum Panglima Besar Jenderal Sudirman saat gerilya.....	119
Gb.257. Peta rute gerilya Panglima Besar Jenderal Sudirman	119
Gb.258. Ilustrasi peta rute gerilya Panglima Besar Jenderal Sudirman.....	119
Gb.259. Diorama dokar yang dipakai Panglima Besar Jenderal Sudirman	120
Gb.260. Ilustrasi diorama dokar yang dipakai Panglima Besar Jenderal Sudirman	120
Gb.261. Koleksi alat dapur untuk hajatan	120
Gb.262. Ilustrasi koleksi alat dapur untuk hajatan	120
Gb.263. Arca Dwarapala.....	120
Gb.264. Ilustrasi arca Dwarapala	120
Gb.265. Replika peti kubur batu yang ditemukan di situs Kajar	121
Gb.266. lustrasi replika peti kubur batu yang ditemukan di situs Kajar	121
Gb.267. Koleksi dapur keris 1.....	121
Gb.268. Koleksi dapur keris 2.....	121
Gb.270. Koleksi dapur keris 3.....	122
Gb.269. Ilustrasi koleksi dapur keris.....	121
Gb.271. Koleksi dakon 1.....	122
Gb.272. Koleksi dakon 2.....	122
Gb.273. Ilustrasi koleksi dakon.....	122
Gb.274. Koleksi celengan 1	122
Gb.276. Koleksi celengan 2	123
Gb.275. Ilustrasi koleksi celengan	122
Gb.277. Patung putri Keraton	123
Gb.278. Ilustrasi patung putri Keraton.....	123
Gb.279. Koleksi kain batik	123
Gb.280. Ilustrasi koleksi kain batik.....	123

Gb.281. Relief Borobudur.....	124
Gb.282. Ilustrasi relief Borobudur	124
Gb.283. Koleksi Wayang Golek Menak Sentolo	124
Gb.284. Ilustrasi koleksi Wayang Golek Menak Sentolo	124
Gb.285. Koleksi wayang pahlawan.....	124
Gb.286. Ilustrasi koleksi wayang pahlawan.....	124
Gb.287. Koleksi Wayang Potehi	125
Gb.288. Ilustrasi koleksi Wayang Potehi	125
Gb.289. Affandi	125
Gb.290. Simbol/ikon Affandi.....	125
Gb.291. Logo Museum Anak Kolong Tangga.....	125
Gb.292. Simbol/ikon Museum Anak Kolong Tangga	125
Gb.293. Museum Bahari Yogyakarta.....	126
Gb.294. Simbol/ikon Museum Bahari Yogyakarta.....	126
Gb.295. Logo Museum Batik Yogyakarta	126
Gb.296. Simbol/ikon Museum Batik Yogyakarta.....	126
Gb.297. Museum Benteng Vredeburg	126
Gb.298. Simbol/ikon Museum Benteng Vredeburg.....	126
Gb.299. Logo Museum Biologi UGM	126
Gb.300. Simbol/ikon Museum Biologi UGM.....	126
Gb.301. Candi Prambanan	127
Gb.302. Simbol/ikon Museum Candi Prambanan	127
Gb.303. Logo Museum De MATA <i>Trick Eye</i>	127
Gb.304. Simbol/ikon Museum De MATA <i>Trick Eye</i>	127
Gb.305. Ki Hadjar Dewantara.....	127
Gb.306. Simbol/ikon Museum Dewantara Kirti Griya	127
Gb.307. Gajah sebagai logo Kebun Binatang Gembira Loka terdahulu.....	127
Gb.308. Simbol/ikon Museum Gembira Loka	127
Gb.309. Logo Museum Geoteknologi Mineral	128
Gb.310. Simbol/ikon Museum Geoteknologi Mineral.....	128
Gb.311. Gunungapi	128
Gb.312. Simbol/ikon Museum Gunungapi Merapi	128

Gb.313. Fosil Kayu	128
Gb.314. Simbol/ikon Museum Kayu Wanagama	128
Gb.315. Logo Keraton Yogyakarta.....	128
Gb.316. Simbol/ikon Museum Keraton Yogyakarta.....	128
Gb.317. Surya Majapahit	129
Gb.318. Simbol/ikon Museum Mandala Majapahit.....	129
Gb.319. Jenderal Besar H.M. Soeharto.....	129
Gb.320. Simbol/ikon Museum Memorial Jenderal Besar H.M. Soeharto	129
Gb.321. Rumah	129
Gb.322. Simbol/ikon Museum Mini Sisa Hartaku.....	129
Gb.323. Pangeran Diponegoro	129
Gb.324. Simbol/ikon Museum Monumen Pangeran Diponegoro Sasana Wiratama	129
Gb.325. Simbol perempuan.....	130
Gb.326. Simbol/ikon Museum Monumen Pergerakan Wanita (Kowani).....	130
Gb.327. Museum Monumen Yogyakarta Kembali	130
Gb.328. Simbol/ikon Museum Monumen Yogyakarta Kembali	130
Gb.329. Garuda Pancasila	130
Gb.330. Simbol/ikon Museum Pahlawan Pancasila	130
Gb.331. Museum Perjuangan Yogyakarta	130
Gb.332. Simbol/ikon Museum Perjuangan Yogyakarta	130
Gb.333. Logo Pakualaman.....	131
Gb.334. Simbol/ikon Museum Puro Pakualaman	131
Gb.335. Tank.....	131
Gb.336. Simbol/ikon Museum TNI-AD Dharma Wiratama.....	131
Gb.337. Pesawat.....	131
Gb.338. Simbol/ikon Museum TNI-AU Dirgantara Mandala	131
Gb.339. Logo R.S. Mata Dr. Yap	131
Gb.340. Simbol/ikon Museum R.S. Mata Dr. Yap	131
Gb.341. Logo Museum Sandi	132
Gb.342. Simbol/ikon Museum Sandi	132
Gb.343. Panglima Besara Jenderal Sudirman	132

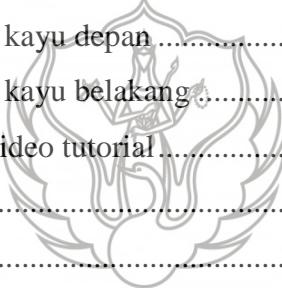


Gb.344. Simbol/ikon Museum Sasmitaloka Panglima Besara Jenderal Sudirman	132
Gb.345. Logo Museum Sonobudoyo	132
Gb.346. Simbol/ikon Museum Sonobudoyo.....	132
Gb.347. Logo Museum Tembi Rumah Budaya	132
Gb.348. Simbol/ikon Museum Tembi Rumah Budaya.....	132
Gb.349. Museum Ullen Sentalu	133
Gb.350. Simbol/ikon Museum Ullen Sentalu	133
Gb.351. Museum Wayang Kekayon	133
Gb.352. Simbol/ikon Museum Wayang Kekayon	133
Gb.353. Data visual eksplorasi spesial.....	133
Gb.354. Sketsa eksplorasi spesial	133
Gb.355. Ilustrasi eksplorasi spesial	134
Gb.356. Data visual jual artefak.....	134
Gb.357. Sketsa jual artefak	134
Gb.358. Ilustrasi jual artefak.....	134
Gb.359. Data visual keamanan	135
Gb.360. Sketsa keamanan	135
Gb.361. Ilustrasi keamanan.....	135
Gb.362. Data visual menyusup cepat.....	135
Gb.363. Sketsa menyusup cepat.....	135
Gb.364. Ilustrasi menyusup cepat	136
Gb.365. Data visual menyusup	136
Gb.366. Sketsa menyusup	136
Gb.367. Ilustrasi menyusup	136
Gb.368. Data visual persiapan alat.....	137
Gb.369. Sketsa persiapan alat	137
Gb.370. Ilustrasi persiapan alat.....	137
Gb.371. Data visual persiapan kru	137
Gb.372. Sketsa persiapan kru.....	137
Gb.373. Ilustrasi persiapan kru	138
Gb.374. Data visual program donasi.....	138



Gb.375. Sketsa program donasi	138
Gb.376. Ilustrasi program donasi	138
Gb.377. Data visual Anggi.....	139
Gb.378. Sketsa Anggi	139
Gb.379. Ilustrasi Anggi	139
Gb.380. Data visual Ki Bagaskoro.....	140
Gb.381. Sketsa Ki Bagaskoro	140
Gb.382. Ilustrasi Ki Bagaskoro.....	140
Gb.383. Data visual Pak Jaya.....	140
Gb.384. Sketsa Pak Jaya	140
Gb.385. Ilustrasi Pak Jaya.....	141
Gb.386. Data visual Bang Bima.....	141
Gb.387. Sketsa Bang Bima	141
Gb.388. Ilustrasi Bang Bima.....	141
Gb.389. Sampel bagian depan dan belakang Kartu Artefak	142
Gb.390. Sampel bagian depan dan belakang Kartu Rencana.....	143
Gb.391. Sampel bagian depan dan belakang Kartu Karakter	143
Gb.392. Seluruh Kartu Artefak 1	144
Gb.393. Seluruh Kartu Artefak 2	145
Gb.394. Seluruh Kartu Rencana	146
Gb.395. Seluruh Kartu Karakter	146
Gb.396. Papan Permainan	147
Gb.397. 4 Papan Personal	148
Gb.398. Token Aksi dan 4 jenis Token Klaim.....	149
Gb.399. Desain sisi-sisi dadu	149
Gb.400. Sampul <i>rulebook</i>	150
Gb.401. Halaman 1 <i>rulebook</i>	150
Gb.402. Halaman 3 <i>rulebook</i>	151
Gb.403. Halaman 4 <i>rulebook</i>	151
Gb.404. Halaman 5 <i>rulebook</i>	152
Gb.405. Halaman 6 <i>rulebook</i>	152
Gb.406. Halaman 7 <i>rulebook</i>	153

Gb.407. Halaman 8 <i>rulebook</i>	153
Gb.408. Halaman 9 <i>rulebook</i>	154
Gb.409. Halaman 10 <i>rulebook</i>	154
Gb.410. Halaman 11 <i>rulebook</i>	155
Gb.411. Sampul belakang <i>rulebook</i>	155
Gb.412. Bagian atas kemasan	156
Gb.413. Bagian keliling kemasan atas	156
Gb.414. Bagian bawah kemasan	157
Gb.415. Bagian keliling kemasan bawah.....	157
Gb.416. <i>Mock-up</i> kemasan depan	158
Gb.417. <i>Mock-up</i> kemasan belakang	158
Gb.418. Bagian atas kemasan	159
Gb.419. Bagian bawah kemasan	159
Gb.420. Bagian keliling kemasan	160
Gb.421. <i>Mock-up</i> kemasan kayu depan	160
Gb.422. <i>Mock-up</i> kemasan kayu belakang.....	160
Gb.423. Contoh cuplikan video tutorial	161
Gb.424. Poster pameran	166
Gb.425. Katalog depan.....	167
Gb.426. Katalog belakang.....	167
Gb.427. Dokumentasi Display Pameran	168

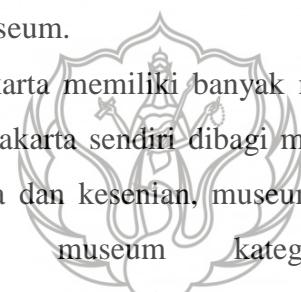


BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Selain terkenal dengan gudegnya, D.I. Yogyakarta juga terkenal dengan pendidikan, sejarah, seni, dan budayanya. Hal ini tentu bukan tanpa sebab karena ada banyak alasan mengapa D.I. Yogyakarta terkenal dengan hal-hal tersebut, mulai dari Candi Borobudur dan Candi Prambanan yang merupakan candi Buddha dan Hindu yang paling besar di Indonesia, banyaknya monumen-monumen bersejarah di D.I. Yogyakarta, banyaknya universitas dan institut terkenal yang tersebar di D.I. Yogyakarta, banyaknya seniman dan budayawan yang dihasilkan oleh D.I. Yogyakarta, serta banyaknya acara dan festival kebudayaan yang diadakan di D.I. Yogyakarta. Salah satu tempat dimana kita dapat menyaksikan hal-hal tersebut di D.I. Yogyakarta adalah museum.



D.I. Yogyakarta memiliki banyak museum yang dapat dikunjungi. Museum di D.I. Yogyakarta sendiri dibagi menjadi 3 kategori yaitu museum kategori benda budaya dan kesenian, museum kategori pendidikan dan ilmu pengetahuan, dan museum kategori museum perjuangan (<http://museum.jogjaprov.go.id>. Diakses pada 25 November 2017). Dalam website Asosiasi Museum Indonesia, tercatat ada sekitar 30 museum yang terdapat di D.I. Yogyakarta (<http://asosiasimuseumindonesia.org>. Diakses pada 25 November 2017). Beberapa contoh museum-museum yang terkenal di D.I. Yogyakarta adalah Museum Benteng Vredeburg, Museum Sonobudoyo, Museum Keraton Ngayogyakarta, dan masih banyak lagi. Berkat dikenalnya D.I. Yogyakarta akan museumnya, Yogyakarta juga sempat dipilih menjadi kota pertama dalam acara *count down Indonesia Museum Awards 2017* yang diselenggarakan di berbagai kota (<http://jogja.tribunnews.com/2017/08/26/indonesia-museum-awards-2017-kembali-digelar>. Diakses pada 4 Oktober 2017).

Sayangnya, bagi sebagian orang museum masih menjadi tempat yang agak asing, terutama untuk dijadikan tempat berwisata. Kesan yang tertanam dalam benak masyarakat terhadap museum sendiri adalah kesan kuno, *jadul*,

tidak kekinian, dan tidak menarik, terutama untuk anak kecil dan remaja yang lebih dekat dengan teknologi dan hal-hal modern lainnya. Djoko Dwiyanto, seorang Dosen Arkeologi Universitas Gadjah Mada mengungkapkan bahwa tingkat kunjungan museum di Yogyakarta sekarang ini juga dinilai masih sangat rendah. Kondisi itu sangat ironis karena Yogyakarta merupakan kawah candradimuka seniman, tetapi pengagum seni sangat rendah. “Pengunjung museum hanya dua persennya saja penduduk DIY setiap tahunnya,” ujarnya. Dijelaskan juga, beberapa faktor pemicu rendahnya kunjungan wisatawan ke museum di antaranya promosi museum rendah, penataan koleksi museum kurang baik, jumlah koleksi museum minim serta unsur pendidikan kurang. Sebagai contoh Museum atau Taman Budaya Tembi sangat ramai kunjungan tamu, pencapaian tersebut tidak lepas dari promosi dan *marketing* yang gencar dilakukan

(http://krjogja.com/web/news/read/34351/Kunjungan_Museum_di_Yogyakarta_Rendah. Diakses pada 26 November 2017). Heri Priyatmoko, dosen Ilmu Sejarah Universitas Sanata Dharma Yogyakarta bahkan mengatakan, ”Harus kami akui, sebagian besar museum yang ada di Yogyakarta selama ini membosankan. Tidak ada inovasi yang dilakukan untuk menarik pengunjung.” Karena kesan-kesan negatif tersebut, banyak masyarakat Yogyakarta tidak tertarik menjadikan museum sebagai tempat berwisata, padahal banyak museum-museum unik dan menarik yang tersebar di D.I. Yogyakarta. Ditambah banyaknya tempat wisata lain di Yogyakarta yang lebih kekinian untuk dikunjungi, museum jelas kalah bersaing sebagai tempat wisata.

Untuk menarik pengunjung, tentunya pihak museum perlu melakukan inovasi. Heri juga berpendapat, “Perlu banyak terobosan baru agar museum dikunjungi. Misalnya dengan menyediakan tur malam atau melakukan kegiatan *blusukan* museum yang tematik. Hari Pendidikan, ya berkunjung ke Museum Biologi atau Museum Pendidikan. Hari Pahlawan bisa ke Museum Perjuangan.” Heri juga mengusulkan di tiap museum disediakan spot menarik. Dari benda-benda yang ada di museum pun, menurutnya bisa dikreasikan menjadi daya tarik baru (http://koran-sindo.com/page/news/2017-05-31/0/8/Geliat_Menjanjikan_Museum_di_Yogya. Diakses pada 5 Oktober

2017). Menurut pengamatan R.M. Donny Surya Megananda, pengelola Museum Wayang Kekayon di Yogyakarta, banyak museum milik swasta yang tidak bertahan lama karena sepi pengunjung. "Apalagi museum selalu dipandang sebagai hal yang tidak menarik," ujarnya. "Untuk menarik minat pengunjung usia muda, maka pengelola museum harus menyesuaikan sistem pengelolaannya sesuai dengan karakter mereka. Contohnya seperti Museum Sandi, pengelola memberi kesempatan pada pengunjung untuk mencoba Da Vinci Code. Ada lagi Museum Dirgantara yang pesawatnya bisa dinaiki oleh pengunjung, lengkap dengan audio di kabin pesawatnya," tambahnya (http://krjogja.com/web/news/read/35589/Strategi_Promosi_Museum_Harus_Sesuai_dengan_Target_Pengunjung. Diakses pada 5 Oktober 2017).

Dari paragraf sebelumnya, kita dapat mengetahui bahwa beberapa museum di D.I. Yogyakarta sudah melakukan beragam inovasi agar lebih diterima masyarakat di zaman sekarang. Selain museum-museum yang disebutkan sebelumnya, ada beberapa museum lain di D.I. Yogyakarta yang sudah mencoba melakukan inovasi, contohnya Musuem Benteng Vredeburg. Museum Benteng Vredeburg termasuk ke dalam museum di D.I. Yogyakarta yang sering dikunjungi pengunjung. Itu semua berkat usaha pihak museum dalam meningkatkan minat pengunjung untuk dapat tetap berkunjung ke Museum Benteng Vredeburg. Banyak pengunjung yang terlihat menyukai fasilitas-fasilitas yang disediakan oleh pihak museum, seperti diorama-diorama yang ada hingga bagian dalam benteng yang mampu menarik perhatian pengunjung untuk mengambil gambar bersama obyek-obyek tersebut. Berbagai inovasi yang telah dilakukan museum-museum di D.I. Yogyakarta ini memang mampu menarik perhatian pengunjung, akan tetapi kesan museum sebagai tempat yang kuno masih melekat di sebagian masyarakat. Ini semua dikarenakan kurangnya edukasi terhadap masyarakat bahwa beberapa museum sudah melakukan modernisasi agar lebih segar dan dapat dinikmati masyarakat. Ditambah lagi dengan museum-museum lain yang sebenarnya memiliki potensi wisata namun sepi pengunjung, yang dapat berujung pada tidak bertahan lamanya museum-museum tersebut seperti yang disampaikan R.M. Donny Surya Megananda sebelumnya. Oleh karena itu, masyarakat perlu mendapatkan

edukasi tentang potensi-potensi wisata yang ada pada museum-museum di D.I. Yogyakarta.

Penulis memilih untuk menggunakan *board game* (permainan papan) sebagai media untuk mengenalkan museum-museum di Yogyakarta pada masyarakat. Ada beberapa alasan mengapa penulis memilih media permainan, khususnya *board game*. Pertama, permainan secara umum memiliki keunikan tersendiri daripada media hiburan lain. Jesse Schell (2015: 12) berpendapat bahwa dibandingkan dengan media hiburan lain yang memberikan pengalaman secara linear (buku, film, musik, dsb), permainan mampu memberikan perasaan tertentu saat dimainkan yang tidak akan bisa didapatkan dengan media hiburan lain. Kedua, *board game* sendiri merupakan media yang efektif untuk mengedukasi masyarakat. Eko Nugroho, seorang *game designer* di Kummara Game Studio yang disebut sebagai pionir *board game* Indonesia pernah menyampaikan di salah satu seminarnya bahwa awalnya *board game* pertama kali di desain bukan ditujukan sebagai media permainan, melainkan sebuah media yang mampu meringkas segala sesuatu yang rumit menjadi lebih sederhana (<http://boardgame.id/serunya-seminar-keluarga-bandung>. Diakses pada 26 Oktober 2017). Dengan *board game*, masyarakat terutama anak-anak dan remaja akan lebih mudah mencerna informasi yang diberikan karena pemain *board game* sendiri mampu berinteraksi dengan informasi yang diberikan. Permainan digital sebenarnya juga mampu membuat orang berinteraksi dengan informasi yang diberikan, tetapi keunggulan *board game* daripada permainan digital adalah adanya interaksi langsung dengan orang lain seperti keluarga atau teman. Hal itu membuat setiap permainan yang dilakukan menjadi lebih berkesan dan tentunya membuat pesan yang akan disampaikan melalui *board game* menjadi lebih diingat. Harapan penulis dengan Perancangan *Board Game* tentang Museum-museum di D.I. Yogyakarta ini dapat meningkatkan ketertarikan masyarakat untuk berwisata ke museum-museum di D.I. Yogyakarta demi menerima warisan budaya dari leluhur kita dan mewariskannya kembali kepada anak dan cucu kita.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana cara merancang *board game* yang mampu mengenalkan tentang museum-museum di D.I. Yogyakarta dan keunikannya masing-masing sebagai referensi alternatif tempat wisata di D.I. Yogyakarta?

C. Tujuan Perancangan

Mengenalkan tentang museum-museum di D.I. Yogyakarta dan keunikannya masing-masing sebagai referensi alternatif tempat wisata di D.I. Yogyakarta dengan menggunakan media *board game*.

D. Batasan Masalah

1. Batasan Konteks

Fungsi perancangan ini dibatasi hanya untuk mengenalkan masyarakat tentang museum-museum yang ada di D.I. Yogyakarta, karena tujuan dari perancangan ini sendiri adalah sebagai pengenalan museum-museum di D.I. Yogyakarta.

2. Batasan Konten

Hal yang akan dikomunikasikan oleh hasil perancangan ini hanya nama museum dan visual bentuk/ciri khas visual museum serta keunikannya masing-masing yang akan digambarkan melalui koleksi-koleksi unik tiap museum dan visualnya.

3. Batasan Media

Perancangan ini akan menggunakan media *board game* yang ditujukan untuk remaja ke atas.

E. Manfaat Perancangan

1. Bagi Masyarakat

a. Masyarakat Umum

Masyarakat akan mendapatkan informasi tentang tempat wisata alternatif yang menarik sekaligus edukatif di D.I. Yogyakarta.

b. Pecinta *Board Game*

Masyarakat yang gemar memainkan *board game* dapat menambah pengalaman memainkan *board game* dengan tema yang unik dan menarik.

2. Bagi Institusi

a. Museum

Masyarakat akan semakin banyak yang teredukasi akan banyaknya hal-hal yang unik dan menarik dari museum, terutama museum-museum di D.I. Yogyakarta.

b. Dinas Pariwasta dan Kebudayaan Kota Yogyakarta.

Masyarakat akan semakin banyak yang mengenal tempat-tempat wisata berupa museum di D.I. Yogyakarta yang tentu menguntungkan bagi Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Yogyakarta.

c. Akademis

Institusi akademis dapat mengambil referensi bahwa ada media alternatif berupa *board game* yang dapat digunakan sebagai alat untuk mengedukasi.

3. Bagi Mahasiswa

a. Mahasiswa Desain Komunikasi Visual

Mahasiswa Desain Komunikasi Visual dapat mengambil referensi media alternatif yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan.

b. Pribadi

Memperoleh portofolio dan menambah ilmu tentang cara menyampaikan pesan dengan menggunakan media *board game*.

F. Metode Perancangan

Metode sebagaimana dalam kamus besar bahasa Indonesia adalah cara yang teratur dan terpikir baik-baik untuk mencapai maksud. Sementara itu, metode yang akan dipakai pada perancangan ini adalah metode *glass box*. Metode *glass box* adalah metode perancangan berdasarkan analisis dan sintesis. Dalam metode ini perancangan akan membutuhkan data yang kemudian akan diolah lebih lanjut, hasil pengolahannya nanti berupa sebuah desain.

1. Data yang Dibutuhkan

a. Data Primer

Pengumpulan data primer adalah pengumpulan data yang diambil dari subyek perancangan secara langsung. Data primer yang dipakai dalam perancangan ini berupa data hasil dari wawancara dengan

narasumber yang terkait dengan museum di D.I. Yogyakarta dan data visual berupa dokumentasi pribadi museum.

b. Data Sekunder

Pengumpulan data sekunder adalah pengumpulan data yang diambil dari berbagai sumber yang telah ada. Data sekunder ini diperoleh melalui kepustakaan berupa buku-buku mengenai *board game*, edukasi, dan museum. Data dari internet juga dapat digunakan untuk menambah data yang tidak bisa ditemukan di buku.

2. Metode Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi adalah metode pengumpulan data dengan mengamati langsung atau survei ke lapangan. Proses observasi ini dilakukan dengan mencari data secara langsung ke museum atau pihak yang terkait dengan museum dan mengumpulkan data yang dibutuhkan sesuai dengan batasan masalah yang ada.

b. Studi Pustaka

Metode pengumpulan data dengan mengambil data dari berbagai media. Media itu meliputi buku, majalah, jurnal, surat kabar, dan internet. Media utama yang digunakan berupa buku-buku dengan tema terkait perancangan ini yaitu *board game*, edukasi, dan museum.

c. Dokumentasi

Metode pengumpulan data dengan sistem merekam, memfoto, atau mencatat. Dokumentasi yang akan diambil adalah data-data visual mengenai museum yang nantinya digunakan dalam proses mendesain *board game*.

3. Instrumen/Alat Pengumpulan Data

Adapun alat-alat yang digunakan untuk pengumpulan data dalam perancangan ini adalah:

- a. Alat tulis meliputi buku dan pena/pensil untuk mencatat hasil observasi.
- b. Kamera untuk mendokumentasi data visual dari lapangan.
- c. Buku dan internet untuk mendapatkan data kepustakaan.

G. Metode Analisis Data

Analisis 5W+1H adalah metode analisis data yang meninjau tentang apa (*what*), siapa (*who*), dimana (*where*), kapan (*when*), kenapa (*why*), dan bagaimana (*how*) perancangan dilakukan. Hal ini digunakan untuk mencari strategi terbaik dalam menghadapi permasalahan yang muncul pada proses perancangan.

Dari semua input data yang terkumpul selanjutnya akan dianalisis menggunakan metode 5W + 1H dengan pola perancangan sebagai berikut:

1. *What?* (Apa masalah dari perancangan ini?)
2. *Who?* (Siapa target audiens perancangan ini?)
3. *Where?* (Dimana masalah ini terjadi?)
4. *When?* (Kapan masalah ini terjadi?)
5. *Why?* (Mengapa masalah ini terjadi?)
6. *How?* (Bagaimana masalah ini diatasi?)



H. Skematika Perancangan

