

JURNAL 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 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 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Mengetahui,
Ketua Program Studi DKV ISI Yogyakarta,



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

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 dihadirkan 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

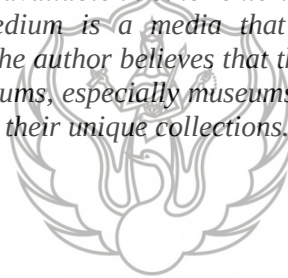
Mohammad Naufal Rahman

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 tahn 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

A. PENDAHULUAN

1. 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.jogjaprovo.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.”

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-](http://koran-sindo.com/page/news/2017-05-31/08/Geliat_Menjanjikan_Museum_di_Yogya)

[31/08/Geliat_Menjanjikan_Museum_di_Yogya](http://koran-sindo.com/page/news/2017-05-31/08/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).

Inovasi-inovasi tersebut terjadi 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.

2. 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?

3. 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*.

4. Landasan Teori

a. Pengertian Permainan dan *Board Game*

1) Permainan

Salen dan Zimmerman (2004: 83) dalam bukunya berpendapat bahwa permainan adalah sebuah sistem di mana ada pemain yang terlibat dalam konflik buatan, yang memiliki aturan, dan yang memiliki hasil akhir yang pasti. Lebih jelasnya, permainan adalah sebuah sistem, pemain berinteraksi dengan sistem tersebut, di dalam permainan terapat konflik, konflik dalam permainan tersebut buatan, aturan membatasi perilaku pemain dan menentukan permainan, dan setiap permainan memiliki hasil atau tujuan yang terukur.

2) *Board Game*

Board game adalah bagian dari *tabletop game* yang di dalamnya terdapat peraturan cara bermain yang dilengkapi dengan beberapa komponen seperti token, pion, atau bidak yang dapat digerakkan di atas sebuah “papan” khusus. Contohnya seperti yang sudah umum diketahui yaitu Catur, sebuah permainan bagaimana mengatur strategi untuk “menangkap” pion Raja milik lawan (<http://manikmaya.com/apa-sih-tabletop-board-dan-card-game-itu>). Diakses pada 14 Februari 2018).

Menurut Parlett dalam buku Woods (2012: 16) yang menentukan sebuah *board game* bukanlah hanya karena dimainkan di atas papan, tetapi karena dimainkan di atas sebuah pola dengan tanda-tanda tertentu, seperti susunan kotak-kotak atau jaringan dari kumpulan garis dan poin, yang tujuannya adalah menentukan pergerakan dan posisi dari suatu *game piece* (bidak, dsb.) dengan hal lainnya.

b. Pengertian Museum

Museum adalah sebuah lembaga tetap, terbuka untuk umum. Museum mempunyai tugas mengumpulkan, merawat, mengkaji, dan mengkomunikasikan koleksinya untuk kepentingan pendidikan, studi, dan “kesenangan” bagi masyarakat (Isnudi, 2014: 21)

Sutaarga (1969: 4) dalam bukunya mengatakan bahwa rumusan museum menurut Gertrud Rudolf-Hille adalah sebagai berikut:

- 1) Museum bukan saja mengumpulkan barang-barang antik atau barang-barang bagi penyelidikan ilmu pengetahuan, tetapi barang-barang itu adalah warisan kebudayaan dan segala hubungannya harus dipamerkan kepada umum.
- 2) Museum bukan tempat atau ruangan-ruangan untuk kepentingan para peminat atau kaum sarjana saja, iapun harus terbuka dan dapat menambah pengetahuan semua orang teristimewa para pemuda.

Dengan perumusan-perumusan di atas dikemukakan dua aspek pokok museum:

- 1) Museum sebagai pusat penelitian dan penyeluhan ilmu pengetahuan.
- 2) Museum sebagai prasarana pendidikan (non-formil/ekstrakurikuler), dalam arti kata penerus warisan kebudayaan.

5. Metode Pengumpulan Data

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.

a. Data yang Dibutuhkan

1) 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.

2) 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.

b. Metode Pengumpulan Data

1) 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.

2) 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.

3) 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*.

c. Instrumen/Alat Pengumpulan Data

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

- 1) Alat tulis meliputi buku dan pena/pensil untuk mencatat hasil observasi.
- 2) Kamera untuk mendokumentasi data visual dari lapangan.
- 3) Buku dan internet untuk mendapatkan data kepustakaan.

6. 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:

a. *What?* (Apa masalah dari perancangan ini?)

Masalah utama dari perancangan ini adalah bagaimana cara merancang *board game* yang mampu 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.

b. *Who?* (Siapa target audiens perancangan ini?)

Target audiens yang dituju oleh perancangan ini adalah masyarakat Indonesia terutama remaja yang berada di D.I. Yogyakarta yang terbuka terhadap hal baru.

c. *Where?* (Dimana masalah ini terjadi?)

Permasalahan ini terjadi di Indonesia karena obyek masalahnya sendiri berada di D.I. Yogyakarta dan target audiens yang dituju juga masyarakat di Indonesia.

d. *When?* (Kapan masalah ini terjadi?)

Masalah ini sudah terjadi sejak globalisasi mulai merambah ke Indonesia yang menyebabkan imej museum di mata masyarakat perlahan-lahan menjadi kuno, *jadul*, dan tidak kekinian sehingga tertutupi oleh tempat wisata lain yang lebih menarik di D.I. Yogyakarta.

e. *Why?* (Mengapa masalah ini terjadi?)

Kurang tahunya masyarakat tentang museum-museum di D.I. Yogyakarta dapat terjadi karena beberapa hal:

- 1) Masyarakat yang kurang teredukasi akan pentingnya museum.
- 2) Masyarakat yang kurang mengetahui bahwa museum-museum di D.I. Yogyakarta memiliki banyak variasi yang unik dan menarik juga membuat inovasi-inovasi menarik untuk mengundang pengunjung yang lebih muda.
- 3) Masih ada museum-museum di D.I. Yogyakarta yang kurang mengikuti perkembangan zaman sehingga kurang mengadakan penyesuaian untuk menarik pengunjung yang lebih muda yang

membuat kemungkinan mereka sadar akan keberadaan museum-museum tersebut kecil.

Oleh karena itu masyarakat perlu dikenalkan museum-museum apa saja yang ada di D.I. Yogyakarta dengan cara yang menarik. Media yang dipilih adalah media *board game* karena *board game* sendiri menurut Eko Nugroho, *game designer* di Kummara Game Studio pada awalnya *board game* pertama kali di desain bukan ditujukan sebagai media permainan, melainkan sebuah media yang mampu meringkas segala sesuatu yang rumit. Sejarah pun telah membuktikan bahwa *board game* telah digunakan sebagai media pembelajaran dari jaman dahulu. Jesse Schell juga berpendapat kalo cara bercerita interaktif (termasuk permainan) membuat partisipan dapat mengambil keputusan dalam cerita atau proses pembelajaran sehingga informasi yang diberikan terasa lebih menyenangkan dan dapat mudah diterima masyarakat, terutama untuk kalangan remaja dan anak-anak.

f. *How?* (Bagaimana masalah ini diatasi?)

Untuk dapat merancang *board game* yang mampu 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 adalah dengan mempelajari prinsip-prinsip pembuatan *board game* yang baik, mencari data tentang museum-museum apa saja yang terdapat di D.I. Yogyakarta, dan mendesain *board game* dengan mekanik dan visual yang tepat untuk target audiens yang ingin dituju. *Board game* yang sudah jadi pun nantinya akan didistribusikan ke tempat-tempat yang menjual berbagai souvenir yang berhubungan dengan D.I. Yogyakarta juga ke kafe-kafe sekitar D.I. Yogyakarta.

1. Desain Kartu

[illegible]

Gb.2. Seluruh Kartu Artefak 1 (sumber: Moh. Naufal Rahman)



Gb.3. Seluruh Kartu Artefak 2 (sumber: Moh. Naufal Rahman)



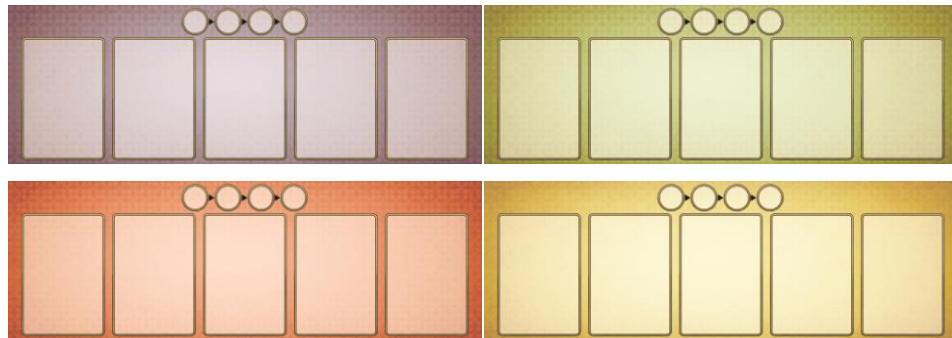
Gb.4. Seluruh Kartu Rencana dan Karakter (sumber: Moh. Naufal Rahman)

3. Desain Papan Permainan



Gb.5. Papan Permainan (sumber: Moh. Naufal Rahman)

4. Desain Papan Personal



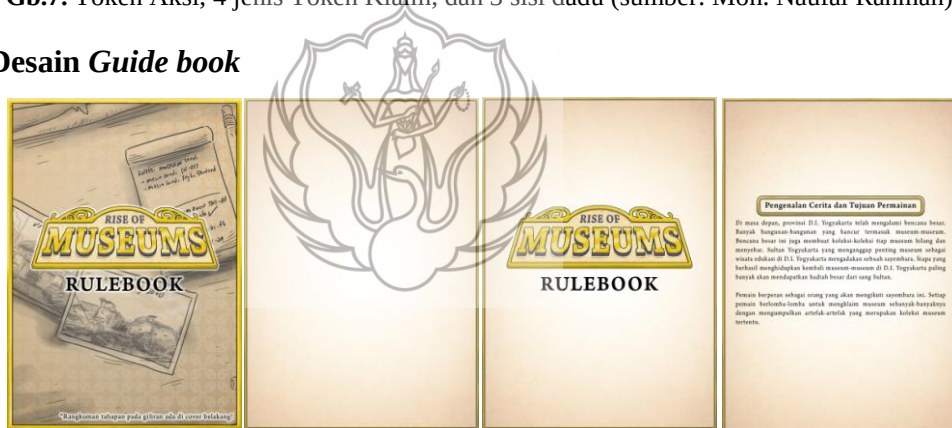
Gb.6. 4 Papan Personal (sumber: Moh. Naufal Rahman)

5. Desain Token



Gb.7. Token Aksi, 4 jenis Token Klaim, dan 3 sisi dadu (sumber: Moh. Naufal Rahman)

6. Desain Guide book



Gb.8. Sampul depan, halaman 1, 2, dan 3 rulebook (sumber: Moh. Naufal Rahman)



Gb.9. Halaman 4, 5, 6, dan 7 rulebook (sumber: Moh. Naufal Rahman)



Gb.10. Halaman 8, 9, 10, dan sampul belakang *rulebook* (sumber: Moh. Naufal Rahman)

7. Desain Kemasan Board Game



Gb.11. *Mock-up* kemasan depan dan belakang (sumber: Moh. Naufal Rahman)

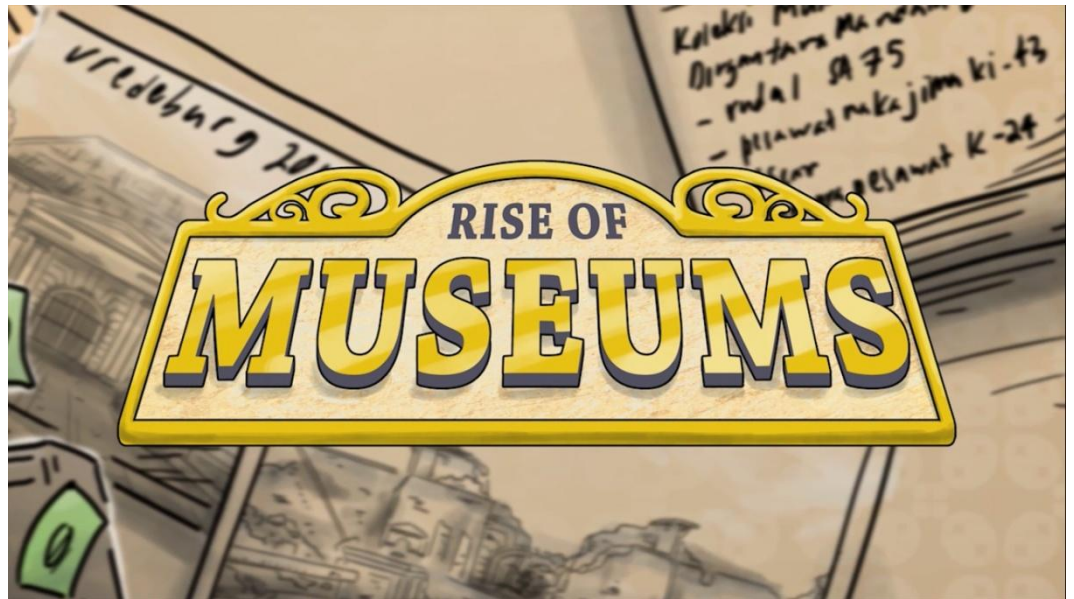
8. Desain Media Pendukung

a. Board Game Edisi Kolektor



Gb.12. *Mock-up* kemasan kayu depan dan belakang (sumber: Moh. Naufal Rahman)

b. Video Tutorial



Gb.13. Contoh cuplikan video tutorial (sumber: Moh. Naufal Rahman)

C. KESIMPULAN

Board game sebagai media penyampaian merupakan pilihan media yang sangat menarik. Membuat *board game* sebenarnya memiliki logika yang hampir sama dengan membuat *game* digital, yang membedakan hanyalah tidak diperlukannya kemampuan *programming* atau *coding* dan pemilihan pewujudan *board game* agar sesuai dengan *gameplay* yang diinginkan. Banyak sekali jenis mekanik yang ada dalam dunia *board game* yang mampu menyimulasikan berbagai jenis pengalaman atau situasi dalam dunia nyata, bahkan proses simulasi tersebut terkadang mampu menimbulkan sensasi bermain yang tidak bisa didapatkan dalam *game* digital. Hal itu yang membuat media *board game* lebih spesial ketimbang *game* digital, atau bahkan media-media lainnya.

Dari perancangan *board game* yang telah dilakukan, proses perancangan *board game* dibagi menjadi 3 tahap, tahap pra-produksi, tahap produksi, dan tahap pasca produksi. Tahap pra-produksi adalah tahap dimana perancang menentukan tema, target audiens, dan mekanik *board game* yang sesuai dengan hal-hal yang disebutkan sebelumnya. Pada tahap ini perancang juga membuat sebuah *prototype* atau *dummy* dari *board game* yang dirancang untuk menilai apakah mekanik *board game* yang dirancang sudah *balance* atau

belum. Tahap produksi adalah tahap dimana perancang memvisualisasikan *board game* dengan cara menentukan gaya visual dan penyusunan *layout* yang sesuai dengan mekanik *board game* yang sudah dirancang. Perancang mendesain visual seluruh komponen *board game*, mulai dari papan permainan hingga *layout rulebook* dan kemasan. Tahap pasca-produksi adalah tahap dimana perancang mewujudkan seluruh komponen yang sudah didesain dalam bentuk tiga dimensi, mulai dari mencetak komponen yang berbentuk kertas hingga membuat pion/token/komponen non-kertas lain dan kemasan.

D. REFERENSI

Buku

Isnudi. Bungai Rampai: Kumpulan Makalah Seminar dan Diskusi Museum dan Sejarah. Jakarta: Museum Kebangkitan Nasional, Direktorat Jendral Kebudayaan, 2014.

Salen, Katie, dan Eric Zimmerman. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge, Massachusetts: Massachusetts Institute of Technology, 2004.

Sutaarga, Moh. Amir. *Capita Selecta Museografi dan Museologi: Kumpulan Karangan tentang Ilmu Permuseuman*. Jakarta: Depdikbud, 2000.

Woods, Stewart. *Eurogames: The Design, Culture, and Play of Modern European Board Games*. Jefferson, North Carolina: McFarland & Company, Inc., Publishers, 2012.

Webtografi

<http://asosiasimuseumindonesia.org>

<http://boardgame.id>

<http://manikmaya.com>

<http://museum.jogjaprovo.go.id>

<https://www.playday.id>