LAPORAN TUGAS AKHIR
PENCIPTAAN KARYA SENI

# "RATON"
# EDUKASI KERAGAMAN BUDAYA INDONESIA
## MELALUI MEDIA PERMAINAN PAPAN

**Bimo Firstiawan Akbar**
NIM 1500142033

**PROGRAM STUDI D-3 ANIMASI**
**JURUSAN TELEVISI**
**FAKULTAS SENI MEDIA REKAM**
**INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2019**

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

# “RATON”
# EDUKASI KERAGAMAN BUDAYA INDONESIA MELALUI MEDIA PERMAINAN PAPAN

LAPORAN TUGAS AKHIR
untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Ahli Madya
Program Studi D-3 Animasi

Disusun oleh:

**Bimo Firstiawan Akbar**
NIM 1500142033

**PROGRAM STUDI D-3 ANIMASI**
**JURUSAN TELEVISI**
**FAKULTAS SENI MEDIA REKAM**
**INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2019**

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

# HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir yang berjudul:

**"RATON"**
**EDUKASI KERAGAMAN BUDAYA INDONESIA MELALUI MEDIA PERMAINAN PAPAN**

Disusun oleh:
**Bimo Firstiawan Akbar**
NIM 1500142033

Pameran, penayangan, dan laporan Tugas Akhir karya seni animasi telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Program Studi D-3 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal ...09 JAN 2019

**Dr. Samuel Gandang Gunanto S.Kom.,M.T**
Pembimbing I / Ketua Penguji

**Arif Sulistiyono, M.Sn.**
Pembimbing II / Anggota Penguji

**Fx. Satriyo Dwi N., M.M., M.Eng.**
Penguji Ahli / Anggota Penguji

Ketua Program Studi

**Tanto Hartoko, M.Sn.**
NIP 19710611 199803 1 002

Mengetahui,
Dekan

**Marsudi, S.Kar., M.Hum.**
NIP 19610710 198703 1 002



UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

# HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda-tangan di bawah ini,

| | | |
|---|---|---|
| Nama | : | Bimo Firstiawan Akbar |
| No. Induk Mahasiswa | : | 1500142033 |
| Judul Tugas Akhir | : | **“RATON “ EDUKASI KERAGAMAN BUDAYA INDONESIA MELALUI MEDIA PERMAINAN PAPAN** |

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Penciptaan Karya Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat tulisan atau karya yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.

Yogyakarta, 28 Desember 2018
Yang menyatakan

Bimo Firstiawan Akbar
NIM 1500142033



UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT yang maha pengasih dan maha penyayang, sehingga proses perjalanan menuju mata kuliah Tugas Akhir berjalan dengan lancar. Tugas akhir ini akan menjadi akhir masa perkuliahan di D-3 Animasi, dan menjadi awal yang baru sebuah perjalanan kehidupan selanjutnya.

Karya Tugas Akhir penciptaan game berjudul "RATON" diciptakan dengan sepenuh upaya, *game* dengan teknik permainan papan ini mengambil konsep dari permainan tradisional Bentengan yang telah di modifikasi. Penciptaan karya game dengan tema permainan papan atau *Boardgame* ini tentu mencurahkan waktu, tenaga, hingga biaya. Dengan dukungan banyak pihak, game ini dapat tercipta.

Oleh karena itu, diucapkan banyak terimakasih atas dukungan dari banyak pihak yang telah membantu dan mendukung terselesaikannya *boardgame* "RATON". Ucapan terimakasih diberikan kepada :

1. Almamater kebanggaan, Institute Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Retor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Marsudi, S.Kar., M.Hum., selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam.
4. Tanto Harthoko, M.sn., selaku Ketua Program Studi D-3 Animasi, Fakultas Seni Media Rekam.
5. Dr. Samuel Gandang Gunanto S.Kom.,M.T. selaku Dosen Pembimbing I.
6. Arif Sulistiyono, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing II.
7. Staf pengajar dan seluruh karyawan Prodi Animasi, Fakultas Seni Media Institut Seni Indonesia Yogyakarta.



UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

8. Kedua orang tua yang telah memberikan dukungan moril maupun materil untuk menuntut ilmu, sehingga karya Tugas Akhir dan penulisan laporan dapat terselesaikan.
9. Rekan-rekan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam penyelesaian Tugas Akhir hingga penulisan laporan masih terdapat banyak kesalahan dan kekurangan, akan tetapi semoga segala usaha yang telah dilakukan dapat bermanfaat bagi semua, sebagai ilmu yang bermanfaat, barokah dan menambah khasanah ilmu pengetahuan.

Yogyakarta, 28 Desember 2018

**Bimo Firstiawan Akbar**



UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

# ABSTRAK

Kurangnya arena bermain yang ada di sekitar lingkungan pemukiman serta banyak dari anak-anak maupun remaja yang lebih sering bermain *gadget* sehingga mengakibatkan kurangnya permainan tradisional yang dimainkan. *Boardgame* "RATON" merupakan pengembangan dari permainan tradisional bentengan yang telah dimodifikasi. Terdapat proses-proses yang harus dilewati dalam penciptaan *boardgame* seperti konsep, pembuatan aturan permainan, prakarya, *test play* dan *packaging.* Cara bermainya pun hampir sama dengan permainan tradisional bentengan yaitu untuk merebut benteng musuh dengan cara menempatinya. Terbilang kompleks dalam segi peraturan, namun permainan ini dapat di mainkan oleh banyak orang kraena tidak meninggalkan unsur-unsur yang dibuat sebelum permainan ini ada.

Kata kunci : *boardgame*, permainan, raton, tradisional



UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL ……i
HALAMAN PENGESAHAN …….ii
SURAT PERNYATAAN ……...iii
KATA PENGANTAR …….....iv
ABSTRAK ……..vi
DAFTAR ISI…….……vii
DAFTAR GAMBAR …….…….……x
DAFTAR TABEL ……...…..xii
BAB I PENDAHULUAN
A. Latar Belakang .....1
B. Rumusan Masalah .....2
C. Tujuan ….....2
D. Target Audien .....2
E. Indikator Capaian Akhir
1. Praproduksi .....3
2. Produksi .....4
3. Pascaproduksi .....4
BAB II EKSPLORASI
A. Landasan Teori .....5
B. Tinjauan Karya
1. *Boardgame "Candrageni"*.……..……...6
2. *Card Game "Hearthstone"* …...…….…..….……6
3. *Boardgame "Sum Swamp*"....…….. …...……..…7
4. *Card Game "Epic Death!"* ...……...…8
5. Sahabat Pemberani: Permainan Kejujuran …….…….……..…...8



UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

BAB III PERANCANGAN

A. Desain Permainan

1. Tema…….....10
2. Cara Bermain ……...……10

B. Dokumen Aset ……...11

1. Deksripsi Permainan ……11
2. Teknik Permainan .……...11
3. Komponen Permainan …….…….11
4. Dimensi Komponen ……11

C. Merancang Pion

1. Merancang Pion Ondel-Ondel……..……..……..12
2. Merancang Pion Gadis Dayak…….……13
3. Merancang Pion Barongan …….....……..13

D. Merancang Desain Kartu.....……....13

E. Merancang Desain Dadu ……15

F. Merancang Desain Papa Permainan…….....…...15

BAB IV PERWUJUDAN

A. Praproduksi …...…….....…….....18

a. Konsep……..……....18
b. Aturan Permainan……...……..18
c. *List Aset* ……..……18

B. Produksi

1. Membuat Desain Pion ….……..……..…….21
2. Membuat Desain Kartu …..……....…….21
3. Membuat Desain Dadu 3D ……...…….……..22
4. Membuat Desain Papan Permainan ……...…..…….……..23
5. Membuat Desain *Package*.……..……..……..24
6. Alpha Test ……..……..……..…….24
7. *Flowchart* ……...……..…..……...25



UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

C. Pascaproduksi

1. Pion ……..26
2. Papan Permainan ……29
3. Kartu Permainan ……29
4. Dadu ……42
5. Poin ……42
6. Tes Publik ……45
7. Promo ……45

BAB V PEMBAHASAN

A. Elemen Formal

1. Prosedur ……46
2. Aturan ……46

B. Jadwal Produksi Tugas Akhir ……47

C. Rancangan Biaya ……50

BAB VI PENUTUP

A. Kesimpulan ……52
B. Saran ……52

DAFTAR PUSTAKA ……53

LAMPIRAN ……54



UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Aset *Boardgame* “Candrageni”…..…….…….……6
Gambar 2.2 Desain Kartu “*Hearthstone*”……7
Gambar 2.3 Desain Dadu “*Sumswamp*”…...…….……..…7
Gambar 2.4 Desain Aset “*Epic Death*”…….…….….8
Gambar 2.5. Desain Aset Sahabatt Pemberani ……..…….....…..9
Gambar 3.1 Desain Pion Ondel-Ondel…….....…12
Gambar 3.2 Desain Pion Gadis Dayak…...…….……...13
Gambar 3.3 Desain Pion Barongan…….……...13
Gambar 3.4 Desain Kartu Deapan……..…..……..……...14
Gambar 3.5 Desain Kartu Belakang…….…..…….……...14
Gambar 3.6 Desain Dadu……...…….……..15
Gambar 3.7 Desain Prototype Map……....16
Gambar 4.1 Proses pembuatan desain Pion……..…...……..21
Gambar 4.2 Proses pembuatan desain Kartu Depan…….……..……...22
Gambar 4.3 Proses pembuatan desain Kartu Belakang..…….…..22
Gambar 4.4 Proses pembuatan desain Dadu “RATON”...…….……..23
Gambar 4.5 Proses pembuatan desain Dadu 2d…….23
Gambar 4.6 Proses pembuatan desain *Papan*….…….……..24
Gambar 4.7 Proses pembuatan desain *Package*…….……24
Gambar 4.8 Bagan Flowchart……25
Gambar 4.9 Desain Pion Ondel-Ondel ……....……....…….….26
Gambar 4.10 Desain Pion Gadis Dayak….....……...…….…..27
Gambar 4.11 Desain Pion Barongan…….....……....……..27
Gambar 4.12 Desain Papan Permainan “RATON”.....……..……...28
Gambar 4.13 Desain Kartu Belakang.....…….....…...39



UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Gambar 4.14 Desain Kartu Pertanyaan Badik.....30
Gambar 4.15 Desain Kartu Pertanyaan Bara Sangihe .....31
Gambar 4.16 Desain Kartu Pertanyaan Clurit .....31
Gambar 4.17 Desain Kartu Pertanyaan Golok.....31
Gambar 4.18 Desain Kartu Pertanyaan Kandik .....32
Gambar 4.19 Desain Kartu Pertanyaan Keris.....32
Gambar 4.20 Desain Kartu Pertanyaan Kujang.....33
Gambar 4.21 Desain Kartu Pertanyaan Kurambiak...33
Gambar 4.22 Desain Kartu Pertanyaan Mandau..... .....34
Gambar 4.23 Desain Kartu Pertanyaan Pedang Janawi .....34
Gambar 4.24 Desain Kartu Pertanyaan Rencong .....35
Gambar 4.25 Desain Kartu Pertanyaan Kendang.....35
Gambar 4.26 Desain Kartu Pertanyaan Rebab..... .....36
Gambar 4.27 Desain Kartu Pertanyaan Seruling.....36
Gambar 4.28 Desain Kartu Pertanyaan Tifa.....37
Gambar 4.29 Desain Kartu Ijol.....37
Gambar 4.30 Desain Kartu Kunjoro .....38
Gambar 4.31 Desain Kartu Malik.....38
Gambar 4.32 Desain Kartu Malik#2..... .....39
Gambar 4.33 Desain Kartu Nelongso .....40
Gambar 4.34 Desain Kartu Ngongso.....41
Gambar 4.35 Desain Kartu Kartu Pinulung.....41
Gambar 4.36 Desain Kartu Tameng.....42
Gambar 4.37 Desain Kartu Dadu.....43
Gambar 4.38 Desain Kartu Poin.....43
Gambar 4.39 Desain Packaging.....44
Gambar 4.40 Desain Packaging Kartu.....45



UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

## DAFTAR TABEL

Tabel b.1 Jadwal pembuatan *boardgame* "RATON"……..47

Tabel c.1 Biaya kerja tahap praproduksi *boardgame* "RATON"……50

Tabel c.2 Biaya kerja tahap produksi *boardgame* "RATON"…….50

Tabel c.3 Biaya kerja tahap pascaproduksi *boardgame* "RATON"……51

Tabel c.4 Total pengeluaran *boardgame* "RATON"……...51



UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

# BAB I
# PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang

Permainan tradisional saat ini sudah mulai ditinggalkan karena sudah jarang ditemukan tanah lapang di lingkunagan masyarakat. Permainan tradisional merupakan warisan budaya dari generasi ke generasi. Oleh karena itu kunci keberlangsungan permainan tradisional untuk tetap hidup ditengah masyarakat adalah pewarisan dari generasi tua ke generasi muda. Tapi sebagian besar dari permainan tradisional tidak di kenalkan kepada generasi muda. Karena perilaku masyarakat modern lebih suka pada hal yang praktis.

Era globalisasi ini, memunculkan alternatif permainan berbasis digital. Permainan yang terdapat digital cenderung lebih diterima dan praktis. Permainan atau *game* dibuat untuk menghilangkan stress, ada juga permainan yang dibuat untuk kegiatan belajar mengajar atau pendidikan, dibuat demikian agar orang yang ingin belajar tidak merasakan bosan. Permainan biasanya melibatkan stimulasi mental atau fisik dan juga bisa keduanya. Banyak permainan yang bisa mengembangkan kreatifitas seseorang.

Di kota kota besar lapangan untuk bermain sangat sedikit, membuat anak-anak kehilangan tempat berkumpul untuk bermain bersama. Hal ini juga membuat permainan tradisional semakin jarang dimainkan. Melihat kenyataan tersebut, anak-anak tidak lagi mengenal permainan tradisional seperti engklek atau bentengan yang biasa dimainkan oleh anak jaman dulu. Upaya pelestarian menjadi sebuah strategi budaya agar permainan tradisional tetap hidup dan setidaknya dikenal oleh anak saat ini yaitu dengan mendokumentasikan dengan foto,film dan game.

Terdapat beberapa jenis permainan yang ada, Crawford (1984) membagi permainan dalam beberapa jenis yaitu *board game, card game, athletic games, children's game* dan *computer game. Board game* yaitu permainan yang menggunakan papan sebagai alat permainannya, contoh permainan *board game*



UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

yang populer di Indonesia adalah Ular Tangga, Monopoli, Halma, Ludo. Permainan – permainan tersebut yang melandasi perkembangan permainan *board game* di Indonesia. Di Indonesia sendiri, pertumbuhan industri game digital ditandai dengan hadirnya banyak studio game developer yang juga turut melahirkan para desainer game yang fokus pada perancangan game yang lebih baik. Saat ini *boardgame* di Indonesia sangat berkembang, dengan tema-tema yang lebih mengeksplor muatan lokal yang dekat dengan masyarakat

## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dapat dirumuskan permasalahan yang akan diselesaikan sebagai berikut :

1. Permainan tradisional Bentengan sudah jarang dimainkan oleh anak – anak karena kurangnya lahan.
2. Anak-anak lebih memilih permainan di *handphone*. Karena lebih menarik dan praktis.
3. Kurangnya desain permainan *boardgame* yang mengambil atau memoidifikasi permainan tradisional dengan unsur yang edukatif, menarik dan praktis.

## C. Tujuan

Mengembangkan permainan tradisional Bentengan dengan mengubah skala area Bentengan menjadi ukuran kecil layaknya *boardgame* dengan memodifikasikan cara bermainnya serta mengenalkan unsur-unsur keberagaman budaya Indonesia sebagai muatan lokal.

## D. Target Audien

Target audien permainan papan "RATON" ini adalah:

1. Usia : 12 tahun ke atas
2. Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
3. Pendidikan : Berbagai latar pendidikan



UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

4. Status sosial : Semua kalangan
5. Negara : Indonesia

## E. Indikator Capaian Akhir

Capaian akhir dari permainan "RATON" yaitu apabila telah melalui tahapan-tahapan produksi, sehingga menjadi satu permainan papan edukasi yang utuh, dengan tahapan sebagai berikut:

### 1. Praproduksi

Praproduksi adalah tahap awal dimulainya pembuatan karya. Mulai dari pengembangan ide hingga pembuatan prakarya. Berikut adalah tahapan proses praproduksi:

a. Ide dan Konsep

"RATON" adalah permainan papan yang di ambil dari konsep permainan tradisional Bentengan yang telah di modifikasi menjadi permainan papan edukasi. "RATON" merupakan nama lain dari permainan bentengan, nama tersebut berasal dari daerah Kulon Progo.

b. Riset

Dilakukan beberapa riset untuk mengenal lebih lanjut budaya-budaya yang berada di Indonesia. Seperti motif batik,desain senjata,desain alat music.

c. Prakarya

Dalam pembuatan desain aset permainan tahap awal adalah pembuatan *sketch* desain pion, background papan permainan, kartu dan dadu. Serta mengukur aset yang akan di buat.

*d. Testing*

*Testing* pada tahap awal merupakan proses memainkan hasil prakarya untuk mengetahui bagian bagian permainan yang keliru.



UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

**2. Produksi**

Produksi adalah proses inti dari pembuatan permainan, proses ini dilakukan setelah tahap praproduksi selesai. Mulai dari pewarnaan asset hingga *testing* tahap ke-2. Berikut adalah tahapan proses produksi:

a. *Detailing* dan *Coloring*

Dalam pembuatan aset tahap ini adaalah lanjutan dari *skecth-up* dari tahapan praproduksi. Yaitu mendetailkan dan dilanjutkan dengan *coloring* seluruh aset yang sudah dibuat.

b. *Layouting*

Pada tahap ini *layouting* berguna untuk menyelaraskan desain aset yang telah di buat.

c. Pencetakan

Semua aset yang selesai dibuat ditindak lanjuti dengan melakukan mencetak aset, yaitu mengubah *sofile* menjadi *hardcopy*.

d. *Testing*

Merupakan *testing* yang ke-2, disini kesalahan kesalahan yang terjadi di *testing* pertama sudah di perbaiki, yang meliputi cara permainan maupun desain permainan.

**3. Pascaproduksi**

Pascaproduksi adalah tahapan akhir atau proses penyelesaian, tahap ini berlangsung setelah tahap produksi selesai. Berikut adalah tahapan pascaproduksi:

a. *Packaging*

Dalam proses ini permainan sudah dapat dimainkan, *Packaging* bertujuan untuk melindugi aset-aset yang telah dibuat dan memberikan kesan rapi serta menarik.



UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta