

PUBLIKASI ILMIAH
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

JURNAL 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

HALAMAN PENGESAHAN

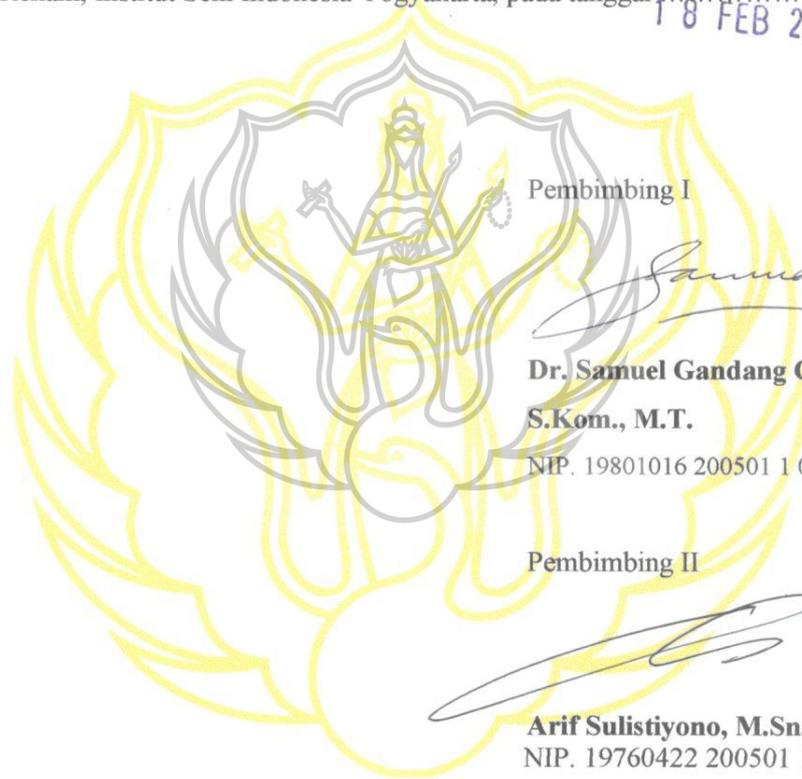
Publikasi Ilmiah Tugas Akhir yang berjudul:

“RATON” EDUKASI KERAGAMAN BUDAYA INDONESIA MELALUI MEDIA PERMAINAN PAPAN

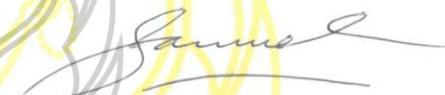
Disusun oleh:
Bimo Firstiawan Akbar
NIM 1500142033

Publikasi Ilmiah Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Animasi telah disetujui oleh Pembimbing Tugas Akhir Program Studi D-3 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal

18 FEB 2019



Pembimbing I



Dr. Samuel Gandang Gunanto,
S.Kom., M.T.

NIP. 19801016 200501 1 001

Pembimbing II



Arif Sulistiyono, M.Sn.
NIP. 19760422 200501 1 002

Mengetahui,
Ketua Program Studi



Tanto Harthoko, M.Sn.
NIP 19710611 199803 1 002

“RATON” EDUKASI KERAGAMAN BUDAYA INDONESIA MELALUI MEDIA PERMAINAN PAPAN

Bimo Firstiawan Akbar
D3 Animasi, 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 bermainnya pun hampir sama dengan permainan tradisional bentengan yaitu untuk merebut benteng musuh dengan cara menempatnya. Terbilang kompleks dalam segi peraturan, namun permainan ini dapat dimainkan oleh banyak orang karena tidak meninggalkan unsur-unsur yang dibuat sebelum permainan ini ada.

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

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Permainan tradisional saat ini sudah mulai ditinggalkan karena sudah jarang ditemukan tanah lapang di lingkungan 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.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

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

3. Tujuan dan Manfaat

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.

4. Target Audien

Target audien menurut demografis game ini adalah ;

1. Usia : 12 tahun keatas
2. Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
3. Pendidikan : Dari latar pendidikan apapun
4. Status sosial : Semua kalangan
5. Negara : Indonesia
6. Bahasa : Indonesia

5. 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:

a. Praproduksi

Praproduksi adalah tahap awal dimulainya pembuatan karya. Mulai dari pengembangan ide hingga pembuatan prakarya.

b. Produksi

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

c. Pascaproduksi

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

B. LANDASAN TEORI

Proses pengembangan ide permainan “*RATON*” berawal dari maraknya permainan *boardgame* dan mulai jarangya permainan tradisional yang dimainkan terutama permainan bentengan dan harus di lestarikan.

Beberapa dekade lalu ketika teknologi belum berkembang sepesat sekarang, anak-anak menghabiskan waktu dengan bermain bersama teman-teman sebayanya. Mereka memainkan banyak permainan yang membutuhkan olah fisik seperti sepak bola, petak umpet, gobak sodor dan lain sebagainya. Dizaman sekarang, permainan tradisional merupakan salah satu warisan budaya secara turun temurun (Achroni,2012).

Menurut Fealdman (2009), Permainan tradisional membutuhkan olah fisik para pemainnya sehingga akan berguna untuk melatih motorik dan kognitif anak. Di era globalisasi ini anak-anak sampai remaja lebih memilih untuk duduk dikamar dan bermain *game* digital daripada bermain dengan teman sebayanya, padahal *game* digital lebih banyak mendatangkan perilaku negatif pada anak-anak maupun remaja. Contoh perilaku negatif anak karena terlalu banyak bermain *game* digital adalah kecanduan dan terpengaruhnya anak pada aksi kekerasan pada *game-game* digital.

C. PERANCANGAN

1. Konsep

Terinspirasi dari permainan tradisional Bentengan yang diimprovisasi dengan mengubah skala ukuran permainan Bentengan menjadi sebuah *board game*. Bentengan merupakan permainan tradisional yang membutuhkan tenaga dan strategi, dimana dibutuh kerja sama kelompok untuk mengalahkan kelompok lain dengan cara menyentuh benteng lawan.

2. Dokumen Konsep

a. Deskripsi Game

- i) *Abstraksi* : *Boardgame dengan genre game edukasi dan tradisional dimana yang tercepat menyentuh benteng dia yang menang.*
 - ii) *Genre* : *Game Edukasi*
 - iii) *Tema* : *Tradisional*
 - iv) *Visual Style* : *2D dan 3D*
 - v) *Pemain* : *2 Pemain*
 - vi) *Player Immersion* : *Strategy , Memory, Luck*
 - vii) *Consumer Group* : *12 Tahun +*
- b. *Game Technical*
- i) *Technical Form* : *2D Boardgame*
 - ii) *View* : *Real Top Down*
 - iii) *Platform* : *Boardgame*
 - iv) *Control* : *Hand*
 - v) *Game Size* : *42x27 cm*
 - vi) *Software* : *Photoshop CC 2014 dan Blender*
- c. *Komponen game*
- i) *Package / Kotak permainan*
 - ii) *Kartu*
 - iii) *Bidak*
 - iv) *Poin*
 - v) *Papan Permainan*
 - vi) *Kertas panduan bermain*

3. Desain Kartu



Desain Seluruh Kartu

4. Desain Backcard



Desain Backcard

5. Desain Papan Permainan



Desain Papan Permainan

6. Desain Packaging



Desain Packaging

D. PERWUJUDAN

1. Praproduksi

Proses praproduksi merupakan tahap awal dari proses produksi, termasuk di dalamnya menentukan konsep permainan, menata layout, dan menyusun aturan-aturan permainan gameplaynya.

a. Konsep

Konsep merupakan bentuk gambaran yang akan diproduksi. Konsep game ini pemain berlomba untuk menyentuh benteng musuh dengan cepat.

b. *Layout*

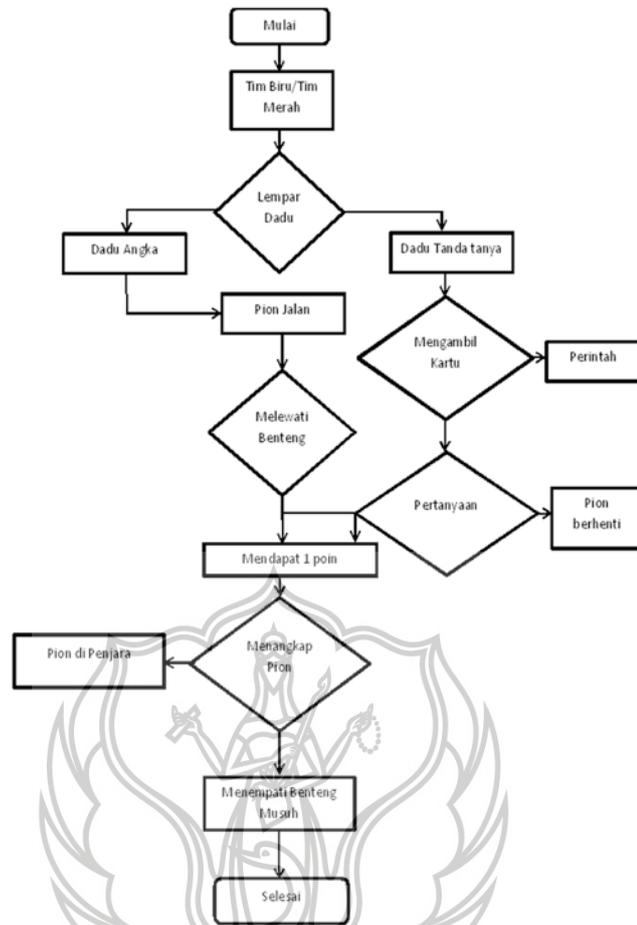
Layout merupakan tahapan menyusun alur permainan atau biasa disebut *prototype* awal. *Layout* dibuat dengan tujuan mengetahui bentuk awal dari permainan "RATON" agar mempermudah pengerjaan di tahap produksi.

c. *Game Rule*

Game Rule atau peraturan permainan adalah hal yang sangat penting dalam game karena ini adalah panduan utama pemain yang baru memainkan game ini. Dalam menentukan aturan game ini harus dimulai dari pengenalan setiap komponen sampai alur permainan dari awal sampai akhir.

d. *Flowchart*

Flowchart adalah diagram bermain, yang harus ada di setiap bentuk game. *Flowchart* juga menentukan alur permainan yang memperjelas peraturan bermain terutama kepada produser atau *supervisor*. Berikut *flowchart*



Flowchart "RATON"

2. Produksi

a. Desain

Dalam tahap design, semua aset dibuat mulai dari *backcard*, papan permainan, ilustrasi *character*, *frontcard*, panduan bermain, dan *packaging*.

b. Mock Up

Mock – Up adalah tahapan pembuatan bentuk permainan secara asli namun dengan minim asset atau tanpa design yang jadi di dalamnya, terdapat bentuk layout dan komponen-komponen gamenya, tujuan pembuatan mock-up adalah untuk mengetahui alur permainan ketika

sudah jadi nanti, dan menguji kekurangan dan kelebihan game yang sudah dibuat.

c. Alpha Testing

Alpha Testing adalah tahapan dimana kita sebagai developer game mengumpulkan beberapa game tester atau orang untuk memainkan prototype game kita, tugas mereka adalah memainkan game kita dengan peraturan yang sudah kita buat. Tahap ini membantu developer game untuk mencari kelemahan dan kelebihan game secara langsung.

3. Pascaproduksi

a. Final Render

Final Render adalah hasil akhir semua design yang telah dibuat dan siap dicetak dan dikemas di dalam kemasan *cardgame* “RATON”.

b. Packaging

Setelah semua komponen tercetak, tahap berikutnya adalah pengemasan produk. Produk dikemas serapi mungkin dan terlihat menjual baik dari segi design ataupun tampilan kotaknya.

c. Public Testing

Public testing adalah tahap dimana kita menyediakan tempat untuk orang memainkan *game* kita seutuhnya atau dalam keadaan sudah jadi. *Public testing* dilakukan hanya menggunakan produk kita dalam skala kecil, tujuannya adalah untuk melihat kembali kekurangan dan kelebihan game kita setelah rilis. Setelah ditemukannya kekurangan baru yang tidak terfilter di *alpha testing* barulah pada tahap berikutnya yaitu tahap *massive production* atau cetak massal kita bisa 100% memberikan *game* kita tanpa ada kendala lagi.

d. Promo

Promo adalah hal yang sangat penting dalam dunia *cardgame*, karena tanpa *promo*, *game* kita tidak akan dikenal oleh masyarakat, misalkan *promo* yang kita berikan berupa sebuah video cara bermain dan *gameplay*. Kita bisa mempromokan video melalui *media social*, *promo* lainnya adalah berupa *post-post* diforum-forum *game* dalam negeri dan luar negeri.

E. Pembahasan

1. Elemen Formal

Penciptaan *cardgame* “RATON” juga memasukan beberapa unsur-unsur dari *cardgame* itu sendiri, di jelaskan sebagai berikut :

a. Prosedur

Game “RATON” berakhir jika salah satu pemain berhasil menyentuh benteng lawan atau menangkap seluruh bidak lawan. Setiap putaran, pemain diberi kesempatan untuk melempar dadu guna menggerakkan pion sesuai hasil dadu.

b. Aturan

- 1) 1 pemain mendapat 3 bidak/pion yang dijalankan bergantian sesuai urutan,
- 2) Untuk menjalankan bidak, pemain di haruskan untuk melempar dadu.
- 3) Setiap bidak melewati atau meninggalkan tulisan “benteng” bidak mendapat 1 poin. Poin tersebut ditaruh ditempat yang sudah di sediakan dan sesuai dengan penomoran bidak.
- 4) Jika hasil dadu adalah “angka”, bidak di jalankan sebanyak hasil tersebut.
- 5) Jika hasil dadu adalah “simbol”,pemain harus mengambil kartu.
- 6) Terdapat 2 jenis kartu dalam 1 *deck*, kartu pertanyaan dan kartu perintah. Kartu pertanyaan jika dijawab dengan benar maka pemain

mendapat hadiah 1 poin. Kartu perintah merupakan kartu yang memiliki fungsi yang berbeda-beda.

- 7) Bidak dapat menangkap bidak lawan dengan cara menjalankan bidak ke area yang ditempati bidak musuh dengan jumlah poin yang lebih sedikit atau sama banyak.
- 8) Bidak yang tertangkap akan diletakkan pada area “penjara”, cara menyelamatkannya dengan menjalankan bidak ke area/tulisan “penyelamatan”. Bidak yang telah di selamatkan akan kembali ke tempat awal permainan.
- 9) Permainan di anggap selesai jika bidak kamu menempati tulisan “benteng” lawan atau dengan menangkap seluruh biadak lawan.
- 10) “Pos” memiliki fungsi untuk mendapatkan 2 poin jika bidak melawati area tersebut.

G. Kesimpulan

1. *Boardgame* “RATON” merupakan pengembangan dari permainan tradisional yang bernama Bentengan;
2. Terdapat proses-proses dalam penciptaan *boardgame* “RATON” dari ide, konsep, *layouting*, membuat aturan permainan, *prototype/prakarya*, pembuatan aset, *test play* hingga *packaging*;
3. *Boadgame* “RATON” mengambil unsur-unsur kebudayaan Indonesia dari segi senjata tradisionalnya dan alat musik tradisional;
4. “RATON” merupakan permainan yang bisa dimainkan oleh banyak orang;
5. *Boardgame* ”RATON” memiliki aturan permainan yang terbilang kompleks namun masih bisa dimengerti karena dalam pembuatan permainan masih mengambil komponen-komponen dasar dari permainan yang sudah ada.

H. Saran

1. Aturan permainan sedikit kompleks untuk ukuran anak-anak.
2. Jenis-jenis kartu bisa ditambah agar lebih variatif.
 - a. Menambah ukuran papan permainan

DAFTAR PUSTAKA

- Achroni, Keen. 2012. *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Jakarta:Javalitera.
- Crawford, Chris. 1984. *The Art of Coputer Game Design*. United States: *Osborne Media*.
- Papalia D.E., Olds S.W, & Feldman, R.D.2009. *Human Development*(Perkembangan Manusia edisi 10 buku2).(Penerj. Brian Marwensdy). Jakarta Salemba Humanika.

Laman:

- Ir. Blasworo Adisuyanto Aka,MM. 2012. Olahraga Tradisional “BENTENG”.
- Tersedia di: <http://ortrad.blogspot.com/2012/11/olahraga-tradisional-benteng.html>
- [7 Oktober 2017]
- Nelson Gustav Wisana. 2011. Manfaat Board Game di Tengah Era Digital.
- Tersedia di: <http://arulingame.blogspot.com/p/mengapa-board-game.html>
- [10 Oktober 2017]
- Vagansza. 2015. 51 *Game* Mekanik yang Kerap digunakan dalam Tabletop *Game*
- Tersedia di: <http://www.google.com/amp/boardgame.id/52-game-mekanik-yang-kerap-digunakan-dalam-tabletop-game/amp/>
- [20 november 2018]