

**PENGARYAAN**

**PERANCANGAN *BOARD GAME* BERDASARKAN KISAH  
*BHARATAYUDHA***

**Diajukan untuk Memenuhi Syarat dalam Memperoleh Gelar Sarjana Desain**



Oleh :

**Gisnawati – 156010018**

**FAKULTAS ILMU SENI DAN SAstra  
PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
UNIVERSITAS PASUNDAN  
BANDUNG  
JULI 2019**



Program Studi Desain Komunikasi Visual  
Fakultas Ilmu Seni Dan Sastra  
Universitas Pasundan

## PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan (dan menjamin) bahwa karya/penulisan skripsi/TA ini dilakukan secara mandiri dan disusun tanpa menggunakan bantuan yang tidak dibenarkan, sebagaimana lazimnya pada penyusunan sebuah skripsi/TA.

Semua **elemen karya, kutipan tulisan dan/atau pemikiran orang lain** yang digunakan di dalam penyusunan skripsi/TA, baik dari sumber yang dipublikasikan ataupun tidak (termasuk dari buku, artikel jurnal, catatan kuliah, tugas mahasiswa lain, dan lainnya), telah direferensikan dengan baik dan benar menurut kaidah akademik yang baku dan berlaku.

Skripsi/TA ini **belum pernah** diajukan pada pendidikan program sarjana di perguruan tinggi lain, dan **tindak plagiarisme** akan dikenakan sanksi seperti yang tercantum dalam Peraturan Akademik dan Kemahasiswaan Universitas Pasundan.

Bandung, 91 juli 2019

Penulis



NIM 156010068

## HALAMAN PENGESAHAN

Pengkaryaannya ini diajukan oleh :

Nama : Gisnawati  
NPM : 156010018  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Judul Pengkaryaan : Perancangan *Board Game* Berdasarkan Kisah  
*Bharatayudha*

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Desain pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Seni dan Sastra, Universitas Pasundan.

Pembimbing I : Dr. H. Wawan Setiawan, M.Sn (.....)  
Pembimbing II : Hedi Hadiansyah, S.Sn (.....)

## DEWAN PENGUJI

1. Dr. H. Wawan Setiawan, M.Sn (.....)
2. Adi Surahman, M.Ds (.....)
3. Muammar Mochtar, M.Ds (.....)
4. Nichi Hana K., M.Ds (.....)

Ditetapkan di : Bandung

Tanggal : 23 Juli 2019

# PERANCANGAN *BOARD GAME* BERDASARKAN KISAH *BHARATAYUDHA*

Gisnawati

Program Studi Desain Komunikasi Visual

## ABSTRAK

*Board game* adalah jenis permainan dimana alat-alat atau bagian-bagian permainan ditempatkan, dipindahkan, atau digerakkan pada permukaan yang telah ditandai atau dibagi-bagi menurut seperangkat aturan (Mike Scoviano, 2010). *Board game* yang merepresentasikan kisah kehidupan nyata hampir semua memiliki alur cerita, dan papannya adalah tambahan yang berfungsi untuk memvisualisasikan skenario sesuai jalan cerita. Bharatayudha merupakan salah satu kisah kehidupan nyata dikonstruksikan pada berbagai daerah serta ditransformasikan ke dalam bentuk kesenian khas setempat, termasuk dalam berbagai bentuk pagelaran wayang salah satunya adalah wayang golek. wayang golek merupakan kesenian wayang yang terbuat dari kayu. Kesenian wayang golek ini sangat populer di Jawa Barat khususnya di wilayah tanah Pasundan. Kondisi dari kisah-kisah wayang saat ini mengalami mati suri, terutama kisah-kisah wayang golek yang sudah kurang diminati oleh para remaja. Kini para remaja lebih tertarik dengan kebudayaan luar yang menyuguhkan berbagai macam kisah heroik dan fantasi yang lebih menarik, sehingga apresiasi terhadap kisah pewayangan semakin tergeser. Berbagai inovasi media untuk memperkenalkan kisah pewayanganpun beragam, salah satunya adalah *board game*. Tujuan utama dari perancangan ini adalah untuk mengenal kisah Nusantara dalam pewayangan, serta menimbulkan minat akan budaya melalui kisah Bharatayudha pada wayang golek. Metode yang dilakukan dalam penelitian ini adalah kualitatif untuk memahami secara mendalam gejala atau fenomena yang dihadapi, melalui instrumen penelitian wawancara, observasi dan studi literatur. Perancangan *board game* dibuat untuk mengenalkan kisah Bharatayudha pada wayang golek yang disesuaikan berdasarkan target yaitu remaja yang ada di kota Bandung, dan dirancang melalui pendekatan *MDA framework*. Hasil dari perancangan ini adalah sebuah *board game* berdasarkan kisah Bharatayudha. Selain itu visualisasi dalam perancangan *board game* ini dibuat menarik dan disesuaikan kesukaan target yaitu dengan pendekatan visual pada *mobile legend*.

**Kata kunci** : *Bharatayudha*, wayang golek, *board game*

# **DESIGNING A *BOARD GAME* BASED ON THE STORY OF *BHARATAYUDHA***

Gisnawati

Program Studi Desain Komunikasi Visual

## **ABSTRACT**

The board game is the type a game where implements or parts game placed, moved, or actuated on the surface of marked or divided according to a set of rules ( Mike Scoviano, 2010). A board game to represent the story of life real almost all have a scenario and board is additional that serves to visualize a scenario in accordance exciting story. Bharatayudha is one of the real construed at various local and transformation into the form of a typical, local art including various forms of wayang show one is wayang golek. wayang golek is an art wayang made of wood. wayang Golek art is very popular in west java particularly in the area of land Pasundan. The condition of wayang stories now has suspended animation, especially wayang golek stories have less attractive to teenagers. Now the teenagers are more interested in culture beyond which present a variety of kinds of the story of the heroic and the more attractive fantasy, so that appreciation for the story of the wayang is shifted. Different innovations media to introduce the story of the wayang diverse, one of these is the board game. The main purpose of this design is to get to know the story of the archipelago in Wayang and to generate interest in culture through the story of Bharatayudha in the wayang golek. The method carried out in this study is qualitative to understand in depth the symptoms or phenomena that are faced, through interview research instruments, observation and literature studies. The design of the board game was made to introduce the story of Bharatayudha in wayang golek which was designed based on the target of adolescents in the city of Bandung and was designed through the MDA framework. The results of this design are a board game based on the story of Bharatayudha. Besides visualization in the design of the board game is made interesting and adjusted to the target preferences, namely the visual approach to the mobile legend.

**Key words :** *Bharatayudha*, wayang golek, board game

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan berkat, taufiq, hidayah, ridho dan rahmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir berjudul “Perancangan *Board Game* Berdasarkan Kisah *Bharatayudha*”. Penyusunan Tugas Akhir ini merupakan salah satu persyaratan dalam menyelesaikan program studi Desain Komunikasi Visual Universitas Pasundan.

Penulis menyadari tugas akhir ini jauh dari kesempurnaan. Oleh sebab itu kritik dan saran dalam rangka penyempurnaan tugas akhir ini sangat diharapkan. Akhir kata semoga Allah SWT memberikan imbalan yang setimpal kepada mereka yang telah berjasa menyumbangkan tenaga dan pikirannya dalam rangka penyelesaian tugas akhir ini, Aamiin Yaa Rabal’alamin.

Bandung, 14 Juni 2019

Penulis

## UCAPAN TERIMAKASIH DAN LEMBAR PERSEMBAHAN

Penyusunan tugas akhir ini tidak terlepas dari dukungan serta motivasi dari berbagai pihak secara langsung maupun tidak langsung. Penulis secara khusus mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu. Penulis banyak menerima bimbingan, petunjuk dan bantuan serta dorongan dari berbagai pihak baik yang bersifat moral maupun material. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Dr. H. Wawan Setiawan, M.Sn selaku dosen pembimbing I dan Bapak Hedi Hadiansyah,. S.Sn selaku dosen pembimbing II, yang selalu memberikan bimbingan, arahan, dorongan, dan semangat kepada peneliti, sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan.
2. Seluruh dosen yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat bagi penulis selama mengikuti proses perkuliahan, serta staf dan karyawan DKV UNPAS atas bantuan dan kerjasamanya yang telah menunjang dalam penyelesaian tugas akhir ini.
3. Kepada kedua orang tua tercinta yang selama ini telah membantu peneliti dalam bentuk perhatian, kasih sayang, semangat, serta do'a yang tidak henti-hentinya mengalir demi kelancaran dan kesuksesan penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
4. Adikku Mailan Alpiani yang selalu membuat penulis bahagia, selalu menghibur dikala peneliti sedang tidak semangat dalam mengerjakan tugas akhir dan memberikan dukungan serta perhatian kepada penulis.
5. Ridha Fajriah dan Regzi Pratiwi yang selalu memberi do'a, dukungan dan bersedia meluangkan waktunya menemani penulis untuk menonton pagelaran Wayang Golek hingga selesai.
6. Tasya Agasta teman seperjuangan mahasiswa tingkat akhir yang telah berjuang bersama-sama saling memotivasi dan selalu bersedia menemani peneliti untuk mencari data.

7. Annisa Putri Dierayani, Syahidah Fajriah dan Triani Agustien dan teman seperjuangan tugas akhir lainnya yang selalu memberikan pendapat, saran, motivasi dan semangat untuk segera menyelesaikan tugas akhir ini.
8. Azam, Nadhif, Naufal, Titan dan Naren yang telah membantu sekaligus memberikan saran kepada penulis tentang karya yang telah dibuat.

Semoga Allah SWT senantiasa membalas semua kebaikan yang telah diberikan. Semoga penelitian Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi penulis umumnya kepada para pembaca.



**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

---

Sebagai sivitas akademika Universitas Pasundan, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Gisnawati  
NPM : 156010018  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Departemen : Universitas Pasundan  
Fakultas : Ilmu Seni dan Sastra  
Jenis Karya : Pengkaryaan

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Pasundan **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul :

**Perancangan *Board Game* Berdasarkan Kisah *Bharatayudha***

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Pasundan berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di Bandung  
Pada tanggal, 23 Juli 2019  
Yang menyatakan

(Gisnawati)

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>UCAPAN TERIMAKASIH DAN LEMBAR PERSEMBAHAN</b> .....	<b>vii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xv</b>

### **BAB I PENDAHULUAN**

1.1. Latar Belakang Masalah .....	1
1.2. Identifikasi Masalah .....	3
1.3. Rumusan Masalah .....	3
1.4. Batasan Masalah .....	3
1.5. Maksud & Tujuan .....	4
1.6. Kerangka Perancangan .....	5
1.7. Metodologi .....	6
1.7.1. Metodologi Penelitian .....	6
1.7.2. Metoda Perancangan .....	8
1.8. Sistematika Penulisan.....	9

### **BAB II LANDASAN TEORI**

2.1. <i>Board Game</i> .....	10
2.2. <i>MDA Framework</i> .....	14
2.3 Wayang Golek .....	15
2.4 Psikologi Remaja .....	16

### **BAB III ANALISIS DATA**

3.1. Data Permasalahan .....	18
3.1.1. Analisis Permasalahan .....	18
3.1.1.1 Proses Penelitian .....	19
3.1.1.2 Simpulan .....	28
3.1.1.3 Analisis .....	29
3.2. Data Target .....	32
3.2.1. Analisis Target .....	32
3.2.2. Referensi Visual .....	35
3.2.2.1 Referensi Desain .....	40
3.2.2.2 Referensi Media .....	43

3.2.3. Bagan Preferensi Visual .....	44
3.2.4. <i>Insight</i> .....	45
3.3. Kesimpulan/ <i>What To Say</i> .....	45

#### **BAB IV PERANCANGAN**

4.1. Konsep Komunikasi .....	46
4.2. Konsep Kreatif .....	46
4.2.1. Strategi Visual .....	46
4.2.2. Strategi Verbal .....	66
4.3. Konsep Media .....	66
4.3.1 <i>MDA Framework</i> .....	67
4.3.1.1 <i>Mechanics</i> .....	67
4.3.1.2 <i>Dynamics</i> .....	72
4.3.1.3 <i>Aesthetic</i> .....	73
4.4. Visualisasi .....	74

#### **BAB V PENUTUP**

5.1. SIMPULAN .....	84
5.2. SARAN .....	85

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 <i>Segmentation</i> .....	32
Tabel 3.2 Gambaran Karakter.....	34
Tabel 4.1 Studi Karakter Silsilah Keluarga dan Sekutu Pandawa .....	50
Tabel 4.2 Studi Karakter Silsilah Keluarga dan Sekutu Kurawa .....	53
Tabel 4.3 Nama Tokoh Pandawa Kurawa .....	54

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Board game</i> .....	10
Gambar 2.2 <i>MDA Framework</i> .....	14
Gambar 2.3 Wayang Golek .....	15
Gambar 3.1 Observasi Pagelaran Wayang Golek .....	23
Gambar 3.2 <i>Consumer Journey Map</i> .....	33
Gambar 3.3 Referensi Visual Game Kurusetra .....	35
Gambar 3.4 Referensi Tokoh Wayang Golek dalam Bharathayudha .....	36
Gambar 3.5 Referensi hiasan kepala dan tangan (ukel golek dan kelat bahu) .....	37
Gambar 3.6 Referensi visual <i>environment</i> Kurusetra Bharathayudha .....	38
Gambar 3.7 Referensi visual ornamen .....	39
Gambar 3.8 Candi Cangkuang Referensi Bangunan Kerajaan .....	39
Gambar 3.9 Referensi Desain <i>Mobile Legend</i> .....	40
Gambar 3.10 Referensi Desain <i>Point Blank</i> .....	40
Gambar 3.11 Referensi Desain <i>PUBG</i> .....	41
Gambar 3.12 Referensi Desain <i>Free Fire</i> .....	41
Gambar 3.13 Referensi Desain Tokoh Wayang Dengan Ilustrasi Semi Realis dan Fantasi .....	42
Gambar 3.14 Referensi Desain <i>The Sims</i> .....	42
Gambar 3.15 Referensi Media <i>Board Game Pandemic</i> .....	43
Gambar 3.16 Referensi Media <i>Board Game Splendor</i> .....	43
Gambar 3.17 Referensi Media <i>Board Game Spils War</i> .....	43
Gambar 3.18 Bagan Preferensi Visual .....	44
Gambar 4.1 <i>Color Pallete</i> .....	46
Gambar 4.2 Proposional Tubuh .....	47
Gambar 4.3 Berbagai Bentuk Wajah .....	48
Gambar 4.4 Berbagai Bentuk Mata, Hidung dan Mulut .....	48
Gambar 4.5 Bentuk Telinga .....	48
Gambar 4.6 Desain Karakter Yudhistira .....	55
Gambar 4.7 Desain Karakter Bima .....	56

Gambar 4.8 Desain Karakter Arjuna .....	57
Gambar 4.9 Desain Karakter Duryudana .....	58
Gambar 4.10 Desain Karakter Dursasana .....	59
Gambar 4.11 Desain Karakter Bhisma .....	60
Gambar 4.12 Desain Karakter Sangkuni .....	61
Gambar 4.13 Ornamen Tradisional .....	62
Gambar 4.14 Desain Kartu Penampang Belakang .....	62
Gambar 4.15 Logo Bharatayudha .....	63
Gambar 4.16 <i>Board Game Design</i> .....	65
Gambar 4.17 Penampang Belakang Kartu Karakter .....	74
Gambar 4.18 Penampang Depan Kartu Karakter .....	74
Gambar 4.19 Penampang Belakang Kartu Langkah .....	75
Gambar 4.20 Penampang Depan Kartu Langkah .....	75
Gambar 4.21 Penampang Belakang Kartu Serangan .....	76
Gambar 4.22 Penampang Depan Kartu Serangan .....	76
Gambar 4.23 Bidak Serangan .....	77
Gambar 4.24 Sukma .....	77
Gambar 4.25 Bidak Serangan .....	78
Gambar 4.26 Senjata Sakti .....	78
Gambar 4.27 Bidak Karakter .....	79
Gambar 4.28 Buku Silsilah Pandawa dan Kurawa .....	80
Gambar 4.29 Prolog .....	81
Gambar 4.30 <i>Packaging</i> .....	82
Gambar 4.31 Panduan Permainan .....	83

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1. Data Lapangan

Lampiran 2. Dokumentasi

Lampiran 3. Proses Kreatif