

BOARD GAME “SPECIAL ADVENTURE IN JOGJA”

Written Project Report

Study Program Product Design Department of Graphic Design and Multimedia

Mercu Buana University Jakarta, 2014

By: Ika Dini Rahmayanti

ABSTRACT

Children world is the world of play. The world's children will feel bland without the game. Of course we still remember the games we used traditional childhood, such as hide and seek, congklak, snake ladder, monopoly, ludo, and so on. Children world to be happy with the wide variety of games.

On the other hand, we also know that in this modern era of games is already starting to lose competitiveness with advanced games on the gadget. Children are getting used to something that's instant, so make children lazy move and think creatively.

Purpose of this plan are: (1) Create a game that is not just to play it, but also there educative values. (2) Submission of a story about the city of Yogyakarta into a board game.

This board, not only serves entertainment but also can show a variety of information that may be was not known by the players. Such as lifting the sights at this Yogyakarta. Regulation on the board usually also have fixated on one setting, but for this one board game challenge and rules of the game can be changed-fox by the players.

Keywords: games, board games, jogja, modern, traditional, educational

BOARD GAME “PETUALANGAN ISTIMEWA DI JOGJA”

Pertanggungjawaban Tertulis

Program Studi Desain Produk Jurusan Desain Grafis dan Multimedia

Universitas Mercu Buana Jakarta, 2014

Oleh: Ika Dini Rahmayanti

ABSTRAK

Dunia anak adalah dunia bermain. Dunia anak akan terasa hambar tanpa permainan. Tentu kita masih ingat dengan permainan tradisional masa kecil kita dahulu, seperti petak umpet, congklak, ular tangga, monopoli, ludo, dan sebagainya. Dunia anak menjadi ceria dengan adanya berbagai macam permainan.

Di sisi lain, kita juga tahu bahwa di era modern ini permainan-permainan tersebut sudah mulai kalah saing dengan permainan-permainan canggih di gadget. Anak-anak mulai terbiasa dengan sesuatu yang instan, sehingga membuat anak malas bergerak dan berpikir kreatif.

Maksud dari perancangan ini adalah : (1) Mewujudkan sebuah permainan yang tidak hanya untuk bermain saja tetapi juga terdapat nilai-nilai edukasinya. (2) Memasukkan cerita tentang kota Yogyakarta ke dalam papan permainan.

Papan permainan ini, tidak hanya menyajikan hiburan semata tetapi juga bisa menunjukkan beragam informasi yang mungkin tadinya belum diketahui oleh para pemainnya. Contohnya seperti mengangkat tempat-tempat wisata di Jogja ini. Peraturan pada papan permainan biasanya juga sudah terpaku pada 1 aturan, tetapi untuk papan permainan yang satu ini tantangan dan peraturan dalam permainan dapat dirubah-rubah oleh para pemain.

Kata kunci: permainan, papan permainan, jogja, modern, tradisional, edukasi