

ABSTRACT

By: Ardy Nadyanto Syahputra

FDSK / Desain Produk

Mercu Buana Jakarta, 2017

This work aims to remind and introduce the culture and nature of Indonesia by raising the value of traditions and ethnic Indonesians are so diverse through board game / board game. Unlike board games in general, this game has a unique scenario and has high cultural values. This will make the players not only get fun but also familiar with the culture in Indonesia.

In addition to the game mechanism made to resemble the life that occurred in Indonesia, the visuals that displayed on the game card have typical Indonesian characters. Besides that the game can be played starting from the age of 10 years, making it suitable to be played with family. These things are become it own added value for this game.

Keywords: Design, Board game, Ethnic, Jungle, Rimba, Traditional



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

ABSTRAK

Oleh: Ardy Nadyanto Syahputra

FDSK / Desain Produk

Mercu Buana Jakarta, 2017

Karya ini bertujuan untuk mengingatkan serta memperkenalkan kebudayaan dan alam Indonesia dengan mengangkat nilai-nilai tradisi dan suku Indonesia yang begitu beragam melalui permainan papan / *board game*. Tidak seperti *board game* pada umumnya, permainan ini memiliki skenario yang unik dan memiliki nilai-nilai kebudayaan yang tinggi. Hal ini akan membuat para pemain tidak hanya mendapatkan kesenangan tapi juga mengenal kebudayaan yang ada di Indonesia.

Selain mekanisme permainan dibuat menyerupai kehidupan yang terjadi di Indonesia, visual yang ditampilkan pada kartu permainan memiliki karakter-karakter khas Indonesia. Disamping itu permainan ini dapat dimainkan mulai dari usia 10 tahun, sehingga cocok untuk dimainkan bersama keluarga. Hal-hal tersebut menjadi nilai tambah sendiri bagi permainan ini.

Kata Kunci: Desain, Papan Permainan, Etnik, Hutan, Rimba, Tradisional