

PERANCANGAN BRANDING PERMAINAN GAMEBOARD SEJARAH INDONESIA

Written Project Report
Study Programs of Visual Design Communication
Mercu Buana University Jakarta, 2015

By: **Muhamad Ihsan**

ABSTRACT

Balajuang is a Board Game that have elements competition between countries, which tells about Indonesian independence long history. In that game gameboard this display 4 character as a representative of the country that is the Portuguese, the Dutch, the Japanese and Indonesian people. Balajuang is a combination of the armed forces, soldiers (or, the war, and fighting (to fight hardship and danger). So that it would be a meaning fighters.

This final project discusses about how to branding gameboard game because I'm interested to build an image a product new games genre war-style that modern style voxel in product that had a value education in historical value Indonesia.

The design of this product is to build an image a product game gameboard through some media promotion accompanied by information and explanation on how to proceed. This is because with the election promotional media that right is expected to be able to build interest in Indonesian history and make people love history of Indonesia.

Keywords: Branding, Advertising, History, Games, culture

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

PERANCANGAN BRANDING PERMAINAN GAMEBOARD SEJARAH INDONESIA

Pertanggung Jawaban Tertulis
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Universitas Mercu Buana Jakarta, 2015

Oleh: **Muhamad Ihsan**

ABSTRAK

Balajuang merupakan sebuah permainan gameboard yang memiliki unsur persaingan di antara beberapa negara yang mengisahkan tentang sejarah panjang kemerdekaan bangsa Indonesia. Di mana permainan gameboard ini menampilkan 4 karakter sebagai perwakilan dari negara tersebut yaitu bangsa Portugis, bangsa Belanda, bangsa Jepang dan bangsa Indonesia. Balajuang merupakan gabungan kata dari bala (pasukan, prajurit ataupun, peperangan), dan juang (berusaha melawan kesukaran dan bahaya). Sehingga menjadi suatu arti yaitu pejuang.

Tugas akhir ini membahas tentang branding permainan gameboard karena penulis tertarik untuk membangun citra suatu produk permainan baru yang bergenre peperangan yang bergaya modern yaitu style voxel di mana produk tersebut mempunyai nilai edukasi di dalamnya yaitu nilai sejarah Indonesia.

Tujuan perancangan produk ini adalah untuk membangun citra suatu produk permainan gameboard melalui beberapa media promosi yang disertai dengan informasi dan penjelasannya. Hal ini dikarenakan dengan pemilihan media promosi yang tepat diharapkan mampu membangun ketertarikan masyarakat terhadap sejarah Indonesia dan membuat masyarakat mencintai sejarah Negara Indonesia .

Kata kunci: Branding, Media Promosi, Sejarah, Permainan, Budaya