

BOARD GAME “NUSANTARA FANTASY”

Written Project Report

Study Programs Product Design Department of Graphic Design & Multimedia
Mercu Buana University Jakarta, 2015

By: Novi Irmawati

ABSTRACT

This study is to describe the historical, symbolic, and experimental values of history of Archipelago which will be collaborating with traditional game such as chess, Congklak and Monopoli, as well as presence information about the kingdoms that had existed in the archipelago. The merger of the traditional board game into a new game that is modern but not eliminate the traditional elements.

In Indonesia the modern board game with elements of traditional very rare while the board game is a conventional type of game that has been known since a long time. Board game is a great game with features of socializing among players and can be played by many different ages not required special understanding to be able to play it, so everyone can play board games.

In addition, the traditional games that have symbolic value such as chess and congklak is one element of a culture that should be conserved. One of the ways that can be done is with the experimental. Experimental is an attempt to lift the values contained in the traditional game for the expressed becomes a work of art with a certain media featuring novelty, but without reducing its symbolic and historical value. This board game, not only serves the sheer entertainment but also can show a variety of information that may at first not yet known by the players. Examples include the kingdom names are found in each region.

Key words: traditional games, historical and symbolic values, experimental

BOARD GAME “NUSANTARA FANTASY”

Pertanggungjawaban Tertulis

Program Studi Desain Produk Jurusan Desain Grafis & Multimedia Universitas
Mercu Buana Jakarta, 2015

Oleh: Novi Irmawati

ABSTRAK

Karya ini bertujuan mendeskripsikan nilai historis, simbolis, dan eksperimental dari sejarah nusantara yang dikolaborasikan konsep permainan catur, congkak, dan monopoli serta adanya informasi mengenai Kerajaan-kerajaan yang pernah ada di Nusantara. Penggabungan permainan papan tradisional ini dapat menjadi permainan baru yang lebih modern tetapi tidak menghilangkan unsur tradisional.

Di Indonesia permainan papan modern dengan unsur tradisional sangat langka sedangkan board game merupakan jenis permainan konvensional yang sudah dikenal sejak lama. Board game merupakan permainan yang erat dengan fitur sosialisasi di antara pemainnya dan dapat dimainkan oleh berbagai kalangan usia. Tidak diperlukan pemahaman khusus untuk bisa memainkannya, sehingga semua orang bisa langsung bermain board game.

Selain itu, permainan tradisional yang memiliki nilai simbolis seperti catur dan congklak merupakan salah satu unsur budaya yang harus dilestarikan. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan eksperimental. Eksperimental merupakan upaya untuk mengangkat nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional untuk diekspresikan menjadi sebuah karya seni dengan media tertentu yang menampilkan kebaruan, tetapi tanpa mengurangi nilai historis dan simbolisnya. Papan permainan ini, tidak hanya menyajikan hiburan semata tetapi juga bisa menunjukkan beragam informasi yang mungkin pada awalnya belum diketahui oleh para pemainnya. Contohnya seperti nama-nama kerajaan yang terdapat dimasing-masing daerah.

Kata kunci: permainan tradisional, nusantara, nilai historis, simbolis, eksperimental