

## **Perancangan *Boardgame* dengan Sumber Gagas Cerita Rakyat Timun Mas**

Andy D. Dirgantara<sup>1</sup>, Donnie B. Wijaksana<sup>2</sup>

Departemen Desain Komunikasi Visual, Institut Teknologi Harapan Bangsa  
e-mail: andi@ithb.ac.id<sup>1</sup>, donnie@ithb.ac.id<sup>2</sup>

### ***Abstrak***

Penelitian ini merancang sistem mekanika permainan yang mampu menyampaikan nilai moral pada cerita rakyat kedalam pengalaman bermain. Tujuan khusus yang ingin dicapai adalah pengembangan teknik transformasi media komunikasi cerita verbal ke dalam media bahasa tutur eksperiensial sebagai upaya untuk menjaga kelangsungan hidup budaya Indonesia. Target luaran dari penelitian ini adalah purwarupa board game. Metode penelitian yang digunakan adalah teknik eksperimen visual dan media, observasi perilaku bermain, dan diskusi kelompok terarah terapan *gameplay* pada permainan.

Kegiatan penelitian dibagi dalam lima tahapan, setiap tahap bertujuan untuk memformulasikan unsur-unsur yang ada dalam permainan. Tahap pertama merupakan proses pemetaan nilai moral yang akan menjadi tujuan akhir perancangan. Tahap kedua menterjemahkan nilai tersebut menjadi mekanika permainan yang akan di terapkan pada perangkat permainan. Tahap ketiga mengujicobakan tata cara bermain yang mengoptimalkan penggunaan perangkat. Tahap keempat menyempurnakan *gameplay* dan penerapan tema visual untuk pembangunan purwarupa. Tahap kelima melaksanakan beta testing untuk menyelaraskan tujuan permainan, tata cara bermain dan tema visual, sehingga pemain dapat merasakan sendiri pengalaman yang mendasari nilai moral pada cerita rakyat. Akhir dari penelitian ini menghasilkan purwarupa dan kemasan siap cetak yang dapat menjadi produk kreatif asli buatan Indonesia.

Kata kunci: Bahasa Tutur Ekperiensial, Mekanika Permainan, Cerita Rakyat, Timun Mas, Chakra.

### ***Abstract***

*This research designed a game mechanics system that able to convey moral values on folklore into the playing experience. Specific objectives to be achieved is the transformation techniques of communication media from verbal storytelling into the media of experiential storytelling as an effort to maintain Indonesian culture. Output target of this research is a board game prototype. The method used is visual and media experimentation techniques, behavioral observation of play, and focus group discussion of gameplay.*

*Research activities are divided into five stages, each stage aims to formulate the elements that exist in the game. The first stage is a process of mapping a moral value that will be the ultimate goal. The second stage translates the value into a game mechanics that will be applied to the game components. The third stage tested the play rules that optimized the use of the components visual. The fourth stage perfects the gameplay and the application of visual themes for the development of prototypes. The fifth stage performs beta testing to align game objectives, play rules and visual themes, so players can feel for themselves the experience that underlies moral values in folklore. The end of this research produces prototypes and packages that can be a creative products made in Indonesia.*

*Keywords: Experiential Storytelling, Game Mechanic, Folklore, Timun Mas, Chakra.*