

“PRABANGKARA” BOARD GAMES SEBAGAI PENGENALAN SEJARAH KOTA UKIR JEPARA

Yudistira Iqbal Umar¹

R. Hadapiningrani K., M.Ds²

Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia

E-mail : yudistiraiqbal02@gmail.com¹

Keywords : Board Games¹, History², Carving Center³

Abstrack

History is evidence of human development, therefore history must be preserved. Like the History of Jepara City which is a city famous for its carvings and sculptures. However, many people don't know about the history of the Jepara Carving City. This is because people don't like history lessons that seem boring. Therefore, board games can be used as a medium for introducing history packaged in a game. The method used in this design is the Game Iteration Method with four stages, namely Generate Ideas, Formalize Ideas, Test Ideas, and Evaluate Results. The results of this study are that “Prabangkara” board games are effective as a medium for introducing the history of the Jepara carving city and can attract people to learn about history in a fun way. The “Prabangkara” board games is expected to be an innovative and entertraining means of introducing history, and can attract people to learn about the history of the carving city of Jepara.

I. LATAR BELAKANG

Indonesia termasuk negara yang kaya akan sejarah, cerita legenda dan budaya. Akan tetapi, mayoritas anak muda sekarang memiliki minat yang rendah untuk mengetahui sejarah dan legenda lokal, karena sejarah dianggap sebagai hal yang membosankan dan tidak menarik untuk dipelajari. Padahal sejarah adalah hal yang penting karena dengan mempelajari sejarah kita bisa mengambil beberapa pelajaran dari suatu peristiwa dan tidak mengulangi kesalahan-kesalahan yang telah dilakukan di masa lalu. Bung Karno pun pernah berkata “JAS MERAH (Jangan Sekali–kali Lupakan Sejarah)” karena sejarah adalah bukti dari perkembangan manusia. Sejarah merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan, oleh karena itu sejarah tidak hanya berisi mengenai mitos, legenda dan tahayul tetapi juga berisi ilmu yang dapat dipelajari serta dibagikan kepada masyarakat luas (Azizah, 2021).

Indonesia memiliki banyak suku budaya, pulau dan daerah, salah satunya adalah kota Jepara.

Secara geologis kabupaten Jepara terletak di pantai utara pulau Jawa, tepatnya di sebelah timur provinsi Jawa Tengah, bagian barat dan utara dibatasi oleh laut dan bagian timur adalah wilayah pegunungan. Jepara adalah kota yang sangat terkenal dengan ukirannya dan dinobatkan menjadi “*The World Carving Center*” atau pusat ukir dunia. Mengukir sendiri sudah menjadi seni budaya dan penyokong ekonomi masyarakat Jepara, nilai ini sudah lama terbentuk dari nenek moyang dan terus dilestarikan dari generasi ke generasi. Ada suatu legenda yang menceritakan tentang asal-usul masyarakat Jepara mulai suka mengukir.

Legenda tersebut berawal dari seseorang yang sangat mahir dalam seni pahat dan lukis, dia sangat terkenal di kerajaan Majapahit karena seninya, seniman tersebut bernama Prabangkara. Lalu Raja Brawijaya meminta Prabangkara untuk membuatnya sebuah karya. Akan tetapi Prabangkara dihukum karna tugas itu sendiri, ia diikat pada layang-layang bersama peralatan seninya lalu diterbangkan secara lepas di udara. Sampai pada akhirnya Prabangkara jatuh di belakang gunung yang sekarang terkenal sebagai Desa Mulyoharjo. Di sana Prabangkara mengajarkan cara memahat dan mengukir kepada masyarakat di desa tersebut. Ilmu itu terus dilestarikan dan dikembangkan hingga saat ini dan desa tersebut menjadi pusat ukir di kota Jepara. Begitulah legenda Prabangkara yang membawa budaya mengukir ke kota Jepara. Selain itu, ratu Kalinyamat dan R.A Kartini pun memiliki andil besar dalam budaya mengukir di kota Jepara.

Namun banyak masyarakat Indonesia yang tidak mengetahui legenda dan sejarah tersebut, hal ini dikarenakan kurangnya literasi masyarakat terhadap pengetahuan sejarah. Salah satu penyebab kurangnya literasi tentang sejarah adalah cara penyampaian pesan sejarah yang monoton sehingga membuat masyarakat bosan dan enggan untuk mempelajarinya. Ketika masyarakat enggan terhadap sesuatu, maka kemungkinan besar masyarakat tidak akan mempelajari atau menyukainya. Oleh karena itu, misi penulis adalah membuat masyarakat menyukai sejarah terlebih dahulu agar masyarakat dapat tertarik untuk mempelajarinya. Salah satu upaya agar masyarakat menyukai sejarah adalah dengan membuat sejarah tersebut tampak menyenangkan dan tidak membosankan. Upaya yang penulis lakukan agar sejarah tampak menyenangkan adalah dengan menjadikannya sebuah permainan.

Dengan banyaknya jenis permainan yang ada, penulis memilih media *Board Games* atau *Table Top*. *Board Games* merupakan permainan yang dimainkan di atas meja dan memiliki beberapa komponen seperti papan permainan, kartu, dadu, bidak dan lain sebagainya. Berland dan Lee dalam (Setiawan & Abdulkarim, 2020) menjelaskan *Board Games* adalah sebuah permainan yang memberikan kegiatan bersifat rekreatif dan dimainkan secara berkelompok, serta dapat mengarahkan pemain untuk bermain secara kompetitif, kooperatif, dan kolaboratif. *Board Games* memiliki tiga aspek dalam tatanannya yaitu Aspek Visual (Gambar), Audio (Berdiskusi dan Tanya

Jawab), serta Efektif (Sikap).

Tujuan penulis memilih *Board Games* sebagai media pengenalan sejarah kota Jepara adalah agar masyarakat lebih tertarik dan menyukai untuk belajar mengenai sejarah kota Jepara tersebut. Dengan penggunaan *Board Games* yang menggabungkan antara kegiatan belajar sejarah dengan bermain, penulis berharap hal ini dapat lebih menarik minat masyarakat serta sejarah kota Jepara yang terdapat pada *Board Games* tersebut dapat menambah wawasan serta informasi untuk masyarakat luas. Berdasarkan penjelasan tersebut, penulis memutuskan untuk membuat *Board Games* dengan judul “Prabangkara”. Judul tersebut diambil dari nama pemahat terkenal sekaligus menjadi orang pertama yang mengajarkan ukiran kepada masyarakat di kota Jepara.

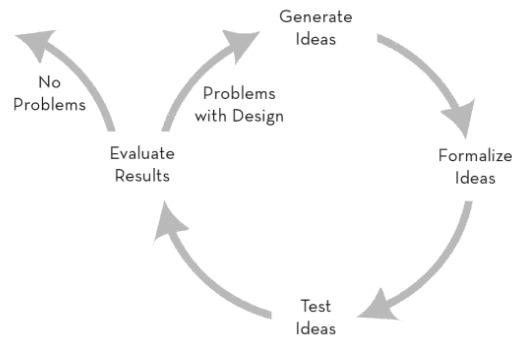
II. METODE PENELITIAN

Penulis menggunakan pendekatan Kualitatif dengan metode Analisis Deskriptif. Menurut I Made Winartha metode analisis deskriptif kualitatif yaitu menganalisis, menggambarkan, dan meringkas berbagai kondisi, situasi dari berbagai data yang dikumpulkan berupa hasil wawancara atau pengamatan mengenai masalah yang diteliti yang terjadi di lapangan (Lindawati & Hendri, 2016). Penulis akan menggambarkan keadaan di lapangan dan membuat strategi agar sejarah kota Jepara dapat dipelajari dengan menyenangkan melalui *Board Games*. Penulis menggunakan lima teknik pengumpulan data yaitu dengan pencarian data melalui Internet, Wawancara, Observasi, Kuesioner dan Dokumentasi.

Sedangkan dalam perancangan *Board Games*, penulis menggunakan metode *Iterasi Game* oleh Tracy Fullerton. Metode Iterasi adalah metode yang mencakup tahapan merancang (desain dan penerapan), menguji serta mengevaluasi hasil secara berulang-ulang dalam sebuah proses pengembangan permainan digital, mulai dari peningkatan *gameplay* atau fitur, hingga pengalaman pemain sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan (Haryadi, 2016). Setiap tahapan tersebut dalam pengembangannya dapat dilakukan secara cepat atau ringkas namun dengan hasil akhir sistem yang lengkap.

Yang kami maksud dengan "iterasi" adalah Anda merancang, menguji, dan mengevaluasi hasil berulang kali lagi sepanjang pengembangan game Anda, setiap kali meningkatkan *gameplay* atau fitur, hingga pengalaman pemain memenuhi kriteria Anda (Fullerton, 2019). Fullerton membagi metode ini menjadi empat tahap yaitu *Generate Ideas*, *Formalize Ideas*, *Test Ideas*, dan *Evaluate Results* (Mahatmi, 2021). Tahapan tersebut terus diulangi hingga permainan berjalan sesuai harapan dan keinginan *desainer*. Oleh karena itu, penulis akan mencari data untuk menemukan ide *Board*

Games, lalu ide tersebut dikembangkan menjadi mekanisme permainan, setelah itu dilakukan percobaan untuk menjalankan permainannya, lalu dilakukan evaluasi, tahapan tersebut terus dilakukan hingga masalah terselesaikan, dan tujuan tercapai.



Gambar 1. Tahapan Metode Iterasi Games Fullerton
Sumber : (Haryadi, 2016)

III. PEMBAHASAN

3.1 Analisa Data Metode Kualitatif Deskriptif

Prabangkara merupakan seorang seniman terkenal dengan berbagai karyanya terutama lukisan dan pahatannya. Kabar mengenai kehebatan Prabangkara terdengar sampai kepada Raja Brawijaya yang merupakan raja Kerajaan Majapahit kala itu. Prabangkara diminta untuk datang menemui Raja Brawijaya dan melukiskan istrinya tanpa mengenakan busana. Prabangkara dengan berat hati menerima perintah tersebut dan dia harus dapat melukis Permaisuri tanpa busana melalui imajinasinya, hal ini dikarenakan Prabangkara tidak diperkenankan melihat Permaisuri dalam keadaan tanpa busana.

Kemudian Prabangkara segera menyiapkan peralatan dan mulai mengerjakan perintah Raja. Prabangkara melukis dengan teliti dan sangat berhati-hati karena ingin membuktikan kepada Raja bahwa dia adalah pelukis yang hebat. Setelah lukisan selesai dibuat, Prabangkara menyimpan lukisan tanpa tertutup apapun. Hal tersebut membuat lukisan terkena kotoran seekor cicak tepat pada perut Permaisuri. Tanpa mengetahui hal tersebut, Prabangkara membungkus dan menyerahkan lukisan tersebut kepada Raja. Raja sangat menyukai lukisan Prabangkara, sampai tiba-tiba sang Raja menyadari adanya tahi lalat yang terletak persis pada perut Permaisuri dan membuat Raja marah besar.

Prabangkara dihukum dengan diikat pada tali layang-layang lalu diterbangkan bersama dengan peralatan seninya. Lalu diterbangkanlah dan diputus tali layangan tersebut sehingga

Prabangkara terjatuh di suatu desa. Di desa tersebut Prabangkara mengajarkan ilmu seni dan memahatnya pada seluruh warga hingga akhir hayatnya. Seiring berkembangnya zaman, desa tersebut dikenal sebagai desa Mulyoharjo yang merupakan pusat perkembangan ukir di kota Jepara. Perkembangan ukir di kota Jepara juga tak lepas dari kegigihan Ratu Kalinyamat dan juga peran dari R.A Kartini. Sampai dengan saat ini, kota Jepara terkenal sebagai pusat kerajinan kayu dan seni ukir di Indonesia hingga manca negara.

3.1.1 Internet

Internet dapat diartikan sebagai jaringan komputer luas dan besar yang mendunia, yaitu menghubungkan pemakai komputer dari satu negara ke negara lain di seluruh dunia, di dalamnya terdapat berbagai sumber daya informasi mulai dari yang statis hingga yang dinamis dan interaktif (Walidaini & Arifin, 2018). Pengambilan data akan dilakukan dengan memilih website atau sumber yang terpercaya agar tidak adanya kekeliruan dalam pengolahan data. Teknik ini akan digunakan untuk mencari tema yang diangkat, menemukan referensi mekanis permainan dan data visual yang membantu dalam perancangan *Board Games*.

3.1.2 Wawancara

Wawancara adalah proses mendapatkan keterangan serta informasi untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab secara langsung antara pewawancara dengan informan (Bungin, 2007). Salah satu teknik pengumpulan data dalam penelitian kualitatif untuk mendapatkan informasi secara mendalam dan relevan dari subjek penelitian adalah dengan cara teknik wawancara secara mendalam. Sebelum melakukan wawancara, seorang peneliti harus mengetahui tujuan dari penelitian tersebut, karakteristik dari subjek penelitian, dan konteks menyeluruh dari penelitian yang akan diteliti. Wawancara dalam perancangan ini dilakukan dengan warga Jepara dari berbagai profesi yaitu Pengukir, Guru TK, Pelajar dan Pedagang. Wawancara dilakukan untuk mencari kesimpulan dari permasalahan terkait pengetahuan mereka terhadap sejarah ukir Jepara dan beberapa alasan kenapa mereka tidak mengetahui sejarah tersebut.

3.1.3 Observasi

Teknik Observasi atau pengamatan merupakan kemampuan seseorang untuk menggunakan pengamatannya melalui hasil kerja indra penglihatan serta dibantu oleh indra lainnya (Bungin, 2007). Observasi dilakukan untuk meninjau secara langsung dan memastikan bahwa jenis ukiran atau produk hasta karya yang akan diangkat dalam perancangan ini adalah produk khas kota Jepara. Observasi ini dilakukan dengan datang secara langsung pada tempat pengrajin ukiran dan mebel serta toko-toko yang menjual berbagai souvenir khas kota Jepara.

Observasi juga dilakukan untuk mencoba beberapa *Board Games* pada *cafe Board Games* di kota Yogyakarta, hal ini dilakukan untuk menemukan mekanisme permainan yang sesuai untuk perancangan ini.

3.1.4 Kuesioner

Kuesioner merupakan suatu proses terhadap jumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden sebagai upaya pengambilan informasi (Ismail & Al-Bahri, 2019). Kuesioner ini disebarakan melalui grup *WhatsApp* dengan menargetkan kepada masyarakat yang berusia 17 sampai 28 tahun. Hal ini dilakukan untuk menentukan *style* gambar atau *desain* seperti apa yang sesuai dengan target *audience*.

3.1.5 Dokumentasi

Dokumentasi yaitu salah satu metode dalam mengumpulkan data yang digunakan dalam metode penelitian kualitatif. Jenis data yang dapat digunakan dalam mengumpulkan data dapat berbentuk surat, catatan harian, cendra mata, dan lain sebagainya yang berkaitan dengan penelitian (Bungin, 2007). Penulis memilih pengumpulan data berupa foto dan catatan tertulis sebagai dokumentasi terkait perancangan yang dilakukan.

3.2 Analisa Perancangan Metode Iterasi Game

3.2.1 Generate Ideas

Generate Ideas diambil dari bahasa inggris yang berarti menghasilkan ide, pada tahapan ini penulis mencari data untuk menemukan ide yang akan dikembangkan menjadi sebuah *Board Games*. Pencarian data dilakukan menggunakan Internet dengan menjadikan kota Jepara sebagai objek ide dasarnya, lalu ditemukanlah cerita legenda kota Jepara tentang seniman pertama kali yang mengajarkan budaya ukir di Jepara. Dari legenda tersebut perjalanan ukiran di kota Jepara berlanjut hingga zaman Ratu Kalinyamat yang perannya cukup besar terhadap ukiran kota Jepara, setelah masa kejayaan Ratu Kalinyamat mulai hilang, perkembangan ukiran kota Jepara mengalami penurunan yang cukup drastis sampai akhirnya R.A Kartini mengangkatnya kembali hingga kota Jepara bisa dinobatkan sebagai “Pusat Kota Ukir Dunia”. Legenda dan sejarah tersebutlah yang akan dijadikan ide utama pada perancangan *Board Games* ini.

Untuk memastikan apakah cerita tersebut sudah sampai kepada masyarakat luas, maka perlu dilakukan wawancara kepada masyarakat sekitar. Wawancara dilakukan kepada beberapa masyarakat Jepara di desa Ujungwatu, hasilnya adalah tidak ada satupun dari pengukir yang masih aktif serta masyarakat setempat yang mengetahui mengenai legenda Prabangkara. Namun, terdapat beberapa masyarakat yang mengetahui peran Ratu Kalinyamat dan R.A Kartini dalam perkembangan ukir kota Jepara. Lalu alasan mereka tidak mengetahui hal tersebut adalah

kurangnya informasi mengenai cerita legenda tersebut serta masyarakat cenderung tidak menyukai pembelajaran mengenai sejarah karena dianggap membosankan.

Perancangan ini menyasar masyarakat Indonesia khususnya yang tinggal di kota Jepara dengan rentang usia 17-28. Target *audience* tersebut dianggap dapat menyampaikan dan melestarikan cerita yang akan diangkat dalam *Board Games* dengan baik. Agar pesan yang akan diinformasikan dapat tersampaikan dengan baik, maka diperlukan adanya media yang tepat. Dari hasil analisa yang dilakukan melalui wawancara dan polling pada *Instagram* kepada target *audience*, diperoleh hasil bahwa masyarakat lebih suka belajar sejarah dengan bermain daripada belajar sejarah di kelas maupun dengan membaca buku.

Sejarah sudah saatnya diajarkan dengan cara yang berbeda, kebekuan pembelajaran yang terjadi seringkali dikarenakan rendahnya kreativitas dalam pembelajaran sejarah. Sebagai akibatnya kejenuhan seringkali menjadi faktor utama yang dihadapi guru dalam mengajarkan sejarah dan siswa dalam belajar sejarah (Saidillah, 2018). Dari beberapa masalah tersebut maka perlu suatu tindakan yang membuat masyarakat Indonesia suka untuk belajar sejarah, salah satunya adalah dengan membuat sejarah menjadi sebuah permainan. Oleh karena itu, penulis memilih media *Board Games* sebagai media untuk menyampaikan legenda dan sejarah yang akan diangkat.

3.2.2 Formalize Ideas

Formalize Ideas diambil dari bahasa inggris yang berarti memformalkan ide. Dapat diartikan pada tahapan ini adalah merumuskan dan menjabarkan ide yang telah didapatkan dan mewujudkannya menjadi sesuatu yang dapat diuji dan dievaluasi.

A. Target Audiens

Target audiens yang disasar oleh penulis adalah:

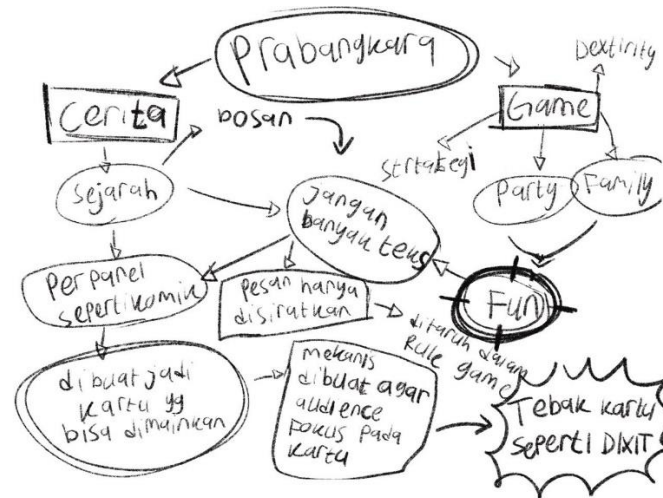
- Usia : 17-28 tahun.
- Behafior : suka bermain *game*, suka bersosialisasi dan berinteraksi.
- Geografis : perkotaan.

Tujuan penulis menyasar audiens tersebut karena mereka aktif dalam menceritakan legenda atau cerita yang disiratkan dalam *board game*. Setelah menganalisa dan melakukan beberapa survey dan wawancara, hasil mengatkan bahwa target audiens lebih suka belajar sambil bermain daripada belajar dengan membaca buku atau belajar di kelas, hal tersebutlah yang memperkuat alasan penulis untuk membuat sebuah *board game*.

B. Mekanisme Permainan

Untuk merancang *Board Games* dibutuhkan sebuah peraturan dan mekanisme untuk

menjalankannya, oleh karena itu perlu dilakukan observasi ke sebuah cafe *Board Games* agar dapat mengetahui mekanisme bermain *Board Games* secara langsung. Dari observasi yang dilakukan menghasilkan rumusan yang digambarkan menjadi sebuah *mind mapping*.



Gambar 2. Mind Mapping Perencanaan Board Games
Sumber : Dokumen Pribadi

Dari gambar tersebut dapat disimpulkan bahwa tujuan dari perancangan *Board Games* ini adalah membuat target *audience* senang, dengan harapan ketika masyarakat sudah senang dalam melakukan sesuatu, maka masyarakat tersebut akan mencari tahu lebih dalam mengenai hal itu. Dalam kasus ini diharapkan *audience* akan membaca cerita yang tersedia pada *rule book* dengan senang hati tanpa ada paksaan sehingga cerita tersebut akan terkesan dalam ingatannya. Untuk mentransformasi cerita sejarah menjadi sebuah permainan, narasi dari cerita digambarkan menjadi kartu-kartu terpisah yang apabila kartu-kartu tersebut diurutkan akan menjadi sebuah cerita yang utuh. Mekanisme yang akan dirancang terinspirasi dari *Board Games* ternama yaitu *Dixit* dan *Splendor*.



Gambar 3. Inspirasi Board Games Dixit
Sumber : <https://www.ewekeurope.fr/jeux-de-plateau/dixit/>



Gambar 4. Inspirasi *Board Games* Splendor
 Sumber : <https://www.t3.com/reviews/splendor-board-game-review>

C. Skenario

Setelah mendapatkan mekanisme untuk *Board Games* maka yang perlu dilakukan selanjutnya adalah merangkai skenario cerita yang dikutip dari beberapa sumber dari *internet*. Dari skenario utuh yang telah dirangkai perlu dipecah menjadi sepenggal cerita untuk dijadikan daftar cerita agar cerita tersebut dapat diilustrasikan dengan media kartu.

No.	Daftar cerita	Jumlah kartu
1.	Detail suasana pada zaman Majapahit	2
2.	Prabangkara sedang membuat karya	1
3.	Detail beberapa karya Prabangkara	2
4.	Suasana ruang kerja Prabangkara	1
5.	Prabangkara memamerkan karyanya dan semua orang terkagum-kagum melihat karya Prabangkara	1
6.	Orang-orang sedang membicarakan betapa hebatnya Prabangkara dalam membuat karya	1
7.	Sang ratu mendengar kabar yang sedang dibicarakan masyarakat, dan menceritakan kepada Raja	1
8.	Raja menyuruh prajuritnya untuk mengundang Prabangkara menemui Raja	1
9.	Prajurit mengundang Prabangkara untuk menemui Raja, Prabangkara kaget mendengar hal tersebut	1
10.	Prabangkara diantar ke istana, (Prabangkara <i>cemas</i> mempertanyakan alasan apa yang akan terjadi)	1
11.	Raja menyuruh Prabangkara untuk membuat lukisan istrinya (tanpa busana)	1
12.	Prabangkara mengerjakan tugas yang diberikan Raja	2
13.	Detail pengerjaan Prabangkara	1
14.	Prabangkara bangga dan lega atas karya tugas yang sudah selesai.	1
15.	Lukisan yang diletakkan di ruang kerja, lalu ada cicak di atap	1
16.	Cicak yang sedang mengeluarkan kotoran	1
17.	Kotoran cicak yang jatuh ke lukisan	1
18.	Prabangkara tidak sadar akan kotoran cicak pada lukisannya, lalu ia langsung membungkusnya.	1
19.	Prabangkara memberikan karyanya kepada Raja	1
20.	Raja terkesima dan sangat senang dengan hasil lukisannya	1

21.	Sang Ratu melihat dan terkesima dengan lukisan Prabangkara	1
22.	Raja baru menyadari ada detail yang seharusnya tidak diketahui Prabangkara, lalu sang Raja marah besar	1
23.	Prabangkara memohon ampun kepada Raja	1
24.	Prabangkara didekap oleh para prajurit untuk dihukum	1
25.	Prabangkara diikat di layangan	1
26.	Prabangkara diterbangkan bebas, bersama alat-alat ukirnya	1
27.	Prabangkara jatuh di belakang gunung	1
28.	Prabangkara ditolong dengan masyarakat di belakang gunung	1
29.	Prabangkara mulai membangun rumah	1
30.	Prabangkara mengajarkan seni ukir kepada masyarakat	1
31.	Prabangkara membantu masyarakat dalam membangun gapura.	1
32.	Masyarakat pada zaman itu mendamba-dambakan ukiran	1
33.	Masyarakat sangat senang dengan keberadaan Prabangkara, dan bangga.	1
34.	Gambaran perpindahan zaman ke zaman ratu Kalinyamat	1
35.	Ratu Kalinyamat yang dihormati oleh masyarakat sedang menyapa rakyatnya	1
36.	Kedatangan Sungging Badar Duwung pertama kali ke Jepara.	1
37.	Ratu Kalinyamat menyuruh Sungging Badar Duwung membuat ukiran untuk masjid Mantingan	1
34.	Suasana pembuatan masjid Mantingan	1
35.	Orang yang membuat ukiran untuk masjid	1
35.	Badar Duwung sedang menempelkan ukiran di masjid Mantingan	1
36.	Masjid Mantingan yang selesai dibangun	1
37.	Pembangunan makam	1
38.	Ratu Kalinyamat sedang mengawasi pembangunan makam	1
39.	Makam yang sudah jadi	1
40.	Badar Duwung sedang mengajarkan seni ukir kepada masyarakat	1
41.	Banyak masyarakat yang sedang mengukir.	2
42.	Banyak masyarakat yang membeli ukiran (menandakan ukiran sedang laku pada zaman itu)	1
43.	Seiring berkembangnya zaman ukiran mulai tidak laku	1
44.	Para pengukir jatuh miskin dan memutuskan untuk tidak mengukir lagi	2
45.	R.A Kartini sedih melihat para pengukir jatuh miskin	1
46.	R.A Kartini memotivasi dan membantu para pengukir untuk terus mengukir terus berkembang	2
47.	R.A Kartini menawarkan kepada pengusaha luar negeri	1
48.	Para pengukir mulai mengukir, dan memproduksi atau mengembangkan ukirannya menjadi bervariasi	3
49.	Ukiran menjadi sangat terkenal dan pengukir menjadi salah satu profesi impian pada zaman itu	1
50.	Para pengusaha mulai tertarik pada ukiran Jepara, dan mulai memasarkan ukiran kepada rekan-rekannya	1
51.	Banyak produk ukiran dikirim ke mana-mana dan ukiran pun mulai mendunia.	3
52.	Detail <i>souvenir</i> dan variasi ukiran	2

Tabel 1. Daftar Cerita
 Sumber : Dokumen Pribadi

D. Pembentukan Karakter

Pembentukan karakter pada perancangan ini merujuk pada referensi visual dari buku cerita anak yang mengangkat cerita rakyat Indonesia seperti Sangkuriang, Roro Jonggrang dll. Dari data-data visual tersebut penulis dapat membayangkan garis besar gaya hidup pada zaman dulu, lalu dikembangkan dengan imajinasi penulis sehingga menjadi sebuah karakter.

Karakter Prabangkara divisualkan dengan rambut yang tidak terurus dan baju yang berantakan yang menandakan bahwa ia adalah seniman yang tidak terlalu peduli dengan penampilan. Lalu Prabangkara sering tidak memakai baju, merujuk pada beberapa seniman ukir yang kerap tidak memakai baju karna kepanasan dalam bekerja. Alis Prabangkara dibuat lentik seperti pola pada ukiran. Mimik muka yang periang karena dia adalah seniman yang ceria dan penuh ekspresi.



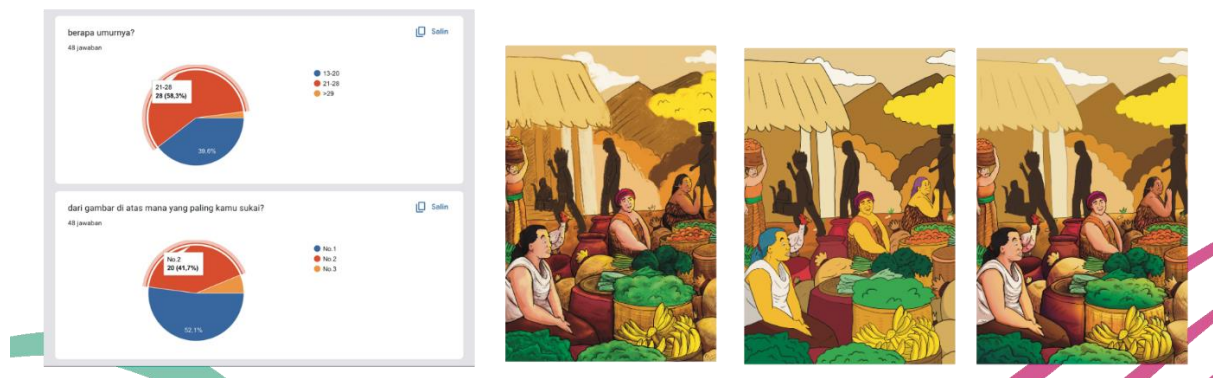
Gambar 5. Sketsa Karakter Prabangkara
Sumber : Dokumen Pribadi

E. Pemilihan Style

Pemilihan *style* dalam perancangan ini menggunakan gaya kartun Amerika yang tidak terlalu menekankan pada proporsi anatomi yang akurat, melainkan lebih fokus pada penciptaan karakter secara imajinatif. Pendekatan ini bertujuan agar gambar yang dihasilkan tidak monoton dan dapat memudahkan pemain dalam memberikan petunjuk selama permainan.

Setelah mengetahui gambaran cerita yang akan dimasukkan ke dalam kartu maka langkah selanjutnya adalah menentukan konsep visual yang akan disajikan. Dalam hal ini perlu dilakukan *voting* berupa kuesioner kepada target *audience* agar *style* gambar yang akan disajikan sesuai dengan target *audience*. Dalam kuesioner penulis membuat 3 *style* gambar yang berbeda untuk dipilih *audience*, lalu dari hasil kuesioner tersebut akan terlihat *style* gambar yang paling banyak diminati oleh *audience*, gambar terpilih akan menjadi *key visual*

yang akan digunakan nantinya.



Gambar 6. Pemilihan *Style* Gambar *Board Games*
Sumber : Dokumen Pribadi

3.2.3 *Test Ideas* dan *Evaluate Results*

Test Ideas diambil dari bahasa Inggris yang mempunyai arti menguji ide, sedangkan *evaluate results* berarti mengevaluasi hasil. Tahapan ini adalah tahap melakukan pengujian *Board Games* dan melakukan evaluasi. Ketika terdapat kesalahan atau *error*. Pengujian dan evaluasi terus dilakukan hingga *Board Games* berjalan dengan baik dan sesuai dengan konsep yang telah disusun. Dalam perancangan ini pengujian dan pengevaluasian dibagi menjadi tiga yaitu, pengujian pertama menggunakan *prototype* seadanya, pengujian kedua yaitu dengan pengujian gambaran kasar (*Rough Sketch*) kartu, dan pengujian ketiga yaitu uji coba final *Board Games*.

1. Pengujian dengan *Prototype* Seadanya.

Pengujian pertama dilakukan untuk mewujudkan ide - ide menjadi sesuatu yang bisa dirasakan oleh indra manusia. Pada pengujian ini komponen yang digunakan hanya didukung dengan komponen yang dibuat dari sketsa kasar di atas kertas lalu dipotong - potong sebagai bayangan komponen yang akan dibuat nantinya, dan kartu yang dipakai adalah kartu dari *Board Games* Splendor. Tujuan utama dari pengujian ini adalah memastikan aturan *Board Games*, hingga permainan berjalan lancar sesuai dengan perencanaan.



Gambar 7. Pengujian dengan *Prototype* Seadanya
Sumber : Dokumen Pribadi

Setelah melewati kurang lebih 20 kali uji coba, terdapat banyak evaluasi di antaranya adalah:

- a. Waktu permainan terlalu lama, sehingga pemain bosan dalam memainkannya. Lamanya permainan terjadi dikarenakan pemain menggunakan banyak waktu untuk memilih nomor *voting* dan lama dalam penghitungan koin karena pemain masih dalam tahap pembelajaran. Maka perbaikannya adalah mengubah nomor *voting* menjadi bidak *voting* dan menjelaskan permainan dengan baik.
- b. Penambahan karakter yang mempunyai skill tertentu. Penambahan ini dilakukan untuk membuat permainan menjadi lebih menyenangkan dan terkesan berbeda dengan *Board Games* lainnya. Karakter yang ditambahkan adalah karakter sesuai mayoritas profesi yang ada di kota Jepara yaitu petani, nelayan, pedagang, pengukir, penggembala dan pelajar.
- c. Cara mengeluarkan *skill* karakter. Agar permainan seimbang, tidak ada karakter yang lebih unggul, maka perlu penyesuaian kemampuan dalam setiap karakter dan cara mengaktifkan *skill* dari karakter tersebut.
- d. Harga barang. Harga barang sangat menentukan durasi permainan, oleh karena itu terdapat beberapa penyesuaian harga yang diubah sehingga durasi permainan sesuai dengan keinginan perancang dan pemain.
- e. Waktu buka toko adalah waktu pemain dapat membeli barang - barang dalam permainan. Terdapat beberapa evaluasi mengenai waktu buka toko, karena dianggap tidak adil bagi pemain lain. Akhirnya dilakukan penyesuaian buka toko sehingga semua merasa adil.
- f. Perolehan koin sebagai *reward*. Ketika pemain melakukan hal tertentu terdapat beberapa

kondisi yang perlu disesuaikan agar *reward* atas kerja keras dari pemain dapat terbayar.

- g. Kartu yang dikeluarkan oleh pendongeng. Perubahan pengeluaran kartu pendongeng yang sebelumnya mengeluarkan 2 kartu diubah menjadi 1 kartu hal ini dilakukan untuk mengatasi petunjuk dari pendongeng yang terkesan ambigu.

2. Uji Coba Sketsa Kasar Kartu

Setelah semua peraturan sudah sesuai dengan perencanaan dan permainan dapat berjalan dengan lancar, maka perlu dilakukan pengujian tahap kedua yaitu menguji apakah *desain* gambar dalam kartu dapat bekerja dengan baik. Pada tahap ini uji coba dilakukan pada kartu dengan *desain* gambar yang masih belum sepenuhnya selesai. Dan setelah uji coba beberapa kali, terdapat satu masalah yaitu pemain merasa kurang puas dengan visual yang ada, oleh karena itu solusi yang dilakukan oleh penulis adalah menyelesaikan *desain* kartu. Terlepas dari hal tersebut, pemain dapat menemukan petunjuk untuk dilemparkan kepada penebak dan penebak dapat menebak kartu pendongeng berarti menandakan bahwa gambar bekerja sesuai keinginan. Dengan hal tersebut, maka dapat dilakukan ke tahap selanjutnya yaitu uji coba komponen permainan.



Gambar 8. Uji Coba Sketsa Kasar Kartu
Sumber : Dokumen Pribadi

3. Uji Coba Komponen Permainan

Setelah semua berjalan dengan baik, maka perlu diadakan pengujian terakhir sebelum *board games* dipublikasikan. Uji coba ini dilakukan untuk memastikan semua komponen permainan seperti cerita, mekanis, komponen fisik, dan pengalaman bermain berfungsi sesuai dengan yang diharapkan. Hasil uji coba terakhir menunjukkan bahwa semua aspek permainan, mulai dari cerita hingga mekanisme permainan berjalan lancar. Para pemain memberikan umpan balik positif terkait keseluruhan pengalaman bermain, dapat disimpulkan bahwa *board games* telah siap untuk dipublikasikan secara utuh.

3.3 HASIL KARYA

Board games Prabangkara adalah *board games* tebak kartu dengan pemain yang akan menjadi pendongeng dan penebak, lalu pendongeng akan digilir sesuai arah jarum jam. Selain untuk kesenangan, *board games* ini juga mengedukasi masyarakat mengenai legenda dan sejarah tentang perkembangan ukir di kota Jepara.



Gambar 9. Desain Kemasan *Board Games* Prabangkara
Sumber : Dokumen Pribadi

3.3.1 Kartu Prabangkara

Desain kartu ini dibuat sesuai dengan cerita Prabangkara dan sejarah ukiran kota Jepara. Berdasarkan *story list* yang telah disebutkan di atas, kartu didesain dengan se-imajinatif mungkin agar kartu terlihat lebih menarik dan tidak monoton seperti foto - foto dokumenter sejarah. Kartu ini akan dibagikan sebanyak 6 kartu pada setiap pemain, lalu mereka akan saling menebak kartu milik pendongeng. Kartu ini dibuat sebanyak 70 kartu dengan ilustrasi yang berbeda - beda dengan ukuran 8x12 cm. Terdapat 4 tahapan dalam pembuatan kartu ini, yaitu :

1. Sketsa;
2. Inking;
3. Warna Dasar;
4. Bayangan.



Gambar 10. Tahapan Pembuatan Kartu
Sumber : Dokumen Pribadi

Dan berikut adalah contoh beberapa desain kartu yang telah penulis buat.



Gambar 11. Contoh Desain Kartu Prabangkara
 Sumber : Dokumen Pribadi

3.3.2 Bidak Karakter

Bidak dalam perancangan permainan ini didesain berdasarkan profesi mayoritas masyarakat di Kota Jepara yaitu petani, nelayan, pedagang, perajin kayu, pelajar, dan peternak hewan atau penggembala. Dari enam profesi tersebut dibuatlah karakter, dan setiap karakter mempunyai kemampuannya masing - masing sesuai dengan profesinya. Bidak ini dicetak sebanyak 1 buah perkarakturnya.



Gambar 12. Bidak Karakter
 Sumber : Dokumen Pribadi

3.3.3 Koin

Fungsi koin dalam permainan ini adalah untuk membeli barang yang disediakan dalam permainan. Pemain akan mendapatkan koin jika melakukan suatu hal dalam permainan seperti menebak kartu dari pendongeng atau pendongeng yang memberikan petunjuk dengan baik. Terdapat tiga jenis koin dengan nilai yang berbeda dan jumlah yang berbeda yaitu, 100 sebanyak 20 buah, 200 sebanyak 13 buah, dan 300 sebanyak 10 buah.



Gambar 13. Koin Permainan
Sumber : Dokumen Pribadi

3.3.4 Barang Dagang

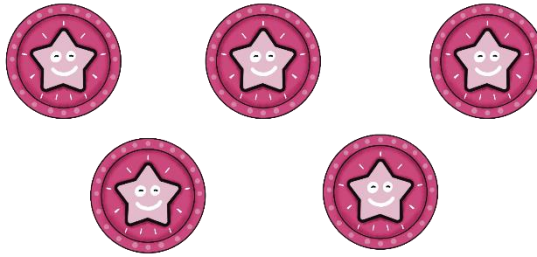
Barang dagang merupakan barang berharga dalam permainan ini dikarenakan dengan mengumpulkan barang - barang ini, maka pemain dapat memenangkan permainan. Barang siapa yang memiliki barang berharga yang lebih bernilai, maka pemain tersebut yang akan menjadi juara. Barang ini dapat dibeli dengan koin yang didapatkan pada saat permainan berlangsung. Barang ini mempunyai nilai dan jumlah berbeda diantaranya adalah : Lemari dengan harga 1.000 bernilai 25, Meja dengan harga 900 bernilai 20, Jam Dinding dengan harga 700 bernilai 15, *Souvenir* dengan harga 500 bernilai 10.



Gambar 14. Barang Dagang
Sumber : Dokumen Pribadi

3.3.5 Token Skill

Token *skill* adalah token yang digunakan untuk mengaktifkan kemampuan dari masing - masing karakter. Token *skill* ini didapatkan pemain ketika dalam satu ronde pemain tidak mendapatkan koin sama sekali. Token *skill* berjumlah 7 buah dalam permainan.



Gambar 15. Token Skill
Sumber : Dokumen Pribadi

3.3.6 Kartu Petunjuk

Kartu petunjuk adalah kartu yang dibuat dengan tujuan membantu pemain mengingat peraturan permainan dengan ringkas tanpa harus membuka *Rule Book*. Kartu petunjuk ini berisi mengenai *skill* setiap karakter, keterangan barang, dan perolehan koin.



Gambar 16. Kartu Petunjuk
Sumber : Dokumen Pribadi

3.3.7 Rule Book

Rule Book adalah buku yang berisikan mengenai peraturan permainan, buku ini akan memandu pemain dalam memainkan *board games*. Namun, jika pemain enggan untuk membaca, penulis juga membuat video yang menjelaskan peraturan permainan. Video tersebut dapat diakses melalui *scan QR Code* yang akan dicantumkan dalam *rule book* ini. Tidak hanya peraturan, dalam *rule book* juga dicantumkan cerita Prabangkara secara utuh, cerita tersebut juga disediakan dalam bentuk teks dan video.

A. Ringkasan Permainan

Setiap ronde terdapat pendongeng dan penebak. Misi pendongeng adalah memberikan petunjuk kepada penebak untuk mendapatkan koin. Misi penebak adalah memecoh dan

menebak kartu pendongeng untuk mendapatkan koin. Lalu koin - koin tersebut digunakan untuk membeli barang. Pemain yang mempunyai barang paling berharga akan menjadi pemenangnya.

B. Set Up

- Pemain melakukan “hompimpa” untuk menentukan siapa pendongeng pertama lalu memilih karakter dan bidak berurutan sesuai dengan pemenang hompimpa.
- Acak semua kartu dan bagikan 6 kartu untuk setiap pemain secara tertutup, lalu sisa kartu dikumpulkan menjadi satu secara tertutup dan dapat dijangkau oleh semua pemain.
- Permainan siap dimulai.

C. Ronde Dimulai

1. Pendongeng melihat 6 kartunya, lalu memilih satu kartu, setelah itu pendongeng memberi petunjuk dari kartu yang dipilih (dapat dengan kata - kata, suara, kalimat, gerakan badan, diksi dll)
2. Penebak (pemain selain pendongeng) memilih kartu yang dimiliki, lalu diberikan ke pendongeng.
3. Pendongeng mengacak kartu terpilih, lalu menunjukkan kartu tersebut secara terbuka.
4. Lalu misi penebak adalah menebak kartu pendongeng secara diam - diam.
5. Setelah semua penebak menentukan pilihannya, mereka akan menaruh bidak yang mereka miliki ke atas kartu yang mereka pilih secara serentak. Bidak tidak boleh dipindah jika sudah berada di atas kartu. Jika penebak telat dalam menaruh bidak maka pemain tersebut tidak dianggap menebak.
6. Pendongeng akan mengumumkan mana kartu miliknya, lalu pembagian koin.

D. Pembagian Koin

1. Jika terdapat 1 penebak berhasil menebak kartu pendongeng, maka pendongeng mendapatkan 400 koin, dan penebak mendapatkan 300 koin.
2. Jika terdapat 2 penebak atau lebih berhasil menebak kartu pendongeng, maka penebak yang benar dan pendongeng mendapatkan 200 koin.
3. Jika semua penebak berhasil menebak kartu pendongeng, maka masing - masing penebak mendapatkan 200 (kecuali pendongeng).

4. Bonus 100 koin untuk setiap penebak disetiap suara yang ada di kartu penebak tersebut (bukan kartu pendongeng).

E. Ronde Berakhir

1. Jika semua pemain sudah mendapatkan koin, maka kartu yang telah terbuka dikumpulkan menjadi satu (menjadi kartu buangan).
2. “Toko dibuka”, pemain sebelum dan setelah pendongeng termasuk pendongeng dipersilahkan untuk membeli barang sesuai harga.
3. Lalu pendongeng akan berganti sesuai arah jarum jam.
4. Semua pemain mengambil kartu di dek sesuai dengan jumlah yang dikeluarkan, agar kartu di tangan pemain tetap 6 kartu.
5. Jika kartu di dek sudah tidak cukup, maka kartu buangan diacak kembali untuk dijadikan dek kartu.

F. Keahlian Karakter

1. Pemain akan mendapatkan token *skill*, jika dalam satu ronde dia tidak mendapatkan koin sama sekali.
2. Token *skill* adalah token untuk mengaktifkan keahlian dari setiap karakter.
3. Token *skill* bisa digunakan sesuai kebutuhan dan sesuai ketentuan.
4. Nelayan : Nelayan mendapatkan bidak tambahan satu ronde (gunakan token *skill* untuk menjadi bidak), token ini bisa digunakan kapan saja dan hanya dapat dikumpulkan maksimal 2 token.
5. Petani : Petani dapat mendapatkan petunjuk tambahan dari pendongeng, pendongeng menginfokannya secara diam – diam lewat *chat*, ditulis di kertas atau bisik - bisik kepada petani. Token ini bisa digunakan kapan saja dan dapat dikumpulkan maksimal 3 token.
6. Pengukir : Pengukir memiliki keahlian pasif yaitu memiliki 7 kartu di tangan. Keahlian aktifnya adalah pengukir dapat mengeluarkan 2 kartu ketika menjadi pendongeng. Token ini dapat digunakan ketika menjadi pendongeng dan dapat dikumpulkan sebanyak mungkin.
7. Pelajar : Pelajar dapat melihat semua kartu yang terdapat pada tangan satu pemain yang dipilih, lalu pemain yang dipilih dapat mengeluarkan 1 kartu tambahan jika pemain tersebut adalah pendongeng. Token ini dapat digunakan kapan saja dan dapat dikumpulkan maksimal 2 token.

8. Pedagang : Pedagang otomatis mendapatkan koin 100 jika dalam satu ronde tidak mendapatkan koin. (Karakter ini tidak membutuhkan token *skill*).
9. Penggembala : Penggembala akan mengambil koin 100 kepada pemain yang memiliki koin paling banyak jika dalam satu ronde penggembala tidak mendapatkan koin. (Karakter ini tidak membutuhkan token *skill*).
10. Token *skill* yang sudah digunakan ditaruh kembali ke pasokan.
11. Jika token *skill* di pasokan habis maka pemain tidak dapat mendapatkan *skill*.

G. Akhir Permainan

1. Jika terdapat satu pemain yang berhasil mengumpulkan barang senilai 40 poin permainan berakhir.
2. Jika barang dalam toko habis maka permainan berakhir.
3. Jika permainan berakhir juara akan dihitung sesuai banyaknya poin dari barang yang dimiliki.
4. Jika terdapat pemain yang seri maka pemain dengan uang terbanyak lebih unggul.

H. Peraturan Tambahan

1. 3-4 pemain : Penebak mengeluarkan 2 kartu di setiap rondonya.
2. 5-6 pemain : Penebak mengeluarkan hanya 1 kartu di setiap rondonya.
3. Memilih kartu sendiri mendapatkan denda 100 koin.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Board Games “Prabangkara” merupakan permainan untuk mengenalkan sejarah dari Kota Ukir Jepara. Metode pembelajaran mengenai sejarah memiliki permasalahan yang mengakibatkan pembelajaran sejarah tersebut tidak efektif, hal ini terjadi karena terdapat faktor yang mempengaruhi seperti sarana dan prasarana, kurangnya media interaktif, metode penyampaian dari guru, dan lainnya (Permana, Retnoningsih, & Ramadhan, 2024). Oleh karena itu, perancangan *board games* "Prabangkara" ini dilakukan sebagai media edukasi dalam mengenalkan sejarah dan budaya kota Jepara dengan menyenangkan. Dengan menggabungkan cerita menarik dan aturan permainan yang menarik, "Prabangkara" berhasil menarik minat pemain, terutama generasi muda untuk mempelajari sejarah kota ukir ini. Berdasarkan pengambilan data melalui internet, wawancara, observasi, kuesioner, dan dokumentasi,

permainan ini tidak hanya menghibur tetapi juga menambah pengetahuan pemain mengenai sejarah dan tokoh - tokoh penting dalam seni ukir Jepara. Penggunaan metode Iterasi *Game* oleh Tracy Fullerton juga terbukti efektif dalam mengembangkan dan menyempurnakan permainan ini hingga mencapai hasil yang memuaskan.

4.2 Saran

Dalam tahap penulisan dan perancangan *board games* "Prabangkara", penulis menyadari akan beberapa kelemahan yang perlu diperbaiki. Oleh karena itu, penulis berharap adanya masukan serta saran dari pembaca dan pemain *board games* ini sebagai evaluasi yang penting

DAFTAR PUSTAKA

- Azizah, N. (2021, April 27). Preman Dalam Jejak Sejarah Indonesia. *PREPRINTS*.
- Bungin, B. (2007). *Penelitian Kualitatif : Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik, Dan Ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: Kencana.
- Fullerton, T. (2019). *Game Design Work-Shop: A Playcentric Approach To Cre-Ating Innovative Games*. Florida: CRC Press.
- Haryadi, T. (2016). *Metode Pengembangan Game Digital*. Semarang: Universitas Dian Nuswantoro.
- Ismail, I., & Al-Bahri, F. P. (2019). Webqual 4.0 Dan Importance-Performance Analysis (IPA): Eksplorasi Kualitas Situs Web E-Kuisisioner. *Jurnal JTIK (Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi)*, 52-58.
- Lindawati, S., & Hendri, M. (2016, Oktober 29). PENGGUNAAN METODE DESKRIPTIF KUALITATIF UNTUK ANALISIS STRATEGI PENGEMBANGAN KEPARIWISATAAN KOTA SIBOLGA PROVINSI SUMATERA UTARA. *Proceeding Seminar Nasional APTIKOM 2016*.
- Mahatmi, N. (2021). Perancangan Board Game Kolaboratif Studi Kasus: "Legenda Gunung Tondoyan". *Ultimart: Jurnal Komunikasi Visual*, 43 - 55.
- Permana, P. S., Retnoningsih, S., & Ramadhan, A. (2024). Pengenalan Sejarah Perjanjian Linggarjati Bagi Remaja Melalui Perancangan Board Game. *FAD*.
- Saidillah, A. (2018). Kesulitan Peserta Didik Dalam Proses Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 214-235.
- Setiawan, N. H., & Abdulkarim, A. (2020, Maret 24). Application Of Board Game Pancasila Dadu (Pandu) In Civic Learning. *ATLANTIS PRESS*.
- Walidaini, B., & Arifin, A. M. (2018). PEMANFAATAN INTERNET UNTUK BELAJAR PADA MAHASISWA. *Jurnal Penelitian Bimbingan Dan Konseling*.

Link karya: <https://bit.ly/Prabangkara Boardgame>

LAMPIRAN

**“PRABANGKARA” BOARD GAMES SEBAGAI PENGENALAN
SEJARAH KOTA UKIR JEPARA**



Disusun Oleh

**YUDISTIRA IQBAL UMAR
11201047**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
DIPLOMA III/STRATA 1
SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA
(2024)**

**Menyetujui
Dosen Pembimbing
Tanggal: 17 Juli 2024**

A handwritten signature in black ink, appearing to be "R. Hadapiningrani K.", written in a cursive style.

**R. Hadapiningrani K., M. Ds
NIK. 16083120**

**“PRABANGKARA” BOARD GAMES SEBAGAI PENGENALAN
SEJARAH KOTA UKIR JEPARA**



Tugas Akhir/Skripsi ini telah diuji dan dipertahankan
di hadapan tim penguji Program Studi Desain Komunikasi Visual
Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia

Pada tanggal 17 Juli 2024 di STSRD VISI Yogyakarta


Dewan Penguji

Pembimbing



R. Hadapiningrani K., M. Ds
NIDN. 0524079001

Ketua Penguji



Wahyu Tri W., M. Sn
NIDN. 0526047001

Mengetahui,


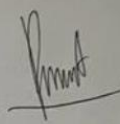



Ketua STSRD VISI



Wahyu Tri W., M. Sn
NIDN. 0526047001

Ketua Jurusan

Dwisanto Savogo, M.Ds
NIDN. 0510128401

TANGGAL	KOREKSI	SARAN	PARAF PEMBIMBING
03/06 2024	- Update progress kartu (warna) + Revisi	- desain belakang kartu -	
10/06 2024	- presentasi - desain desain belakang kartu	- cetak kartu	
13/06 2024	- konsultasi Final kartu sebelum cetak	- ACC, naik percepatan - mulai jurnal	
24/06 2024	- konsultasi komponen, kartu cetak - konsultasi meeting jurnal	- Terusin jurnal - bikin kemasan - bikin rule book	
1.7.2024	- konsultasi kemasan - konsultasi jurnal ACC Maju sidang, semangat...	- majlis sidang	

Ketua Jurusan:

(Dwisanto Sayogo, M. Ds)

Pembimbing,

(R. Hadapiningrani Kusumohendarto, M. Ds)

