

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Studi Pustaka**

Dalam perancangan ini, penulis menggali beberapa informasi dari perancang-perancang sebelumnya. Hal tersebut digunakan sebagai bahan perbandingan, baik kekurangan atau kelebihan yang sudah ada. Selain itu, peneliti juga menggali dari beberapa buku maupun skripsi yang berkaitan dengan judul penulis. Berikut adalah studi Pustaka, referensi karya dan landasan teori “Perancangan Board Game Batik Pekalongan Sebagai Media Edukatif”

##### **2.1.1 Jurnal “Pengembangan Buku Pop-up Pekalongan sebagai Media Edumotik (Edukasi dan Promosi Batik) Kota Pekalongan” tahun 2017**

Jurnal karya Afrinar Prमितasari, Hanindya Restu, dan Zahir Widadi, Universitas Pekalongan, dengan judul “Pengembangan Buku Pop-up Pekalongan sebagai Media Edumotik (Edukasi dan Promosi Batik) Kota Pekalongan” [9]. Jurnal ini berisi tentang penelitian dan perancangan buku pop-up batik untuk anak-anak. Hal tersebut dikarenakan sudah banyak buku tentang batik namun belum ada buku yang di desain khusus untuk anak-anak.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*research & development*) yaitu menghasilkan produk dan menguji produk. Dalam penelitian ini, memiliki tujuan mengembangkan produk dan memberikan pengetahuan batik Pekalongan menggunakan pop-up sebagai sarana edukasi dan promosi batik. Sumber data dari penelitian ini, didapat dari pakar batik, guru seni budaya serta siswa SD. Selain itu juga menggunakan beberapa literasi dari buku-buku tentang batik. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi angket, wawancara, dan studi kepustakaan.

Hasil dari penelitian ini pada halaman pertama berisi pengantar isi buku. Halaman kedua berisi motif batik dan pengaruh dari Tiong Hoa. Halaman ketiga berisi pengaruh dari Jepang terhadap batik Pekalongan.

Halaman keempat berisi tentang Sampek-Engtai cerita tentang motif kupu-kupu. Halaman kelima berisi batik pengaruh dari Timur Tengah. Halaman keenam berisi pengaruh Kolonial Belanda terhadap batik Pekalongan. Halaman ketujuh dan delapan berisi bahan yang dibutuhkan dalam pembuatan batik. Halaman kesembilan dan kesepuluh berisi alat yang digunakan dalam membatik. Halaman sebelas dan dua belas berisi langkah-langkah dalam pembuatan batik. Pada halaman terakhir atau ke tiga belas terdapat rangkuman dari isi dari buku pop-up.

Dalam penelitian Afrinar Prमितasari dengan penelitian penulis yaitu sama-sama membahas tentang batik Pekalongan. Perbedaan dari penelitian Afrinar dan penelitian yang akan penulis lakukan terdapat pada media yang dihasilkan, penelitian Afrinar menghasilkan media pop-up sedangkan penelitian yang akan penulis lakukan menghasilkan media berupa *board game*.

### **2.1.2 Jurnal “Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Batik Pekalongan Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran Muatan Lokal” tahun 2020**

Jurnal karya Alam Wibowo, Achmad Buchori dan Th. Indriati Wardani mahasiswa Universitas PGRI Semarang, Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, penelitian ini berjudul “Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Batik Pekalongan Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran Muatan Lokal” [10]. Jurnal ini berisi tentang penelitian dan perancangan game edukasi tentang batik Pekalongan yang berupa aplikasi untuk anak sekolah dasar. Hal tersebut dikarenakan pelajaran muatan lokal yang kurang diminati anak-anak. Sehingga perlu ditingkatkan dalam mata pelajaran tersebut khususnya batik Pekalongan dengan media aplikasi.

Penelitian ini menggunakan metode R&D atau *research & development*, yaitu metode untuk menghasilkan produk dan menguji produk tersebut. Penelitian ini mempunyai tujuan untuk mengenalkan

budaya batik melalui mata pelajaran muatan lokal dengan basis aplikasi. Pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu dengan observasi, wawancara, dan studi literatur.

Hasil dari penelitian ini, pertama merancang desain sistem dengan teknik *use case diagram*, yaitu teknik dalam pengembangan *software*. Dan teknik *flowchart* dimana bagan yang menggambarkan urutan dalam proses pemrograman. Dari Teknik yang diambil, maka menghasilkan aplikasi game edukasi tentang batik Pekalongan berbentuk game puzzle. Cara bermain game ini yaitu dengan menyusun gambar-gambar yang diacak selama 24 detik. Tujuan dari puzzle ini agar masing-masing siswa mampu meningkatkan kemampuan kognitif, mengembangkan motorik dan memecahkan masalah. Perhitungan hasil dari penelitian tersebut 83,36% game edukasi tentang batik Pekalongan tergolong praktis digunakan, hasil ini didapat melalui respon siswa. Sedangkan hasil dari tes evaluasi mendapatkan hasil 78,94% dan masih tergolong praktis untuk digunakan.

Persamaan penelitian karya Alam Wibowo dengan perancangan yang penulis akan lakukan yaitu sama-sama membahas tentang batik Pekalongan. Perbedaan dalam penelitian Alam Wibowo dan penelitian yang akan penulis lakukan yaitu media yang dihasilkan, penelitian Alam Wibowo menghasilkan media berupa aplikasi sedangkan media yang akan penulis hasilkan berupa *board game*.

### **2.1.3 Tugas Akhir “Perancangan Buku Panduan Beserta Board Game Museum Batik Kuno Damar Hadi Sebagai Media Promosi Wisata Kota Solo” tahun 2017**

Tugas Akhir karya Ryan Putra Praditya mahasiswa Universitas Sebelas Maret, Program Studi Desain Komunikasi Visual, penelitian ini berjudul “Perancangan Buku Panduan Beserta Board Game Museum Batik Kuno Damar Hadi Sebagai Media Promosi Wisata Kota Solo” [11]. Tugas akhir ini merupakan permainan yang ditujukan kepada anak sekolah dasar. Menggunakan metode pembelajaran sejarah dan

kebudayaan batik sebagai media promosi, dengan media *board game* atau permainan papan.

Tujuannya adalah untuk menimbulkan rasa cinta serta melestarikan kebudayaan dan kearifan lokal bagi generasi berikutnya. Hasil dari tugas akhir Ryan Putra Praditya adalah *board game* edukatif bagi anak sekolah dasar.

Persamaan tugas akhir Ryan Putra dengan penelitian penulis yaitu sama-sama merancang board game edukasi tentang batik. Bedanya, pada tugas akhir ini target marketnya adalah anak sekolah dasar, sedangkan target market penelitian penulis adalah remaja akhir umur 17-25 tahun.

Dari beberapa studi pustaka yang telah ditinjau, belum ada penelitian tentang “Perancangan Board Game Batik Pekalongan sebagai Media Edukatif” yang dilakukan oleh peneliti lain. Karena, dalam penelitian lain yang mengedukasi tentang batik Pekalongan menggunakan media yang berbeda seperti pop-up dan aplikasi sedangkan penelitian tentang batik Pekalongan yang akan penulis rancang menggunakan media *board game*.

## **2.2 Referensi Karya**

Dalam perancangan ini, penulis memerlukan referensi mengenai karya-karya terdahulu yang digunakan sebagai perbandingan mengenai kekurangan maupun kelebihan yang ada. Referensi karya ini akan digunakan penulis sebagai referensi dalam pembuatan karya *board game* yang akan dirancang. Referensi ini juga sebagai pembuktian orisinalitas karya ilustrasi pada perancangan *board game* yang akan dibuat oleh penulis. Berikut karya-karya yang dijadikan sebagai acuan :

### 2.2.1 Board Game Tepok Aksara



Gambar 2.1 Board Game Tepok Aksara

(sumber : <https://www.facebook.com/GAMIVYCATION>)

*Board game* Tepok Aksara merupakan karya dari Yovita Febriana Avianto dan Tan Arie Setiawan Prasida, mahasiswa Universitas Kristen Satya Wacana, Fakultas Teknologi Informasi tahun 2018 [12].



Gambar 2.2 Kartu Board Game Tepok Aksara

(Sumber : Jurnal Pembelajaran Aksara Jawa Untuk Siswa Sekolah Dasar Dengan Menggunakan Media Board Game)

Pembelajaran Aksara Jawa ini berbentuk *board game* yang ditujukan untuk siswa sekolah dasar. Permainan ini memiliki tujuan

mengumpulkan poin sebanyak-banyaknya. *Board game* ini memiliki aturan permainan dengan cara pertanyaan diberikan lalu menepuk Kartu Aksara yang sesuai. Pemain yang bisa menepuk kartu dengan cepat dan tepat maka mendapatkan satu poin. Ketika semua kartu pertanyaan sudah habis terjawab dan pemain yang mempunyai poin tertinggi menjadi pemenang, dan permainanpun berakhir.

Karya milik Yovita ini lebih dominan menggunakan ilustrasi kartun dengan warna dominan coklat. Karya ini menggunakan font dekoratif yang berbentuk seperti aksara jawa. Warna pada kartu karakter menggunakan warna yang mencolok. Penulis mengambil referensi visual dari karya ini, yaitu terletak pada gaya ilustrasi kartun, warna dasar coklat, serta font dekoratif karena cocok dengan perancangan yang akan penulis buat.

### 2.2.2 *Board Game Sembarakon*



Gambar 2.3 *Board Game Sembarakon*

(Sumber : Tugas Akhir Perancangan *Board Game Sembarakon* sebagai Media untuk Mengenalkan Permainan Tradisional Rakyat Bengkulu)

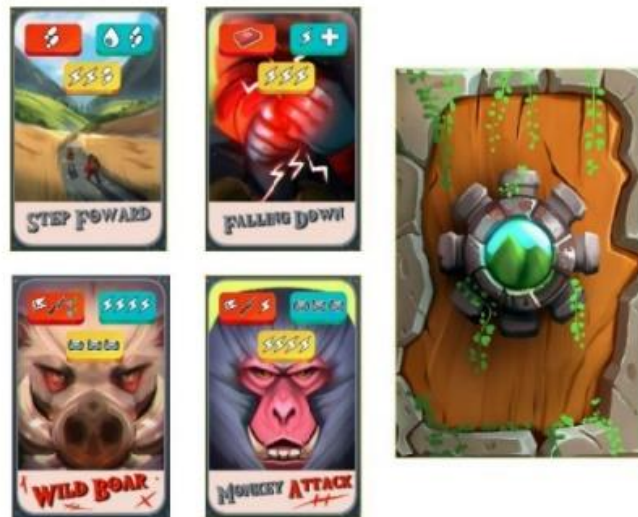
*Board Game Sembarakon* merupakan tugas akhir karya Adelia Florencie Postha, mahasiswa Universitas Negeri Surakarta, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Program Studi D-III Desain Komunikasi Visual

tahun 2020 yang berjudul “Perancangan *Board Game* Sembarakon sebagai Media untuk Mengenalkan Permainan Tradisional Rakyat Bengkulu” [13].

*Board Game* Sembarakon ini ditujukan kepada anak usia 8 tahun ke atas. Sembarakon merupakan nama asli dari permainan tradisional di Bengkulu. Permainan Sembarakon ini hampir sama dengan permainan Gobak Sodor dari Jawa Tengah. Pada *board game* ini terdiri dari 1 garis vertikal dan 3 garis horizontal yang dirancang sebagai jalur pergerakan bidak penjaga.

Karya Adelia dan penulis memiliki persamaan yaitu mengangkat tema kebudayaan. Karya milik Adelia memakai gaya ilustrasi *flat design*. Karya milik Adelia lebih ke minimalis dan simple. Warna yang digunakan pada karya Adelia yaitu coklat, merah dan biru. Terdapat pula corak bunga pada kemasan. Penulis mengambil referensi visual dari karya ini, yaitu terletak pada bidak yang berwarna coklat serta desain kemasan yang simple dan minimalis.

### 2.2.3 *Board Game* Mountainance



Gambar 2.4 *Board Game* Mountainance

(Sumber : Jurnal Perancangan *Board Game* sebagai Media Pembelajaran tentang Pendakian Gunung)

*Board Game* Mountainance merupakan karya dari Giovanni

Aprelianto, Arie Setiawan dan Jason Prestilliano, mahasiswa Institut Teknologi dan Bisnis Asia Malang, Program Studi Desain Komunikasi Visual Tahun 2022 [14].



Gambar 2.5 Box *Board Game* Mountainance

(Sumber : Jurnal Perancangan Board Game sebagai Media Pembelajaran tentang Pendakian Gunung)

*Board game* ini ditujukan kepada anak muda usia 17-19 atau setara dengan kelas 12 SMA. Pengetahuan pendakian gunung pada anak usia 17-19 tersebut dianggap masih kurang. Sehingga dalam penelitian ini menerapkan prosedur dalam mendaki gunung bagi pendaki awam dengan *board game*. Permainan dari *board game* ini yaitu pendaki berupaya untuk sampai puncak gunung dengan memperhatikan segala perlengkapan.

Karya milik Giovanni ini, menggunakan gaya ilustrasi *stylized art style* pada desain kartu *event*. Font yang digunakan yaitu font dekoratif. Penulis mengambil referensi pada karya ini terdapat pada box kemasan yang cukup menarik karena terdapat logo, ilustrasi gaya kartunis dan realis serta terdapat keterangan lain.

## 2.3 Landasan Teori

Dalam landasan teori ini, penulis membutuhkan beberapa teori dalam perancangan yang akan dibuat. Berikut teori-teori yang digunakan dalam penelitian ini

### 2.3.1 *Board Game*

*Board game* merupakan sebuah permainan yang dimainkan di atas papan atau media nyata lain yang dimainkan dengan aturan-aturan yang



sudah ditentukan serta terdapat komponen permainan seperti pion, bidak, token dan lainnya [15].

Tujuan dalam *board game* adalah dengan memperbanyak variasi sehingga pemain semakin tertantang. Alur permainan pengembangan game sangat diperlukan. Berikut ini merupakan tahapan dalam pengembangan game diantaranya [15].

a. Tahap Riset dan Penyusunan Konsep

Pada tahap ini dilakukan riset terhadap objek yang akan dijadikan sebagai bahan utama dalam *board game*.

b. Perumusan *Gameplay*

*Gameplay* merupakan proses interaksi antar pemain dalam game sehingga diciptakan pola, aturan dan mekanisme

c. Penyusunan *Asset* dan *Level Design*

Pada tahap ini menyusun karakter-karakter yang ada dalam permainan, sehingga lebih optimal.

d. *Tes Play (Prototyping)*

Pada tahap ini yaitu melakukan tes atau menguji permainan yang telah disusun sesuai konsep. Selain itu juga memberikan penilaian sehingga dapat memudahkan dalam pengembangan selanjutnya.

e. *Development*

Tahapan ini yaitu mengembangkan seluruh konsep yang ada.

f. *Alpha/Close Beta Test (UX-Initial Balancing)*

Bertujuan untuk mengetahui *user experience* yang diharapkan telah sesuai dengan komponen utama yang telah dibuat. Selain itu juga untuk mendeteksi adanya masalah teknis yang tidak diketahui pada tahapan sebelumnya.

g. Rilis

Setelah melalui beberapa tahapan, maka langkah selanjutnya yaitu perilisan game kepada publik.

Buku yang berjudul *The Art of Game Design* karya Jesse Schell [16],

mengemukakan bahwa dalam membentuk sebuah permainan terdapat empat elemen. Elemen-elemen tersebut diantaranya

a. Estetika

Estetika berhubungan langsung dengan indera pemain sehingga memberikan pengalaman atau *experience* dalam bermain.

b. Mechanics

Aturan yang diterapkan dalam permainan. Terdapat juga tujuan yang akan dicapai oleh permainan.

c. Story

Urutan yang terjadi dalam permainan. Sehingga permainan bisa dipahami secara alur oleh pemain

d. Teknologi

Alat yang digunakan dalam permainan seperti kartu, papan, pion, dadu, dan lainnya. Teknologi sangat berpengaruh terhadap jalan mainnya sebuah permainan.

### 2.3.2 Batik Pekalongan

Batik merupakan kain mori atau kain tenun yang berwarna putih yang dilukis menggunakan canting dan lilin malam [17]. Asal kata Batik yaitu “*amba*” dan “*tik*” yang berarti menetik dan menetes. Dari pengertian tersebut, batik banyak diartikan sebagai menulis atau menggambar dengan indah.

Awal abad ke-20, Broesma mengatakan penduduk Pekalongan sudah membuat batik sendiri [18]. Hal ini didukung karena adanya semangat dalam membatik dan usaha menekuni kerajinan batik, karena batik merupakan identitas Kota Pekalongan. Selain itu, mata pencaharian warga Pekalongan selain perikanan yaitu membatik. Batik Pekalongan memiliki macam-macam, ada batik cap, batik tulis dan lainnya.

Batik Pekalongan memiliki ciri khasnya, diantaranya :

- 1) Mendapat pengaruh dari budaya Tiongkok

Motif-motif batik Pekalongan yang seperti Naga atau Burung Phoenix, hal ini merupakan pengaruh dari budaya Tiongkok

2) Menggunakan warna yang cerah

Batik Pekalongan identik dengan warna cerah. Hal ini karena warna cerah cocok dengan warna kulit sawo matang yang merupakan kulit sebagian besar orang Indonesia. Warna yang sering digunakan oleh pengrajin yaitu biru, salem, kuning, jingga, merah muda dan hijau.

3) Didasari dari hewan atau tumbuhan

Motif ini merupakan pengaruh dari Jepang yang mirip dengan kimono. Seiring berjalannya waktu, motif-motif hewan dan tumbuhan semakin beragam sesuai dengan yang dibuat oleh pengrajin.

### 2.3.3 Media Edukatif

Medium merupakan kata jamak dari media, yang mempunyai arti perantara atau pengantar [19]. Media bisa diartikan pada kegiatan, seperti penyampaian pesan, penghantar panas, ataupun lainnya. Namun, media juga bisa digunakan dalam dunia pendidikan. Sehingga arti media berubah bukan sebagai kegiatan namun menjadi media pembelajaran.

Sedangkan kata edukatif menurut KBBI berarti pembelajaran, bersifat mendidik, berkenaan dengan Pendidikan [20]. Pembelajaran yang dimaksud adalah interaksi antara murid dan pendidik pada satu lingkungan belajar yang sama. Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 20 menyatakan bahwa Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar [21]. Dengan kata lain, dalam meningkatkan dan membantu peserta didik agar lebih baik maka hal itu disebut dengan pembelajaran.

*Board game* merupakan media yang bisa menyampaikan dengan baik, hal ini dikarenakan terciptanya interaksi antar pemain karena

board game dimainkan dua atau lebih. Karena pada akhir-akhir ini orang-orang lebih memilih *gadget* yang menyebabkan sifat individualisme.

#### 2.3.4 Ilustrasi

Menurut KBBI, ilustrasi merupakan membantu memperjelas isi buku dengan gambar atau foto atau lukisan, sehingga lebih mudah dalam memahami [22]. Ilustrasi berfungsi untuk memberikan gambaran pada orang yang melihat. Ilustrasi yang akan digunakan pada karya ini yaitu ilustrasi kartun. Dalam buku pengetahuan dasar seni rupa dijelaskan bahwa ilustrasi kartun merupakan gambar yang lucu [23]. Kemajuan teknologi menjangkau dengan mudah dalam pembuatan ilustrasi. Salah satunya adalah ilustrasi kartun yang saat ini menjadi tren, bisa dilihat dengan banyaknya yang menggunakan kartun sebagai identitas para ilustrator seperti wd.willy.



Gambar 2.6 Ilustrasi Kartun

(Sumber : <https://www.instagram.com/p/BIDJba1ABnN/> )

#### 2.3.5 Tipografi

Dalam buku “Tipografi Dalam Desain Grafis”, Danton Sihombing mengemukakan bahwa Tipografi adalah salah satu bentuk komunikasi

verbal yang memiliki tujuan pokok dan efektif [24]. Peran tipografi sangat penting, hal ini tidak hanya di dunia desain saja, penting juga di dalam dunia teknologi, komunikasi, psikologi dan masih banyak lainnya.

Tipografi harus sesuai dengan target audiens, sehingga bisa terbaca dan bisa diterima dengan baik oleh pembaca. Tipografi yang akan digunakan antara lain :

a) Dekoratif

Font dekoratif merupakan font yang sudah ada namun ditambah dengan beberapa hiasan, dan garis dekoratif sehingga memiliki kesan yang ornamental dan dekorasi [25]. Pada perancangan yang akan penulis buat menggunakan font dekoratif Jawa Palsu. Pemilihan font ini dikarenakan font yang hampir mirip dengan aksara jawa yang dekat dengan perancangan yang akan peneliti lakukan.

## Jawa Palsu

A 0065	B 0066	C 0067	D 0068	E 0069	F 0070	G 0071	H 0072	I 0073	J 0074	K 0075	L 0076	M 0077	N 0078	O 0079
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
P 0080	Q 0081	R 0082	S 0083	T 0084	U 0085	V 0086	W 0087	X 0088	Y 0089	Z 0090				
P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z				

Gambar 2.7 Font Jawa Palsu

(Sumber : <https://www.dafont.com/jawa-palsu.font> )

b) Sans Serif

Font sans serif disebut juga tidak memiliki sirip pada ujung hurufnya dan tebal huruf yang hampir sama [26]. Pada perancangan yang akan penulis buat menggunakan font sans serif Poppins, pemilihan font ini dikarenakan font sans serif

yang memiliki makna kesederhanaan, fleksibel, dan modern.



Gambar 2.8 Font Poppins

(Sumber : <https://twitter.com/mirai4k/status/1487766555853209600?lang=ar-x-fm> )

### 2.3.6 Warna

Warna merupakan hal yang penting dalam estetika kehidupan, karena dengan warna bisa membedakan objek-objek indah yang berada di sekitar kita [27]. Warna diartikan secara psikologis yaitu indera yang memahami apa yang dilihat dari pancaran cahaya ke warna dan diterima oleh indera penglihatan. Pemilihan warna yaitu warna cerah dimana menggambarkan dari motif batik khas Pekalongan yang menggunakan warna-warna cerah. Warna yang akan penulis gunakan yaitu coklat, orange, kuning, hijau, dan merah. Adapun analisis karakteristik dari warna tersebut antara lain :

- a) Coklat, menggambarkan warna yang nyaman, dapat dipercaya, dan tenang
- b) Kuning, menggambarkan warna yang optimis, cerah, penuh hati-hati, semangat dan cermat
- c) Hijau, menggambarkan warna yang alami, pembaharuan, sehat dan nyaman
- d) Merah, menggambarkan warna yang semangat, hangat, kekuatan, dan tegas