

BAB 4

KONSEP PERANCANGAN KARYA

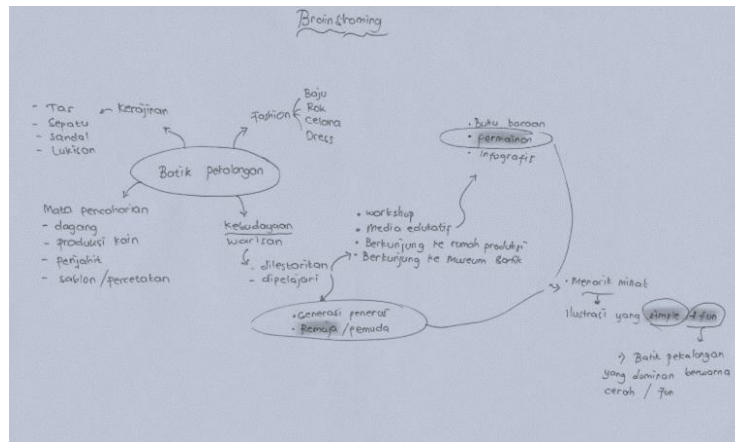
4.1 Ide Dasar Perancangan

Ide dasar perancangan *board game* motif batik Pekalongan pada penelitian ini berdasarkan data yang diperoleh dari sebuah permasalahan yang terjadi pada Museum Batik Pekalongan dalam pengenalan motif khas Pekalongan yang perlu dilakukan untuk menambah pengetahuan pengunjung museum. Hal inilah yang menjadi permasalahan di Museum Batik Pekalongan, karena pengunjung hanya bisa melihat-lihat isi galeri di Museum Batik Pekalongan tanpa adanya interaksi yang terjadi antar pengunjung. Dengan adanya permasalahan tersebut, maka media edukatif yang pas untuk diterapkan yaitu dengan perancangan *board game* dengan tema batik khas Pekalongan.

4.2 Konsep Perancangan

Dalam konsep perancangan *board game* ini memunculkan kesan yang *simple* dan *fun*. Kesan tersebut diambil dari *brainstorming* yang telah dilakukan dimana batik pekalongan sebagai warisan harus dilestarikan oleh generasi penerus atau remaja. Salah satu caranya yaitu melalui media edukatif seperti buku bacaan, permainan ataupun infografis. Selain itu, media edukatif harus bisa menarik minat remaja, salah satu caranya yaitu dengan menggunakan ilustrasi kartun dan *fun*. Kartun agar pemain mudah memahami ilustrasi yang terdapat pada permainan, sedangkan *fun* diambil dari batik Pekalongan yang dominan berwarna *fun* atau cerah serta grafis pada permainan *board game* ini.

Tipografi yang digunakan menggunakan font jawa palsu yang dirancang dengan konsep tradisional mengingat *board game* ini bertemakan tentang batik, serta font poppins sebagai font yang mudah dibaca.



Gambar 4.1 *Brainstroming* konsep perancangan *board game* motif batik Pekalongan
(Sumber : dokumen pribadi)

Dalam perancangan *board game* ini terdiri dari *board* atau papan permainan, kartu elemen, kartu komponen, pion atau *standing character*, koin dan dadu.

4.2.1 Target Audience

4.2.1.1 Geografis

Secara geografis target audience untuk perancangan *board game* motif batik Pekalongan ini adalah kalangan pelajar dan remaja Pekalongan.

4.2.1.2 Demografis

Target audience utama untuk perancangan *board game* motif batik Pekalongan ini adalah pelajar dan remaja dengan jenis kelamin laki-laki dan perempuan rentan usia 15-25 tahun.

4.2.1.3 Psikografis

Ditinjau dari psikografis, target *audience* dari perancangan *board game* ini adalah remaja yang aktif dan suka bermain secara berkelompok, riang, memiliki rasa penasaran yang tinggi, suka mengunjungi museum.

4.2.2 *Mechanic* (Mekanik)

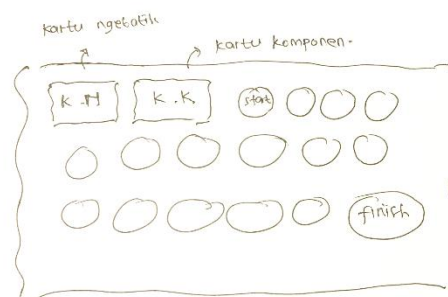
Mekanik merupakan elemen yang penting dalam desain permainan karena berisi tentang aturan permainan, prosedur yang dijalankan dalam permainan, tujuan dari permainan dan deskripsi dari permainan tersebut [16]. Mekanik memiliki 6 komponen, diantaranya

4.2.2.1 *Space* (Ruang)

Dalam perancangan *board game* ini dibuat dengan menyediakan papan permainan yang berbentuk persegi panjang. Papan permainan inilah *space* bagi pemain dalam memainkan *board game* motif batik Pekalongan.

a. Sketsa Manual (Kasar)

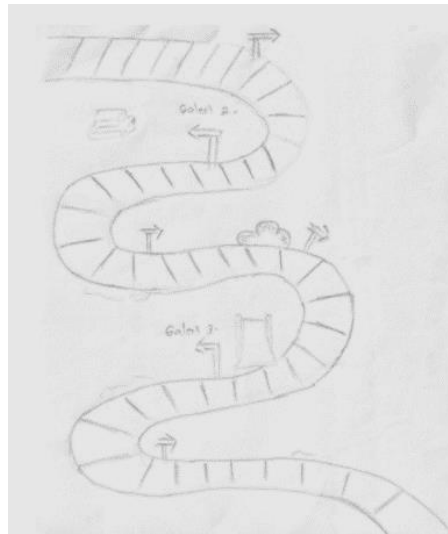
Pada tahap ini, dilakukan sketsa kasar dengan menggunakan pensil. Pada tahap ini, dilakukan dua kali sketsa. Pada sketsa pertama menerapkan konsep lompat di area membatik dengan tiap lompatan mendapatkan poin dan harus menyelesaikan misi.



Gambar 4.2 Sketsa manual (kasar) 1 *board game* motif batik Pekalongan

(Sumber : dokumen pribadi)

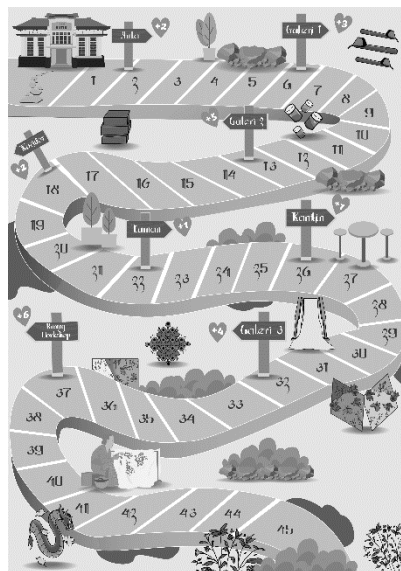
Pada sketsa kedua menerapkan konsep berkeliling di Museum Batik Pekalongan, dimana terdapat area-area yang harus dilalui. Area tersebut menentukan poin yang akan didapat oleh pemain. Pada sketsa ini menggunakan konsep ular tangga, hal ini diambil agar pemain lebih mudah dipahami untuk alur jalan. Selain itu, terdapat ilustrasi-ilustrasi yang menggambarkan tentang area-area tersebut.



Gambar 4.3 Sketsa manual (kasar) 2 *board game* motif batik Pekalongan
(Sumber : dokumen pribadi)

b. Sketsa Digital (*Grey Scale*)

Pada tahap ini masuk pada sketsa digital yang menggunakan *software Adobe Illustrator*. Dalam tahap ini, dilakukan dengan pembuatan sketsa mengacu pada sketsa kasar.



Gambar 4.4 Sketsa digital (*grey scale*) *board game* motif batik Pekalongan
(Sumber : dokumen pribadi)

c. *Coloring* (Warna)

Tahap *coloring* merupakan tahapan dalam pemberian warna pada ilustrasi yang telah dibuat. Pemberian warna ini mengacu pada palet warna. Selain itu, pewarnaan dilakukan pada tahap terakhir sehingga mempersingkat dan mempermudah dalam pembuatan ilustrasi.



Gambar 4.5 Pewarnaan (*coloring*) board game motif batik Pekalongan
(Sumber : dokumen pribadi)

4.2.2.2 Object and Attributes

Objek yang ditampilkan pada board game motif batik Pekalongan antara lain

a. *Standing characters* (Pion)

Standing characters atau pion merupakan simbol pemain yang sedang memainkan permainan. Tokoh yang akan dijadikan sebagai *standing characters* merupakan 3 mbak-mbak menggunakan pakaian kebaya dan 2 mas-mas menggunakan pakaian beskap. Pion dibuat dengan ukuran 3,5x3,5 cm dengan bahan akrilik.

b. Kartu

Permainan ini memiliki beberapa kartu yang digunakan untuk menjalankan misi dari permainan. Kartu tersebut diantaranya kartu ngebatik yang berisi tentang hal yang harus dikumpulkan, kartu komponen merupakan komponen-komponen yang harus dikumpulkan sesuai dengan kartu ngebatik, dan kartu filosofi yang berisi tentang arti dari tiap motif batik khas Pekalongan.

c. Koin

Koin bisa didapat pada saat pemain bisa mengeluarkan atau mengumpulkan kartu komponen. Selain itu, koin juga bisa menjadi alat untuk menukar kartu yang tidak terpakai.

d. Dadu

Dadu digunakan untuk pengatur jalannya pion sehingga sesuai dengan angka yang keluar pada dadu.

4.2.2.3 Action (Aksi)

Dalam *board game* memerlukan *action* atau aksi agar *board game* dapat dimainkan, diantaranya :

1. Menjalankan pion atau *standing characters*
2. Melempar dadu
3. Mengumpulkan kartu komponen
4. Mendapatkan koin
5. Membacakan filosofi motif batik

4.2.2.4 Rules (Peraturan)

Dalam *board game* harus ada aturan bermain agar permainan tersebut memiliki batasan dan memudahkan pemain dalam memainkannya, diantaranya :

1. Pemain membuka dan membaca buku panduan
2. Pemain memilih *standing characters* yang telah disediakan

3. Pemain menentukan siapa yang jalan terlebih dahulu dengan hompimpa
4. Tiap pemain mendapatkan kartu ngebatik
5. Pemain mengacak kartu komponen
6. Pemain membagikan kartu komponen sebanyak 5 kartu tiap pemain
7. Pemain memulai permainan dengan melempar dadu
8. Pemain berjalan sesuai dengan angka yang keluar dari dadu
9. Pemain mengeluarkan atau mengumpulkan kartu komponen yang sesuai dengan kartu ngebatik, maka pemain mendapatkan koin sesuai dengan petak yang telah tersedia di papan permainan
10. Apabila pemain tidak bisa mengeluarkan atau mengumpulkan kartu komponen, maka pemain tersebut tidak mendapatkan koin
11. Setelah semua pemain telah menjalankan satu ronde permainan, maka tiap pemain diperbolehkan satu kali menukar kartu komponen tiap rondanya. Namun, apabila pemain ingin menukar lebih banyak kartu, maka pemain harus membayar dengan satu koin per satu kartu.
12. Pemain diperbolehkan menukar kartu dengan pemain lain dengan dua koin persatu kartu
13. Ronde selanjutnya bisa dilanjutkan dengan tiap pemain memiliki lima kartu komponen.
14. Pemain yang telah selesai atau telah mengumpulkan kartu komponen dianggap menjadi pemenang
15. Pemenang membacakan kartu filosofi dan dilanjut oleh pemain berikutnya

4.2.2.5 Skills (Kemampuan)

Skills yang digunakan dalam rancangan *board game* ini, diantaranya

1. Keterampilan mental

Pemain dilatih untuk memiliki keterampilan dalam hal pengamatan guna mengeluarkan kartu komponen yang harus di kumpulkan

2. Keterampilan sosial

Bisa koordinasi dengan lawan, memahami alur cerita permainan dan dapat menjalankan permainan dengan adil

4.2.3 *Story (Cerita)*

Board game motif batik Pekalongan ini menceritakan tentang berbagai batik khas Pekalongan. Pemain berperan sebagai pembatik yang mempunyai tugas yaitu mengumpulkan bahan-bahan membatik sehingga motif batik bisa dikumpulkan. Pemain tersebut membatik di area Museum Batik, dimana pada Museum tersebut terdapat beberapa area yang mendapatkan poin besar dan kecil sesuai dengan tempatnya.

Dalam permainannya, tiap pemain diberikan satu motif batik khas Pekalongan yang harus diselesaikan. Dari mulai awal garis *start*, pemain harus bisa mengumpulkan kartu-kartu yang sesuai dengan kartu ngebatik sehingga bisa mendapatkan koin sesuai dengan apa yang tertera di papan permainan. Namun, apabila pemain tidak bisa mengumpulkan kartu maka pemain tidak mendapatkan koin. Setelah semua pemain selesai dalam satu ronde, maka tiap pemain bisa menukar kartu satu kali. Namun, apabila pemain ingin menukar kartu lebih banyak maka pemain bisa menukar satu koin dengan satu kartu. Pemain yang bisa mengumpulkan kartu terlebih dahulu maka pemain tersebut dianggap sebagai pemenang. Maka pemain tersebut berkesempatan membacakan filosofi motif batik yang tertera dibalik kartu ngebatik.

4.2.4 *Technology (Teknologi)*

Menurut teori dari Jesse Schell, teknologi merupakan elemen utama yang ada di board game [16]. Dalam perancangan *board game* motif batik Pekalongan ini menggunakan teknologi berupa :

1. *Board* atau papan permainan
2. Kartu ngebatik
3. Kartu komponen
4. *Standing characters* atau pion
5. Koin
6. Dadu

4.2.5 Aesthetics (Estetika)

Elemen estetika memiliki lima komponen diantaranya ilustrasi, warna, gaya desain, tipografi dan teknik [16]. Berikut merupakan pemaparan dari komponen yang akan digunakan dalam perancangan *board game* motif batik Pekalongan

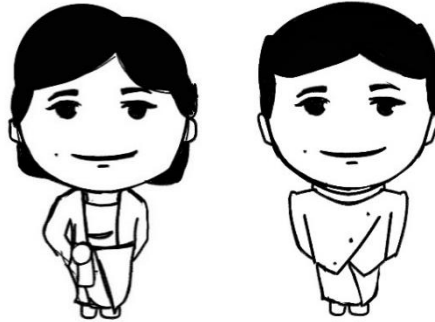
4.2.5.1 Ilustrasi

Ilustrasi merupakan elemen penting yang berperan untuk menyampaikan pesan dalam merancang sebuah permainan [16]. *Board game* yang bertemakan motif batik khas Pekalongan ini akan dihiasi dengan visual ilustrasi. Berikut merupakan hasil sketsa untuk desain *standing characters*, kartu, koin dan kemasan.

1. *Standing characters*

Pada *board game* ini menggunakan dua karakter yaitu mas-mas dan mbak-mbak, dimana terdapat dua karakter mas-mas yang dibedakan dari warna, serta terdapat tiga karakter mbak-mbak yang dibedakan menurut warna pula. Pengambilan karakter ini diambil dari budaya jawa dimana wanita jawa selalu memakai pakaian kebaya dengan jarit. Sedangkan untuk karakter laki-laki selalu memakai pakaian beskap dengan jarit. Sehingga karakter pada board game ini mengusung konsep tradisional

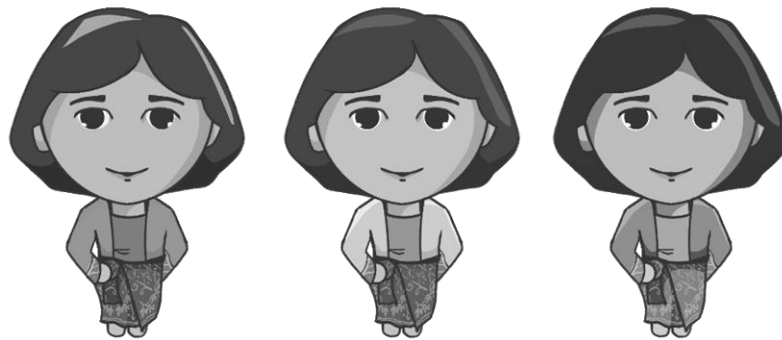
a. Sketsa Manual



Gambar 4.6 Sketsa kasar karakter

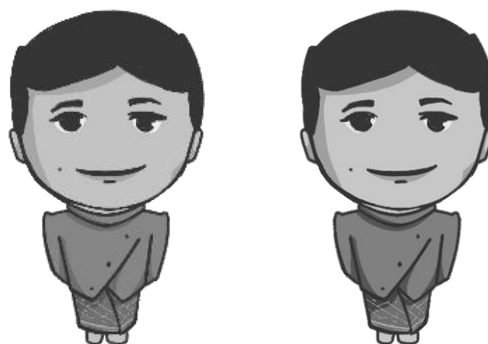
(Sumber : dokumen pribadi)

b. Sketsa Digital (*Grey Scale*)



Gambar 4.7 Sketsa digital (*grey scale*) karakter mbak-mbak

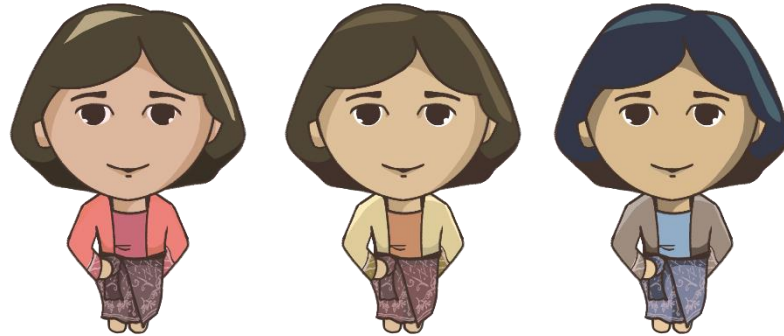
(Sumber : dokumen pribadi)



Gambar 4.8 Sketsa digital (*grey scale*) karakter mas-mas

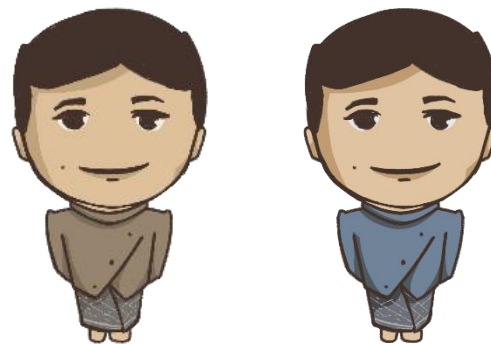
(Sumber : dokumen pribadi)

c. Pewarnaan (*Coloring*)



Gambar 4.9 Pewarnaan (*coloring*) karakter mbak-mbak

(Sumber : dokumen pribadi)



Gambar 4.10 Pewarnaan (*coloring*) karakter mas-mas

(Sumber : dokumen pribadi)

2. Kartu

Pada *board game* ini memiliki beberapa kartu diantaranya kartu ngebatik, serta kartu komponen. Terdapat lima kartu ngebatik dan dibalik kartu ngebatik terdapat filosofi sesuai dengan motif pada kartu ngebatik, sedangkan kartu komponen memiliki sembilan jenis, yang masing-masing terdiri dari nomor satu sampai nomor enam yaitu canting, malam, pewarna, kain, motif liong, motif jlamprang, motif buketan, motif terang bulan, dan motif pagi sore.

a. Kartu Ngebatik

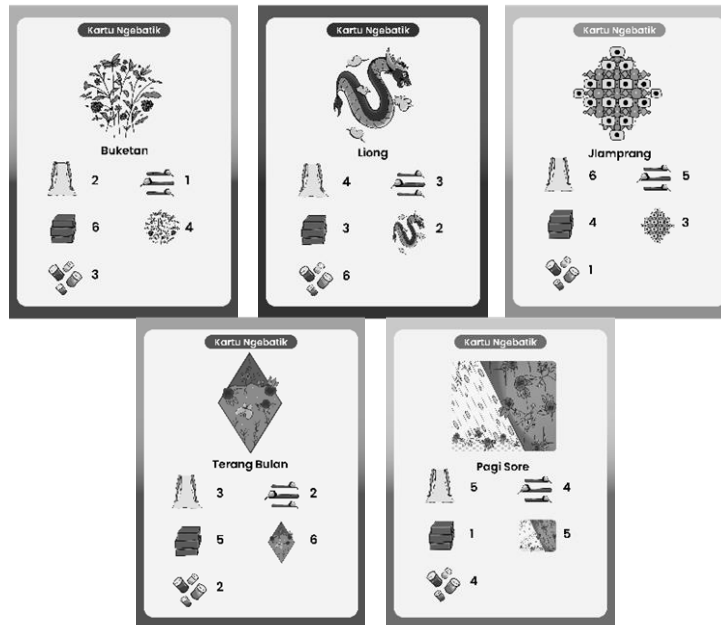
Kartu ngebatik terdiri dari lima kartu motif batik khas Pekalongan, dimana kartu ini berisi tentang komponen yang harus dikumpulkan sesuai dengan angka yang telah tertera pada kartu. Lima kartu ngebatik antara lain berisi tentang motif buketan, motif liong, motif jlamprang, motif terang bulan, dan motif pagi sore. Di balik kartu ini terdapat kartu filosofi dimana kartu ini menjelaskan tiap arti dari masing-masing motif.

1. Sketsa Manual Tampak Depan



Gambar 4.11 Sketsa manual kartu ngebatik tampak depan
(Sumber : dokumen pribadi)

2. Sketsa Digital Tampak Depan



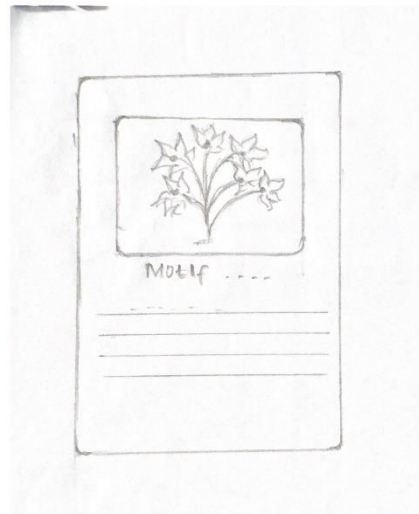
Gambar 4.12 Sketsa digital (*grey scalle*) kartu ngebatik tampak depan
(Sumber : dokumen pribadi)

3. Pewarnaan (*coloring*) Tampak Depan



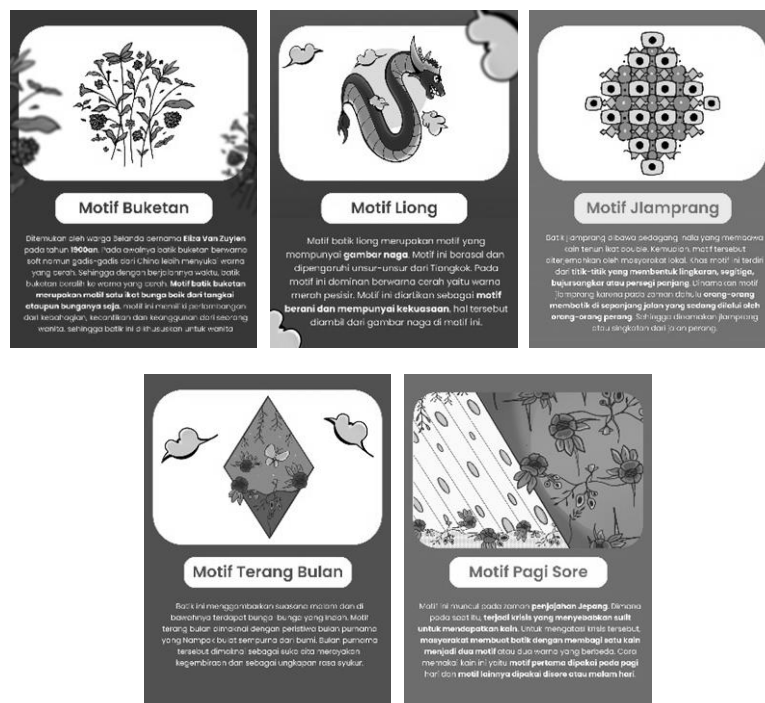
Gambar 4.13 Pewarnaan (*coloring*) kartu ngebatik tampak depan
(Sumber : dokumen pribadi)

4. Sketsa Manual Tampak Belakang



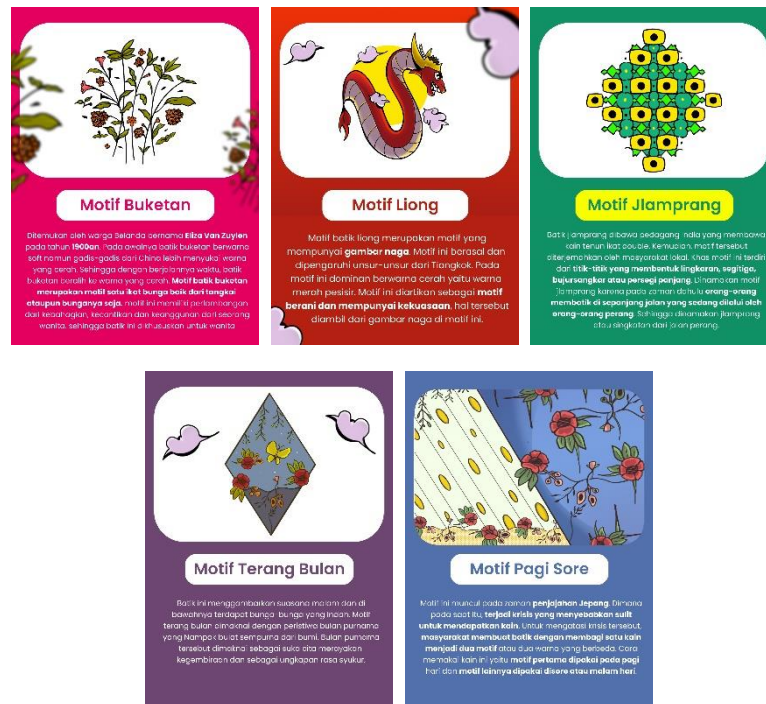
Gambar 4.14 Sketsa manual kartu ngebatik tampak belakang
(Sumber : dokumen pribadi)

5. Sketsa Digital (*grey scale*) Tampak Belakang



Gambar 4.15 Sketsa digital (*grey scale*) kartu ngebatik tampak belakang
(Sumber : dokumen pribadi)

6. Pewarnaan (*coloring*) Tampak Belakang

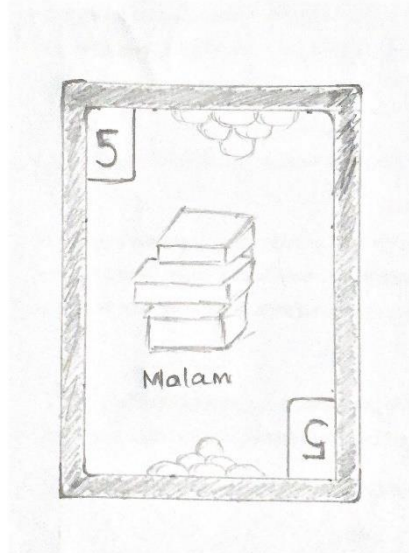


Gambar 4.16 Pewarnaan (*coloring*) kartu ngebatik tampak belakang
(Sumber : dokumen pribadi)

b. Kartu Komponen

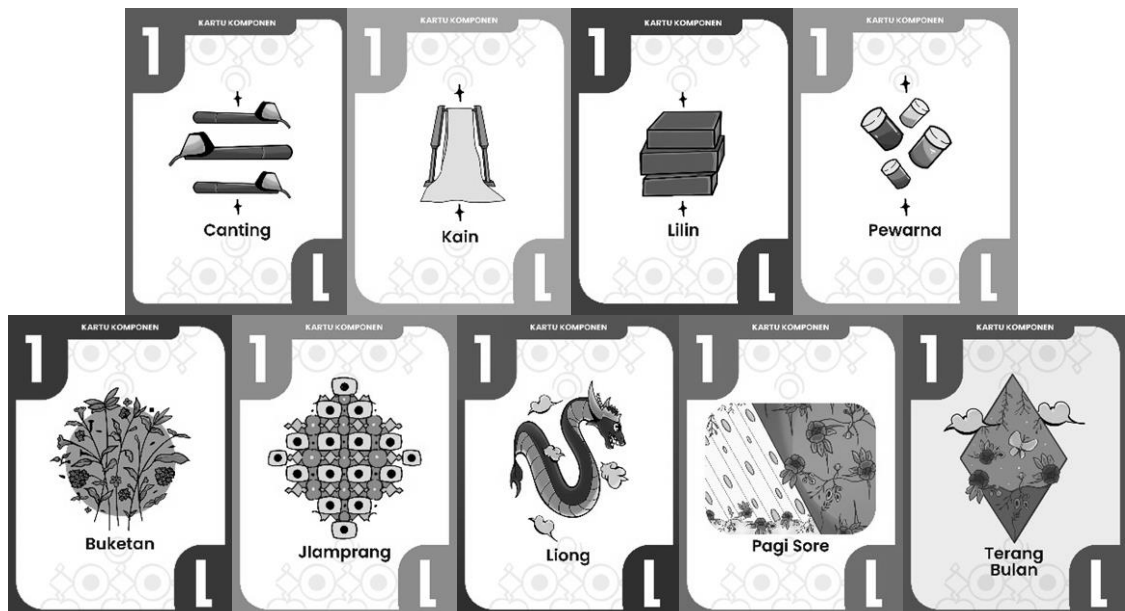
Kartu komponen merupakan kartu pelengkap dari komponen yang ada pada kartu ngebatik. Kartu komponen memiliki sembilan unsur diantaranya, canting, cairan malam, kain, pewarna, motif buketan, motif liong, motif jlamprang, motif terang bulan dan motif pagi sore.

1. Sketsa Manual



Gambar 4.17 Sketsa manual kartu komponen
(Sumber : dokumen pribadi)

2. Sketsa Digital (*grey scale*)



Gambar 4.18 Sketsa digital (*grey scale*) kartu komponen
(Sumber : dokumen pribadi)

3. Sketsa pewarnaan (*coloring*)



Gambar 4.19 Pewarnaan (*coloring*) kartu komponen

(Sumber : dokumen pribadi)

3. Koin

Koin pada *board game* ini bisa didapatkan pada saat pemain bisa mengeluarkan kartu komponen sesuai dengan yang tertera pada kartu ngebatik. Koin yang didapat sesuai dengan poin petak. Selain itu, koin juga berfungsi sebagai alat penukaran kartu yang tidak terpakai.

a. Sketsa Manual



Gambar 4.20 Sketsa manual koin

(Sumber : dokumen pribadi)

b. Sketsa Digital (*grey scale*)



Gambar 4.21 Sketsa digital (*grey scale*) koin

(Sumber : dokumen pribadi)

c. Pewarnaan (*coloring*)



Gambar 4.22 Pewarnaan (*coloring*) koin

(Sumber : dokumen pribadi)

4.2.5.2 Gaya Desain

Gaya desain yang digunakan dalam *board game* ini dan media pendukungnya menggunakan gaya *flat* desain yang ditambah dengan *shading* dalam warna.

4.2.5.3 Warna

Warna merupakan hal yang penting dalam desain, dengan adanya warna maka bisa membedakan antara objek satu dengan yang lainnya. Pada *board game* ini menggunakan warna fun atau warna yang cerah. Hal

ini mengikuti berdasarkan ciri khas dari batik Pekalongan yang dominan dengan warna cerah.



Gambar 4.23 Warna pada *board game* motif batik Pekalongan
(Sumber : dokumen pribadi)

4.2.5.4 Tipografi

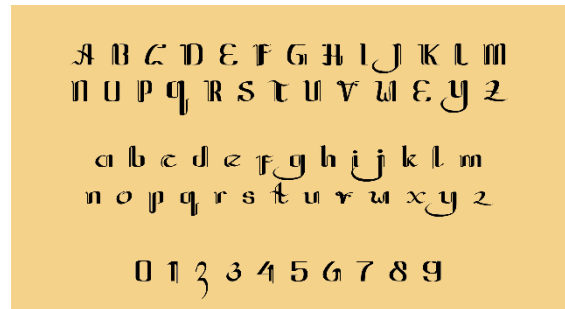
Tipografi yang digunakan pada perancangan *board game* motif batik Pekalongan ini menggunakan jenis huruf *sans serif* dan dekoratif. Pada tipografi ini menggunakan font Poppins dan Jawa Palsu. Font poppins digunakan sebagai *body text*, sedangkan font jawa palsu digunakan sebagai *headline*. Selain itu, alasan menggunakan font jawa palsu karena mengandung unsur tradisional, sehingga sesuai dengan konsep awal dan berkesinambungan dengan budaya batik.

1. Font Poppins



Gambar 4.24 Font Poppins
(Sumber : dokumen pribadi)

2. Font Jawa Palsu



Gambar 4.25 Font Jawa Palsu
(Sumber : dokumen pribadi)

4.2.5.5 Teknik

Teknik yang digunakan dalam perancangan *board game* motif batik Pekalongan ini menggunakan teknik *vector*, hal ini untuk meningkatkan kualitas ilustrasi yang dibuat. Selain itu, perancangan ini menggunakan *software adobe illustrator 2021*.

4.3 Media

4.3.1 Media Utama

Media utama dalam perancangan ini berupa *board game*. Media utama ini dirancang sebagai media edukatif tentang motif batik khas Pekalongan. Media ini akan dimainkan oleh remaja ataupun orang yang sedang berkunjung ke Museum Batik Pekalongan.

4.3.2 Media Pendukung

Media pendukung merupakan media yang dapat menjadi media tambahan atau dapat melengkapi dari media utama. Media pendukung dari perancangan ini adalah poster, x-banner, kaos, totebag dan iklan pada kanal sosial media Pekalongan. Media pendukung ini akan didesain sesuai dengan tema dari media utama.

4.3.3 Strategi Media

4.3.3.1 *Below The Line*

Media *below the line* merupakan iklan yang dilakukan secara tidak langsung menggunakan media komunikasi masa [35]. Penggunaan media *below the line* dikarenakan media yang akan dicetak akan berada di ruang lingkup Museum Batik. *Media below the line* tersebut antara lain

1. *X-banner*

X-banner merupakan media pendukung dalam perancangan ini, *x-banner* dipilih karena visual dan fisik yang besar sehingga bisa terlihat dengan jelas bagi pengunjung Museum Batik. *X-banner* ini akan diletakkan pada area Museum Batik, sehingga pengunjung dapat mengetahui adanya *board game* motif batik Pekalongan.

2. Kaos

Media pendukung berupa kaos ditujukan sebagai *merchandise* yang nantinya akan diberikan kepada pemenang dalam bermain *board game* motif batik Pekalongan,

3. *Totebag*

Media *totebag* dapat diaplikasikan sebagai wadah atau tempat untuk membawa atau menyimpan *board game* sehingga lebih mudah dalam penyimpanan.

4.3.3.2 *Above The Line*

Media *above the line* merupakan iklan yang dilakukan secara langsung menggunakan media komunikasi masa [35]. Penggunaan media *above the line* dimaksudkan agar masyarakat luas mengetahui tentang adanya *board game* motif batik Pekalongan. *Media above the line* tersebut antara lain

1. Poster

Media poster merupakan media yang cukup efektif untuk sebuah iklan. Poster ini nantinya akan diletakkan pada majalah dinding

pada sekolah-sekolah, sehingga para remaja bisa mengetahui dan tertarik pada *board game* motif batik Pekalongan.

2. Iklan pada kanal media sosial

Media *above the line* selain media cetak, ada pula media elektronik atau *online*. Pemilihan media ini dikarenakan agar jangkauan lebih banyak. Media sosial yang dipilih yaitu *Instagram*, dimana akan dilakukan iklan pada akun Pekalonganinfo yang mempunyai pengikut sebanyak 437k yang sebagian besar merupakan masyarakat Pekalongan.

4.4 Biaya Produksi

Perancangan tidak terlepas dari biaya anggaran produksi, termasuk pada perancangan *board game* motif batik Pekalongan. Berikut rincian anggaran biaya produksi perancangan *board game* motif batik Pekalongan sebagai media edukatif

Tabel 6 Biaya Produksi

Biaya Perancangan <i>Board Game</i>				
Material	Justifikasi Pemakaian	Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Harga (Rp)
Cetak papan <i>board game</i>	Papan permainan	3 pcs	Rp 60.000,-	Rp 180.000,-
Cetak kartu	Kartu ngebatik dan kartu komponen	3 pcs	Rp 142.200,-	Rp 426.600,-
Cetak standing characters	Pion permainan	3 set	Rp 70.000,-	Rp 210.000,-
Cetak koin	Koin permainan	3 pcs	Rp 41.400,-	Rp 124.200,-
Cetak Dadu	Dadu permainan	3 pcs	Rp 15.000,-	Rp 45.000,-

<i>Packaging Board Game</i>	<i>Packaging</i>	3 pcs	Rp 45.000	Rp 135.000
Kaos dan sablon	Media pendukung	3 pcs	Rp 84.000,-	Rp 252.000,-
Totebag dan sablon	Media pendukung	3 pcs	Rp 15.000,-	Rp 45.000,-
Cetak X-banner 160cm x 60cm	Media pendukung	3 set	Rp 70.000,-	Rp 210.000,-
Iklan pada kanal media sosial Instagram Pekalongan	Media pendukung	1 postingan	Rp200.000,-	Rp 200.000,-
			Sub Total	Rp 1.827.800,-