

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN *BOARD GAME* MOTIF BATIK
PEKALONGAN SEBAGAI MEDIA EDUKATIF
DI MUSEUM BATIK PEKALONGAN**



NUR RIZQI ARDIANI PUTRI

19105114

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS REKAYASA INDUSTRI DAN DESAIN
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO**

2023

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN *BOARD GAME* MOTIF BATIK
PEKALONGAN SEBAGAI MEDIA EDUKATIF
DI MUSEUM BATIK PEKALONGAN**

***BOARD GAME DESIGN OF PEKALONGAN BATIK MOTIF
AS AN EDUCATIONAL MEDIA
AT THE PEKALONGAN BATIK MUSEUM***

Disusun Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Desain Komunikasi Visual



NUR RIZQI ARDIANI PUTRI

19105114

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS REKAYASA INDUSTRI DAN DESAIN
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO**

2023

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING

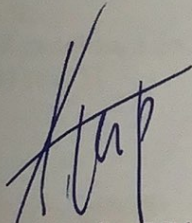
**PERANCANGAN *BOARD GAME* MOTIF BATIK
PEKALONGAN SEBAGAI MEDIA EDUKATIF
DI MUSEUM BATIK PEKALONGAN**

Dipersiapkan dan Disusun Oleh
NUR RIZQI ARDIANI PUTRI
19105114

Tugas Akhir ini diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana Desain Komunikasi Visual

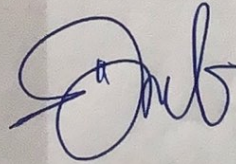
Pada hari Rabu, 07 Juni 2023

Pembimbing I,



Adnan Setyoko, S.Pd., M.Pd.
NIDN 21880016

Pembimbing II,



Elianna Gerda Pertiwi, S.Sn., M.Sn.
NIDN 0624079101

LEMBAR PENETAPAN PENGUJI

**PERANCANGAN *BOARD GAME* MOTIF BATIK
PEKALONGAN SEBAGAI MEDIA EDUKATIF
DI MUSEUM BATIK PEKALONGAN**

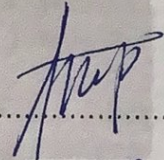
Dipersiapkan dan Disusun Oleh

NUR RIZQI ARDIANI PUTRI

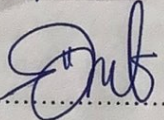
19105114

**Tugas Akhir Telah Diuji dan Dinilai Panitia Penguji
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Rekayasa Industri dan Desain
Institut Teknologi Telkom Purwokerto
Pada Tanggal : 07 Juni 2023**

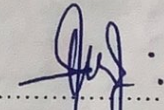
Ketua Sidang Tugas Akhir
Adnan Setyoko, S.Pd., M.Pd.
NIDN 21880016

(.....


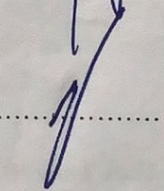
Sekretaris Sidang Tugas Akhir
Elianna Gerda Pertiwi, S.Sn., M.Sn.
NIDN 0624079101

(.....


Penguji I
Emmareta Fauziah, S.Ds., M.Ds.
NIDN 0613039301

(.....


Penguji II
Gilang Ramadhan, S.Sn., M.Sn.
NIDN 21860031

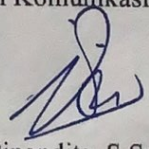
(.....


Mengetahui,

Dekan
Fakultas Rekayasa Industri dan Desain


Muhammad Fajar Sidiq, S.T., M.T.
NIDN 0619029102

Kaprodi
Desain Komunikasi Visual


Arsita Pinandita, S.Sn., M.Sn.
NIDN 0621018503

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Nur Rizqi Ardiani Putri
NIM : 19105114
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:

Perancangan *Board Game* Motif Batik Pekalongan Sebagai Media Edukatif Di Museum Batik Pekalongan

Dosen Pembimbing Utama : Adnan Setyoko, S.Pd., M.Pd.
Dosen Pembimbing Pendamping : Elianna Gerda Pertiwi, S.Sn., M.Sn.

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Institut Teknologi Telkom Purwokerto maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan, dan penelitian Saya Sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Tim Dosen Pembimbing.
3. Dalam Karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dandisebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab Saya, bukan tanggung jawab Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
5. Pernyataan ini Saya buat dengan sesungguhnya, apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka Saya bersedia menerima Sanksi Akademik dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Purwokerto, 05 Juni 2023

Yang Menyatakan,



Nur Rizqi Ardiani Putri

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah menghadirkan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul **“Perancangan Board Game Motif Batik Pekalongan Sebagai Media Edukatif Di Museum Batik Pekalongan”**. Tugas Akhir ini dilaksanakan sebagai salah satu untuk memenuhi persyaratan kelulusan pada Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Rekayasa Industri dan Desain, Institut Teknologi Telkom Purwokerto.

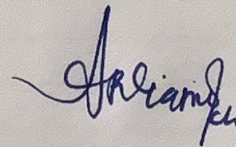
Pada penulisan laporan ini, penulis mendapat banyak bantuan dari berbagai pihak. Maka dari itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua saya, Bapak Lukman Khakim dan Ibu Dwi Wahyu Juli Astuti yang dengan kasih sayangnya selalu memberikan dukungan, mendoakan, dan memotivasi dalam proses penyusunan tugas akhir.
2. Bapak Dr. Arfianto Fahmi, S.T., IPM selaku Rektor Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
3. Bapak Muhammad Fajar Sidiq, S.T., M.T. selaku Dekan Fakultas Rekayasa Industri dan Desain.
4. Bapak Arsita Pinandita, S.Sn., M.Sn. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.
5. Bapak Adnan Setyoko, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing 1 dan Ibu Elianna Gerda Pertiwi S.Sn., M.Sn. selaku dosen pembimbing 2 yang telah meluangkan waktu untuk membimbing, memberi masukan dan saran kepada penulis
6. Ibu Ayu Ba'itsah selaku edukator Museum Batik Pekalongan yang telah membantu dalam proses perancangan tugas akhir
7. Saudara kandung saya, Muhammad Rizqi Ardian Putra yang telah banyak membantu dan memberikan dukungan dalam berbagai hal
8. Teman-teman DKV 2019 yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu dan teman yaygengges+2 atas dukungan dan kebersamaannya.
9. Serta seluruh pihak yang telah membantu dalam proses penyusunan

tugas akhir baik secara langsung maupun tidak langsung.

Penulis menyadari penulisan tugas akhir tidak luput dari berbagai kekurangan dan kesalahan, karena itu segala kritik dan saran membangun akan menyempurnakan penulisan laporan tugas akhir serta bermanfaat bagi penulis dan pembaca.

Purwokerto, 3 Juni 2023



Nur Rizqi Ardiani Putri

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	iii
LEMBAR PENETAPAN PENGUJI	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	v
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
ABSTRAK	xv
ABSTRACT	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Perancangan.....	3
1.4 Batasan Perancangan	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 Studi Pustaka	4
2.1.1 Jurnal “Pengembangan Buku Pop-up Pekalongan sebagai Media Edumotik (Edukasi dan Promosi Batik) Kota Pekalongan” tahun 2017.....	4
2.1.2 Jurnal “Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Batik Pekalongan Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran Muatan Lokal” tahun 2020.....	5
2.1.3 Tugas Akhir “Perancangan Buku Panduan Beserta <i>Board Game</i> Museum Batik Kuno Danar Hadi Sebagai Media Promosi Wisata Kota Solo” tahun 2017.....	6
2.2 Referensi Karya.....	7
2.2.1 <i>Board Game</i> Tepok Aksara	8
2.2.2 <i>Board Game</i> Sembarakon	9
2.2.3 <i>Board Game</i> Mountainance	10
2.3 Landasan Teori.....	11

2.3.1	<i>Board Game</i>	11
2.3.2	Batik Pekalongan.....	13
2.3.3	Media Edukatif	14
2.3.4	Ilustrasi	15
2.3.5	Tipografi.....	15
2.3.6	Warna	17
BAB III METODE PENELITIAN		18
3.1	Metode Penelitian.....	18
3.1.1	Jenis Pendekatan	18
3.1.2	Objek dan Subjek Peneltian.....	18
3.1.3	Jenis Data dan Sumber Data	18
3.1.4	Informan Penelitian	19
3.1.5	Teknik Pengumpulan Data	19
3.2	Identifikasi Data	20
3.2.1	Profil Instansi.....	20
3.2.2	Data Visual	28
3.2.3	Studi Komparasi.....	29
3.2.4	Analisis SWOT, USP dan Postitioning.....	33
3.2.5	Target Audiens	35
3.3	Kerangka Penelitian	36
3.4	Jadwal Penelitian.....	37
BAB IV KONSEP PERANCANGAN KARYA		38
4. 1	Ide Dasar Perancangan.....	38
4.2	Konsep Perancangan	38
4.2.1	<i>Target Audience</i>	39
4.2.2	<i>Mechanics</i> (Mekanik).....	40
4.2.3	<i>Story</i> (Cerita)	45
4.2.4	<i>Technology</i> (Teknologi).....	45
4.2.5	<i>Aesthetics</i> (Estetika)	46
4.3	Media	57
4.3.1	Media Utama	57
4.3.2	Media Pendukung.....	57

4.3.3 Strategi Media.....	58
4.4 Biaya Produksi	59
BAB V VISUALISASI KARYA.....	61
5.1 <i>Board Game</i>	61
5.2 Kartu.....	62
5.2.1 Kartu Ngebatik	62
4.2.2 Kartu Filosofi.....	63
4.2.3 Kartu Komponen	64
5.3 <i>Standing Characters (Pion)</i>	65
5.4 Koin.....	66
5.5 Dadu	66
5.6 <i>Box Packaging</i>	67
5.7 <i>Totebag</i>	67
5.8 Kaos.....	68
5.9 Poster.....	68
5.10 <i>X-Banner</i>	69
5.11 Poster Iklan Media Sosial	69
BAB VI PENUTUP	70
6.1 Kesimpulan.....	70
6.2 Saran.....	70
DAFTAR PUSTAKA	71
LAMPIRAN	76

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Analisis SWOT <i>Board Game</i> Gondorukem.....	30
Tabel 2 Analisis SWOT <i>Board Game The Heritage of Batik</i>	31
Tabel 3 Analisis SWOT <i>Board Game</i> Tepok Aksara	32
Tabel 4 Analisis SWOT	33
Tabel 5 Jadwal Penelitian	37
Tabel 6 Biaya Produksi	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Board Game</i> Tepok Aksara.....	8
Gambar 2.2 Kartu <i>Board Game</i> Tepok Aksara	8
Gambar 2.3 <i>Board Game</i> Sembarakon	9
Gambar 2.4 <i>Board Game Mountainance</i>	10
Gambar 2.5 <i>Box Board Game Mountainance</i>	11
Gambar 2.6 Ilustrasi Kartun.....	15
Gambar 3.1 Motif Buketan 1	23
Gambar 3.2 Motif Buketan 2	23
Gambar 3.3 Motif Jlamprang 1.....	24
Gambar 3.4 Motif Jlamprang 2.....	24
Gambar 3.5 Motif Liong	25
Gambar 3.6 Motif Pagi Sore	26
Gambar 3.7 Motif Terang Bulan	26
Gambar 3.8 Macam-Macam Canting	27
Gambar 3.9 Museum Batik Pekalongan	28
Gambar 3.10 Wawancara dan Berkeliling Museum dengan Edukator Museum Batik Pekalongan.....	28
Gambar 3.11 Wawancara dengan Edukator Museum Batik Pekalongan	29
Gambar 3.12 Kartu <i>Board Game</i> Gondorukem.....	29
Gambar 3.13 <i>Board Game</i> Gondorukem.....	30
Gambar 3.14 <i>Board Game The Heritage of Batik</i>	31
Gambar 3.15 <i>Board Game</i> Tepok Aksara.....	32
Gambar 4.1 <i>Brainstroming</i> Konsep Perancangan <i>Board Game</i> Motif Batik Pekalongan.....	39
Gambar 4.2 Sketsa Manual (Kasar) 1 <i>Board Game</i> Motif Batik Pekalongan... 40	
Gambar 4.3 Sketsa Manual (Kasar) 2 <i>Board Game</i> Motif Batik Pekalongan... 41	
Gambar 4.4 Sketsa Digital <i>Board Game</i> Motif Batik Pekalongan.....	41
Gambar 4.5 Pewarnaan (<i>Coloring</i>) <i>Board Game</i> Motif Batik Pekalongan	42
Gambar 4.6 Sketsa Kasar Karakter	47
Gambar 4.7 Sketsa Digital Karakter Mbak-Mbak.....	47
Gambar 4.8 Sketsa Digital Karakter Mas-Mas.....	47

Gambar 4.9 Pewarnaan (<i>Coloring</i>) Karakter Mbak-Mbak.....	48
Gambar 4.10 Pewarnaan (<i>Coloring</i>) Karakter Mas-Mas	48
Gambar 4.11 Sketsa Manual Kartu Ngebatik Tampak Depan	49
Gambar 4.12 Sketsa Digital Kartu Ngebatik Tampak Depan.....	50
Gambar 4.13 Pewarnaan (<i>Coloring</i>) Kartu Ngebatik Tampak Depan	50
Gambar 4.14 Sketsa Manual Kartu Ngebatik Tampak Belakang.....	51
Gambar 4.15 Sketsa Digital Kartu Ngebatik Tampak Belakang.....	51
Gambar 4.16 Pewarnaan (<i>Coloring</i>) Kartu Ngebatik Tampak Belakang	52
Gambar 4.17 Sketsa Manual Kartu Komponen.....	53
Gambar 4.18 Sketsa Digital Kartu Komponen.....	53
Gambar 4.19 Pewarnaan (<i>Coloring</i>) Kartu Komponen	54
Gambar 4.20 Sketsa Manual Koin.....	54
Gambar 4.21 Sketsa Digital Koin.....	55
Gambar 4.22 Pewarnaan (<i>Coloring</i>) Koin.....	55
Gambar 4.21 Warna Pada <i>Board Game</i> Motif Batik Pekalongan.....	56
Gambar 4.22 <i>Font</i> Poppins	56
Gambar 4.23 <i>Font</i> Jawa Palsu	57
Gambar 5.1 <i>Board Game</i> Motif Batik Pekalongan	61
Gambar 5.2 Kartu Ngebatik.....	62
Gambar 5.3 Kartu Filosofi	63
Gambar 5.4 Kartu Komponen.....	64
Gambar 5.5 <i>Standing Characters</i> (Pion).....	65
Gambar 5.6 Koin	66
Gambar 5.7 Dadu.....	66
Gambar 5.8 <i>Box Packaging</i>	67
Gambar 5.9 <i>Totebag</i>	67
Gambar 5.10 Kaos.....	68
Gambar 5.11 Poster	68
Gambar 5.12 <i>X-Banner</i>	69
Gambar 5.13 Poster Iklan Pada Sosial Media	69