

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN *BOARD GAME* BATIK JETIS SEBAGAI MEDIA PELESTARIAN BUDAYA UNTUK ANAK USIA 7-12 TAHUN

Untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana (S-1)



Oleh:

Finka Yolanda Situmorang

20052010026

Pembimbing 1:

Mahimma Romadhona, S.T., M.Ds

Pembimbing 2:

Aris Sutejo, S.Sn., M.Sn

DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR

TA. 2023/2024

HALAMAN PENGESAHAN
PERANCANGAN BOARD GAME BATIK JETIS SEBAGAI MEDIA PELESTARIAN
BUDAYA UNTUK ANAK USIA 7-12 TAHUN

Disusun oleh:

FINKA YOLANDA SITUMORANG
20052010026

Telah dipertahankan didepan Tim Penguji

Pada Tanggal: 14 Mei 2024

Pembimbing I



Mahimma Romadhona, S.T., M.Ds

NIP. 19880428 201803 2001

Pembimbing II



Aris Sutejo, S.Sn, M.Sn.

NIP. 19851106 201903 1002

Penguji I



Widiyasari, S.T., M.T.

NPT. 182 19890920 075

Penguji II



Masnuna, S.T., M.Sn.

NIP3K. 19840512 2021 212004

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S-1)

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain



Ibnu Sholichin, S.T., M.T

NIP3K. 19710916 202121 1004

HALAMAN PERSETUJUAN
PERANCANGAN BOARD GAME BATIK JETIS SEBAGAI MEDIA PELESTARIAN
BUDAYA UNTUK ANAK USIA 7-12 TAHUN

Disusun oleh:

FINKA YOLANDA SITUMORANG

20052010026

Telah dipertahankan didepan Tim Penguji

Pada Tanggal: 14 Mei 2024

Pembimbing I



Mahimma Romadhona, S.T., M.Ds

NIP. 19880428 201803 2001

Pembimbing II



Aris Sutejo, S.Sn, M.Sn.

NIP. 19851106 201903 1002

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S-1)

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain



Masnuna, S.T., M.Sn.

NIP3K. 19840512 2021 212004

ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji perancangan *board game* "Batik Jetis" untuk anak usia 7-12 tahun sebagai media pelestarian budaya. Batik Jetis, warisan budaya Sidoarjo, Jawa Timur, telah lama menjadi bagian penting dari warisan budaya Indonesia. Dengan sejarah yang kaya dan motif yang beragam, batik Jetis menawarkan nilai-nilai budaya yang penting untuk dilestarikan. Namun, tantangan pelestarian batik di era modern, terutama di kalangan anak-anak, menjadi perhatian utama dalam penelitian ini.

Penelitian ini diinspirasi oleh kurangnya pengenalan dan pemahaman tentang batik Jetis di kalangan anak-anak di Sidoarjo, yang tercermin dari survei, observasi, dan wawancara yang dilakukan. Kurangnya materi pembelajaran tentang batik di sekolah dan minat rendah terhadap proses pembuatan batik menunjukkan perlunya metode baru yang dapat menarik perhatian dalam edukasi budaya ini.

Dalam penyusunan tugas akhir ini, dilakukan pengumpulan data dengan menggunakan teknik kualitatif dan kuantitatif. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif dan menggunakan metode 5W + 1H untuk merinci data dan merumuskan kata kunci sebagai pedoman dalam menyusun konsep untuk perancangan ini.

Pendekatan penelitian mencakup penggunaan *board game* sebagai media pembelajaran yang menarik dan interaktif. *board game*, yang sudah dikenal luas dan memiliki berbagai manfaat edukatif, dipilih sebagai alat untuk meningkatkan minat belajar anak dan memperkenalkan mereka pada nilai-nilai budaya batik Jetis. Hal ini didukung oleh penelitian sebelumnya yang menunjukkan efektivitas board game dalam pendidikan.

Dengan mengintegrasikan motif dan nilai atau makna simbolik batik Jetis ke dalam *board game*, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran dan kecintaan terhadap budaya lokal di kalangan anak-anak. Harapannya, *board game* ini tidak hanya meningkatkan pengetahuan anak tentang batik Jetis tetapi juga menanamkan rasa cinta dan tanggung jawab untuk melestarikan warisan budaya ini sehingga tidak hilang, punah ataupun dicuri.

Kata Kunci: Batik Jetis, Pelestarian Budaya, *Board Game*

ABSTRACT

The study examines the "Batik Jetis" board game design for children aged 7-12 years as a cultural preservation medium. Batik Jetis, the cultural heritage of Sidoarjo, East Java, has long been an important part of the Indonesian heritage. With its rich history and diverse motifs, batik Jetis offers important cultural values to preserve. However, the challenge of the conservation of batik in the modern era, especially among children, has been a major concern in this study.

The research was inspired by the lack of recognition and understanding of Jetis batik among children in Sidoarjo, which is reflected in the surveys, observations, and interviews carried out. The lack of learning material about batics in schools and low interest in the process of making batics indicate the need for new methods that can attract attention in this cultural education.

In the preparation of this final task, data collection is carried out using qualitative and quantitative techniques. The data obtained is then analyzed descriptively and using the method 5W + 1H to detail the data and formulate keywords as guidelines in formulating concepts for this design.

The research approach includes the use of board games as an interesting and interactive learning medium. Board games, which are widely known and have a variety of educational benefits, are chosen as a tool to enhance children's learning interests and introduce them to Jetis's cultural values.

By integrating motives and values or symbolic meanings of batik Jetis into board games, the study aims to raise awareness and love of local culture among children. Hopefully, this board game not only enhances children's knowledge of Jetis but also instills a sense of love and responsibility to preserve this cultural heritage so that it is not lost, extinct or stolen.

Keywords: Batik Jetis, Conservation of Culture, Board Game

PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR

Saya menyatakan yang sebenar-benarnya bahwa sepanjang pengetahuan saya dalam naskah tugas akhir ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk mendapatkan gelar akademik di perguruan tinggi manapun dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila ternyata didalam naskah tugas akhir ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur jiplakan, saya bersedia tugas akhir ini digugurkan dengan gelar akademik yang telah saya peroleh (Sarjana) dibatalkan, serta proses sesuai dengan peraturan undang-undang yang berlaku (UU No.22 Tahun 2003, pasal 25 ayat 2 dan pasal 70).

Surabaya, 31 Mei 2022



Finka Yolanda Situmorang

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kepada Tuhan Yesus Kristus atas kasih karunia dan berkat-Nya yang selalu menyertai dan menjadi penguatan selama pengerjaan tugas akhir ini dengan judul “Perancangan *Board Game* Batik Jetis Sebagai Media Pelestarian Budaya untuk Anak Usia 7-12 Tahun”. Tugas akhir ini menciptakan sebuah media pembelajaran interaktif melalui *board game* untuk anak usia 7-12 tahun atau Sekolah Dasar yang berdomisili di Sidoarjo, dengan harapan dapat memberi dampak positif yang signifikan bagi pelestarian budaya.

Terima kasih kepada semua yang telah memberikan bantuan dan dukungan kepada peneliti selama proses penyelesaian tugas akhir ini. Dengan kerjasama dan semangat yang diberikan, tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan sebaik mungkin. Pada kesempatan ini, peneliti ingin menyampaikan penghargaan khusus kepada semua yang telah membantu dan memberikan motivasi dalam menyelesaikan tugas akhir ini. Ucapan terima kasih khusus diberikan kepada:

1. Kepada Allah Tritunggal yang senantiasa menjadi penguat dalam perancangan ini.
2. Kepada Orang Tua dan Saudara peneliti yang tidak berhenti mendoakan dan memberi dukungan secara lahir dan batin, maupun dalam bentuk finansial.
3. Kepada Ibu Mahimma Romadhona, S.T., M.Ds. sebagai dosen pembimbing yang telah banyak membantu memberikan masukan dan saran pada perancangan.
4. Kepada Bpk Zainal Afandi yang telah berkenan untuk menjadi narasumber dalam perancangan ini.
5. Kepada Sdr. Sam yang telah berkenan untuk menjadi narasumber dalam perancangan ini.
6. Kepada Sdri. Inggrid Purwaningtyas yang telah berkenan untuk menjadi narasumber dalam perancangan ini.
7. Kepada pihak sekolah SDN Berbek Sidoarjo, kepala sekolah Bpk Bambang Guridno, S.Pd dan para Guru SDN Berbek Sidoarjo yang telah membantu dalam proses observasi dan pengumpulan data untuk perancangan ini.
8. Kepada pihak sekolah SDN Tambakrejo Sidoarjo, kepala sekolah Bpk Bambang Guridno, S.Pd dan para Guru SDN Tambakrejo Sidoarjo yang telah membantu dalam proses observasi dan pengumpulan data untuk perancangan ini.
9. Kepada Ibu Widyasari, S.T., M.T. dan Ibu Masnuna, S.T., M.Sn.. sebagai penguji yang telah memberikan masukan pada perancangan ini.

10. Kepada seluruh dosen DKV UPN “Veteran” Jawa Timur yang telah memberikan ilmunya kepada peneliti, sehingga mampu menyelesaikan perkuliahan dan perancangan ini.
11. Kepada Aldila Jelita dkk. yang berkenan ikut serta dalam membantu perancangan ini.
12. Kepada grup WAFEL selaku teman yang terus memberi doa dan semangat untuk peneliti selama perancangan ini.
13. Kepada teman-teman angkatan 2020 Desain Komunikasi Visual Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur yang selalu menjadi motivasi, memberikan semangat dan saling support.
14. Rekan-rekan di Kos Pak Kiki V-11 yang selalu memberikan dukungan dan semangat kepada peneliti selama perjalanan penyelesaian tugas akhir ini.

Dalam kesimpulannya, peneliti mengakui bahwa meskipun proses pembuatan laporan dan perancangan ini masih jauh dari kesempurnaan, namun melalui hasil perancangan ini, peneliti berharap dapat memberikan dampak positif kepada target audiens, terutama anak-anak usia Sekolah Dasar di Sidoarjo. Selain itu, harapannya juga memberi dampak positif bagi setiap individu yang terkait dengan perancangan ini.

Surabaya, 31 Mei 2023



Finka Yolanda Situmorang

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	6
1.3 Rumusan Masalah	7
1.4 Batasan Masalah.....	7
1.5 Tujuan Perancangan	7
1.6 Manfaat Perancangan	7
1.7 Kerangka Perancangan	8
BAB II LANDASAN TEORI DAN STUDI EKSISTING	10
2.1 Definisi Operasional Judul	10
2.1.1 Board game	10
2.1.2 Batik Jetis	10
2.1.3 Anak Usia 7-12 Tahun.....	10
2.1.4 Pelestarian Budaya	11
2.2 Landasan Teori <i>Game</i>	11
2.2.1 Game	11
2.2.2 Elemen Dasar <i>Game</i>	12

2.2.3	Board game	13
2.2.4	Jenis-jenis <i>Board game</i>	13
2.2.5	Komponen <i>Board game</i>	14
2.2.6	Manfaat <i>Board game</i> untuk anak	18
2.3	Landasan Teori Batik	19
2.3.1	Ragam Motif Batik Jetis.....	20
2.4	Landasan Teori Pelestarian Budaya	23
2.5	Desain Komunikasi Visual	24
2.5.1	Ilustrasi.....	25
2.5.2	Teknik Ilustrasi Digital.....	25
2.5.3	Tipografi	28
2.5.4	Warna.....	30
2.5.5	<i>layout</i>	32
2.5.6	Kemasan	32
2.6	Landasan Teori Psikologi Anak Usia 7-12 Tahun	34
2.7	Studi Eksisting.....	35
2.7.1	Komparator.....	35
2.7.2	Kompetitor	37
BAB III METODOLOGI DESAIN		41
3.1	Metode Perancangan	41
3.2	Objek Perancangan.....	41
3.3	Teknik Pengumpulan Data	42
3.3.1	Data Primer	42
3.3.2	Data Sekunder.....	44
3.4	Teknik Analisis Data	45
3.4.1	Analisis Data Wawancara	46
3.4.2	Analisis Data Kuesioner	50
3.4.3	Analisis Data <i>Focus Group Discussion (FGD)</i>	51
3.4.5	Analisis Data Observasi	53

3.4.6	Analisis 5W+1H	53
3.4.7	Analisis Consumer Insight	56
3.4.8	Analisis Consumer Journey	57
3.5	Sintesa Data	60
3.6	Unique Selling Point.....	61
BAB IV KONSEP DAN IMPLEMENTASI DESAIN		62
4.1	Perumusan Konsep	62
4.1.1	Perumusan <i>Keyword</i>	62
4.1.2	Konsep Verbal	64
4.1.3	Konsep Visual.....	68
4.1.4	Konsep Media	74
4.2	Proses Perancangan Desain	78
4.2.1	<i>Rough</i> Desain	78
4.2.2	Komprehensif Desain	81
4.2.3	Validasi Desain	85
4.3	Implementasi Desain	92
4.4	Rancangan Anggaran Produk	104
BAB V PENUTUP.....		107
4.5	Kesimpulan.....	107
4.6	Saran.....	107
DAFTAR PUSTAKA.....		108
LAMPIRAN.....		111

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Penjelasan sejarah batik Jetis di gapura Kampung Batik Jetis.....	2
Gambar 1. 2 Observasi media pembelajaran batik di SDN Berbek.....	3
Gambar 1. 3 Murid SDN Berbek Sidoarjo.....	4
Gambar 1. 4 Siswa SD memainkan board game.....	5
Gambar 1. 5 Observasi Kampung Ilmu	6
Gambar 1. 6 Bagan Kerangka Perancangan	9
Gambar 2. 1 Papan Permainan/ Board Game	15
Gambar 2. 2 Pion pada Permainan Catur.....	15
Gambar 2. 3 Tile dalam Permainan Carcassone	16
Gambar 2. 4 Kartu.....	16
Gambar 2. 5 Dadu	17
Gambar 2. 6 Lords of Waterdeep Building Tokens	17
Gambar 2. 7 Kingdom Builder Rulebook	18
Gambar 2. 8 Motif Sekarjagad.....	21
Gambar 2. 9 Motif Tambal sulam.....	21
Gambar 2. 10 Motif Teratai	22
Gambar 2. 11 Motif Merak	22
Gambar 2. 12 Motif Junjung drajat.....	23
Gambar 2. 13 Ilustrasi dengan teknik vector	26
Gambar 2. 14 Ilustrasi dengan teknik digital painting.....	26
Gambar 2. 15 Contoh gambar 3D	27
Gambar 2. 16 Gambar dengan teknik pixel	27
Gambar 2. 17 Ilustrasi bitmap.....	28
Gambar 2. 18 Font Serif.....	28
Gambar 2. 19 Font San Serif.....	29
Gambar 2. 20 Script	29
Gambar 2. 21 Font Handwriting	30
Gambar 2. 22 Font Caligraphic.....	30
Gambar 2. 23 Font Blackletter.....	30
Gambar 2. 24 color wheel.....	31
Gambar 2. 25 Layout kemasan board game.....	32

Gambar 2. 26 kemasan board game	34
Gambar 2. 27 Board game Celebes The Anomalous Island Board game.....	35
Gambar 2. 28 Board game Celebes The Anomalous Island Board game.....	38
Gambar 3. 1 FGD bersama 10 siswa SD	43
Gambar 3. 2 FGD sesi 2 di SDN Tambakrejo Waru Sidoarjo.....	44
Gambar 3. 3 Foto bersama narasumber Pak Afandi	47
Gambar 3. 4 Wawancara ke 2 bersama Pak Afandi.....	48
Gambar 3. 5 Foto bersama narasumber Kak Sam.....	49
Gambar 3. 6 Ingrid Purwaningtyas	50
Gambar 3. 7 Gaya gambar 1	51
Gambar 3. 8 Proses FGD	52
Gambar 3. 9 Proses FGD Sesi 2.....	53
Gambar 3. 10 Foto Aldila	58
Gambar 3. 4 Wawancara ke 2 bersama Pak Afandi.....	118
Gambar 4. 1 Keyword.....	62
Gambar 4. 2 Gaya Visual.....	69
Gambar 4. 3 Motif Batik Jetis yang ditampilkan dari hasil potret.....	69
Gambar 4. 4 Refrensi tipografi judul dari board game Forager.....	70
Gambar 4. 5 Font Preahvihear	70
Gambar 4. 6 Acuan visual dengan style gambar anak	71
Gambar 4. 7 Foto Najwa.....	72
Gambar 4. 8 Foto Rangga	72
Gambar 4. 9 Foto Pak Zainal Afandi	73
Gambar 4. 10 Contoh kemasan board game	73
Gambar 4. 11 Refrensi board yang dapat dilipat	74
Gambar 4. 12 Sketsa kasar desain karakter	78
Gambar 4. 13 Sketsa kasar alternatif judul 1,2,3	79
Gambar 4. 14 Sketsa kasar alternatif cover kemasan 1,2,3	79
Gambar 4. 15 Sketsa kasar alternatif board 1,2,3	80
Gambar 4. 16 Sketsa kasar alternatif kartu square 1,2,3.....	80
Gambar 4. 17 Sketsa kasar alternatif kartu potrait 1,2,3.....	80
Gambar 4. 18 Sketsa kasar alternatif rule book 1 dan 2	81
Gambar 4. 19 Alternatif desain karakter Dayu	82
Gambar 4. 20 Alternatif desain karakter Dipta.....	82

Gambar 4. 21 Alternatif desain karakter Pak Jagat.....	82
Gambar 4. 22 Alternatif pewarnaan judul 1,2,3.....	83
Gambar 4. 23 Proses stilasi ciri khas batik Jetis	83
Gambar 4. 24 Alternatif cover kemasan 1	83
Gambar 4. 25 Alternatif cover kemasan 2	84
Gambar 4. 26 Alternatif cover kemasan 3	84
Gambar 4. 27 Alternatif pewarnaan board 1	84
Gambar 4. 28 Alternatif pewarnaan board 2.....	85
Gambar 4. 29 Alternatif pewarnaan board 3.....	85
Gambar 4. 30 Proses validasi desain dan testing game bersama ahli board game	86
Gambar 4. 31 Desain final karakter Dayu	86
Gambar 4. 32 Desain final karakter Dipta	87
Gambar 4. 33 Desain final karakter Pak Jagat.....	87
Gambar 4. 34 Desain final judul board game	88
Gambar 4. 35 Desain final packaging board game	88
Gambar 4. 36 Desain final papan board game	89
Gambar 4. 37 Desain final kartu karakter.....	89
Gambar 4. 38 Desain final kartu misteri.....	90
Gambar 4. 39 Desain final kartu pemenang.....	90
Gambar 4. 40 Desain final kartu tantangan	90
Gambar 4. 41 Desain final kartu kreatif.....	91
Gambar 4. 42 Desain final kartu motif	91
Gambar 4. 43 Desain final rule book	92
Gambar 4. 44 Implementasi papan permainan	93
Gambar 4. 45 Implementasi Pion musim, karakter, poin	94
Gambar 4. 46 Implementasi kartu karakter.....	94
Gambar 4. 47 Implementasi kartu motif	95
Gambar 4. 48 Implementasi kartu tantangan	96
Gambar 4. 49 Implementasi kartu kreatif	96
Gambar 4. 50 Implementasi kartu misteri.....	97
Gambar 4. 51 Implementasi kartu pemenang	97
Gambar 4. 52 Implementasi dadu	98
Gambar 4. 53 Implementasi gelang pemain	98
Gambar 4. 54 Implementasi rules book	99

Gambar 4. 55 Implementasi kemasan	100
Gambar 4. 56 Implementasi kaos.....	100
Gambar 4. 57 Implementasi gantungan kunci	101
Gambar 4. 58 Implementasi tempat pensil	101
Gambar 4. 59 Implementasi botol minum	102
Gambar 4. 60 Implementasi stiker	102
Gambar 4. 61 Implementasi wallpaper handphone.....	103
Gambar 4. 62 Implementasi buku catatan.....	103

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Studi Komparator.....	36
Tabel 2. 2 Studi Kompetitor.....	38
Tabel 3. 1 consumer journey.....	58
Tabel 4. 1 Anggaran biaya media utama	104
Tabel 4. 2 Anggaran biaya media pendukung	105