

mewakili provinsi utama, yaitu Kalimantan, Sulawesi, Sumatera, Jawa, Papua & Maluku, serta Bali & Nusa Tenggara. Pion dicetak dua sisi menggunakan bahan akrilik dengan ketebalan 3 mm dan ukuran rata-rata 6 x 3 cm, sehingga tetap terlihat detail meskipun berukuran kecil.



Gambar 5. 2 Alternatif Karakter untuk Pion

(Sumber : Dokumen Pribadi/ diakses pada 09/04/2025)

Komprehensif Digital Desain

Karakter didesain berdasarkan target audiens dengan rentang usia 17–22 tahun atau setara. Bentuk karakter disesuaikan dengan acuan visual asli dari pakaian adat yang mewakili provinsi-provinsi besar di Indonesia. Selain itu, karakter menggunakan outline dan dilengkapi dengan shading pada pion karakter.



Gambar 5. 3 Alternatif Karakter untuk Pion

(Sumber : Dokumen Pribadi/ diakses pada 09/04/2025)

C. Desain Final

Desain final karakter pion ditentukan melalui voting daring yang diikuti oleh remaja usia 17–22 tahun. Hasil voting menunjukkan preferensi tertinggi pada karakter dari enam daerah, yaitu Kalimantan Timur, Minangkabau, Sulawesi Selatan, Papua Asmat, Yogyakarta, dan Bali. Pemilihan ini mencerminkan ketertarikan remaja terhadap visual yang mewakili keberagaman budaya Indonesia.



Gambar 5. 4 Alternatif Karakter Pion yang terpilih

(Sumber : Dokumen Pribadi / diakses pada 09/04/2025)

5.1.2 Papan Permainan

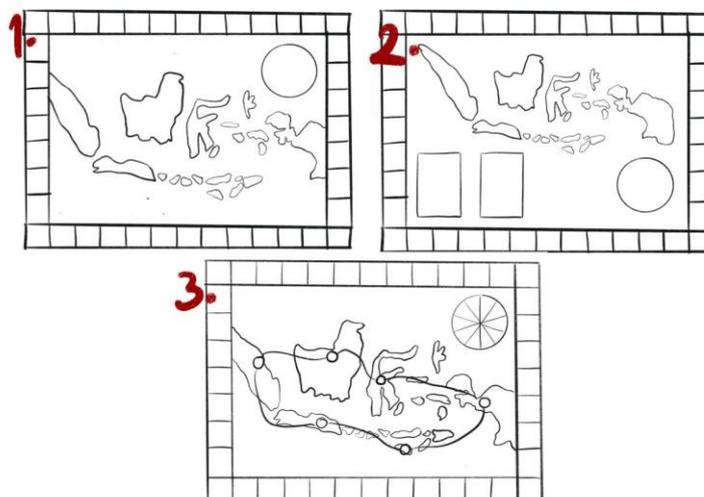
A. Acuan Visual Papan Permainan

Acuan visual papan permainan Wastronesia terinspirasi dari board game Les Mini Explorateurs, yang menampilkan ilustrasi pulau-pulau disertai petak-petak berwarna. Warna pada setiap petak disesuaikan dengan warna pulau tertentu, sehingga membantu pemain mengenali wilayah secara visual. Selain itu, setiap petak juga dilengkapi dengan simbol-simbol khusus sebagai petunjuk interaktif bagi pemain selama permainan berlangsung.



Gambar 5. 5 Acuan Visual Papan permainan Board Game Les Mini Explorateurs
(Sumber : <https://id.pinterest.com/pin/4574037117115857/> diakses pada 09/04/2025)

B. Sketsa Papan Permainan



Gambar 5. 6 Sketsa layout papan permainan
(Sumber : Dokumen Pribadi/ diakses pada 09/04/2025)

C. Pengembangan Digital Desain Layout Board/Papan dan Desain Terpilih

Terdapat tiga alternatif desain layout papan permainan yang dikembangkan, masing-masing dengan pendekatan visual dan tata letak berbeda. Ketiganya menampilkan peta Indonesia dengan petak-petak permainan berwarna dan simbol interaktif, namun memiliki variasi dalam komposisi pulau, jalur permainan, dan penempatan elemen visual. Voting dilakukan secara daring dengan melibatkan remaja usia 17–22 tahun sebagai target audiens. Hasil voting menunjukkan bahwa desain alternatif 1 memperoleh suara terbanyak. Desain ini dipilih karena dinilai lebih jelas dalam navigasi permainan, menarik secara visual, serta memudahkan pemain dalam mengikuti alur permainan dari satu pulau ke pulau lainnya.



Gambar 5. 7 Pengembangan alternatif sketsa
(Sumber : Dokumen Pribadi/ diakses pada 09/04/2025)

5.1.3 Kartu

1. Kartu Elemen

A. Acuan Visual Kartu Elemen

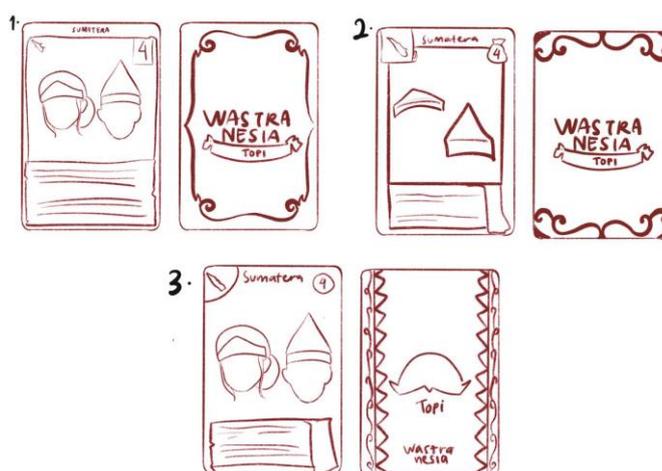
Acuan visual pada kartu elemen mengusung pendekatan sederhana namun tetap informatif, dengan memanfaatkan logo sebagai representasi utama untuk setiap elemen—seperti topi, pakaian pria, pakaian wanita, dan aksesoris. Sebagai elemen dekoratif, digunakan bingkai bermotif etnik kayu yang memperkuat nuansa tradisional,



Gambar 5. 8 Acuan visual kartu elemen

(Sumber : <https://id.pinterest.com/pin/3166662232526119/> diakses pada 09/04/2025)

B. Sketsa Kartu Elemen



Gambar 5. 9 Sketsa kartu elemen

(Sumber : Dokumen Pribadi/ diakses pada 09/04/2025)

C. Pengembangan Kartu Elemen dan Desain Terpilih

Terdapat tiga alternatif layout kartu elemen, baik untuk tampak depan maupun belakang, yang dirancang dengan gaya visual berbeda. Ketiganya kemudian divoting secara daring oleh remaja usia 17–22 tahun. Berdasarkan hasil voting, desain nomor 1 terpilih sebagai yang paling disukai. Desain ini dianggap paling menarik karena memiliki tata letak yang rapi, visual yang komunikatif, serta memadukan elemen budaya dan modern secara seimbang, sehingga lebih mudah dipahami dan diminati oleh target audiens.



Gambar 5. 10 Pengembangan kartu elemen

(Sumber : Dokumen Pribadi/ diakses pada 09/04/2025)

2. Kartu Senjata

A. Acuan Visual Kartu Senjata

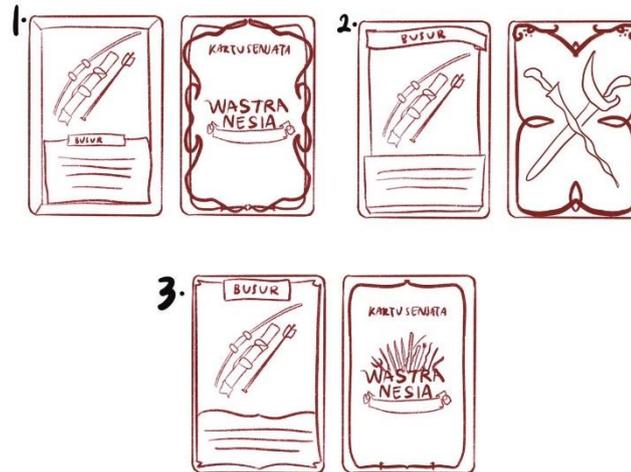
Acuan visual pada kartu elemen memanfaatkan logo sebagai representasi utama, disertai ilustrasi siluet senjata-senjata adat Indonesia untuk memperkuat nuansa lokal. Sebagai elemen dekoratif, digunakan bingkai bermotif etnik dengan warna senada yang mendukung identitas visual kartu senjata.



Gambar 5. 11 Acuan visual kartu senjata

(Sumber : <https://id.pinterest.com/pin/29132728832771025/> diakses pada 09/04/2025)

B. Sketsa Kartu Senjata



Gambar 5. 12 Sketsa kartu senjata

(Sumber : Dokumen Pribadi/ diakses pada 09/04/2025)

C. Pengembangan Kartu Senjata dan Desain Terpilih

Terdapat tiga alternatif layout kartu senjata, baik tampak depan maupun belakang, yang dirancang dengan gaya visual berbeda. Ketiga desain ini kemudian divoting secara daring oleh remaja usia 17–22 tahun. Hasilnya, desain nomor 3 terpilih sebagai favorit karena dinilai paling menarik dengan tata letak yang rapi, visual yang komunikatif, serta perpaduan elemen budaya dan modern yang seimbang, sehingga mudah dipahami dan diminati oleh target audiens.



Gambar 5. 13 Pengembangan kartu senjata

(Sumber : Dokumen Pribadi/ diakses pada 09/04/2025)

C. Pengembangan Kartu Warisan dan Desain Terpilih

Terdapat tiga alternatif layout kartu warisan, baik tampak depan maupun belakang, yang dirancang dengan gaya visual berbeda. Ketiga desain tersebut divoting secara daring oleh remaja usia 17–22 tahun. Hasilnya, desain nomor 1 terpilih sebagai favorit karena dinilai paling sesuai dengan tema kartu, memiliki tata letak yang jelas, serta mudah dipahami dan menarik bagi target audiens.

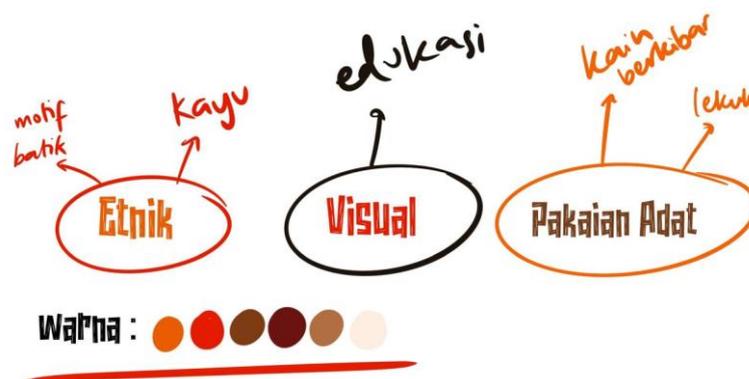


Gambar 5. 16 Pengembangan kartu warisan

(Sumber : Dokumen Pribadi/ diakses pada 09/04/2025)

5.1.4 Logo

A. Brainstorming Logo



Gambar 5. 17 Proses Brainstorming Logo

(Sumber : Dokumen Pribadi/ diakses pada 09/04/2025)

B. Alternatif Rough Logo



Gambar 5. 18 Alternatif *Rough* Desain Logo

(Sumber : Dokumen Pribadi/ diakses pada 09/04/2025)

C. Pengembangan Desain Logo dan Desain Terpilih



Gambar 5. 19 Pengembangan Desain Logo dan Desain terpilih

(Sumber : Dokumen Pribadi/ diakses pada 09/04/2025)

C. Pengembangan Sketsa Kemasan dan Desain Terpilih

Terdapat tiga alternatif layout kemasan, baik tampak depan, samping, maupun belakang, yang dirancang dengan gaya visual berbeda untuk merepresentasikan identitas budaya secara menarik dan informatif. Ketiga desain ini kemudian divoting secara daring oleh remaja usia 17–22 tahun. Hasilnya, desain nomor 2 terpilih sebagai favorit karena dinilai paling mencolok secara visual tetapi tetap memiliki keseimbangan unsur tradisional serta menampilkan informasi dengan tata letak yang jelas dan mudah dipahami. Desain ini juga dianggap paling menarik secara estetika dan mampu membangkitkan rasa penasaran terhadap isi permainan.



Gambar 5. 22 Pengembangan desain kemasan
(Sumber : Dokumen Pribadi/ diakses pada 09/04/2025)

5.2 Implementasi Media Pendukung

Media pendukung ini dipilih dan dirancang berdasarkan karakteristik audiens, yaitu anak remaja yang aktif, ekspresif, dan memiliki ketertarikan terhadap hal-hal visual serta interaktif. Oleh karena itu, beberapa media pendukung dibuat untuk mendukung aktivitas remaja sekaligus menyisipkan unsur promosi dari produk ini. Pendekatan ini bertujuan agar produk lebih mudah diterima, dikenal, dan diingat oleh target audiens dalam kehidupan sehari-hari mereka.

5.2.1 Bucket Hat

Pemilihan bucket hat sebagai media pendukung didasarkan pada popularitasnya di kalangan remaja sebagai aksesoris fesyen yang fungsional dan trendi. Selain digunakan dalam aktivitas sehari-hari, bucket hat juga menjadi media promosi yang efektif karena mudah dikenakan dan menampilkan identitas visual produk secara menarik dan casual.



Gambar 5. 23 Desain Bucket Hat

(Sumber : Dokumen Pribadi/ diakses pada 2/6/2025)

5.2.2 Pouch

Pouch transparan dipilih sebagai media pendukung karena praktis, serbaguna, dan digemari remaja untuk menyimpan perlengkapan kecil.



Gambar 5. 24 Desain Pouch

(Sumber : Dokumen Pribadi/ diakses pada 2/6/2025)

5.2.3 Pulpen

Pulpen dipilih sebagai media pendukung karena merupakan alat tulis yang sering digunakan remaja dalam aktivitas sehari-hari.



Gambar 5. 25 Desain Pulpen

(Sumber : Dokumen Pribadi/ diakses pada 2/6/2025)

5.2.4 Pin Akrilik

Pin akrilik dipilih sebagai media pendukung karena bentuknya kecil, menarik, dan mudah digunakan sebagai aksesoris oleh remaja.



Gambar 5. 26 Desain Pin Akrilik

(Sumber : Dokumen Pribadi/ diakses pada 2/6/2025)

5.2.5 Pin Bulat

Pin bulat merupakan salah satu media pendukung yang dipilih karena bentuknya yang simpel, mudah dikenali, dan digemari oleh remaja.

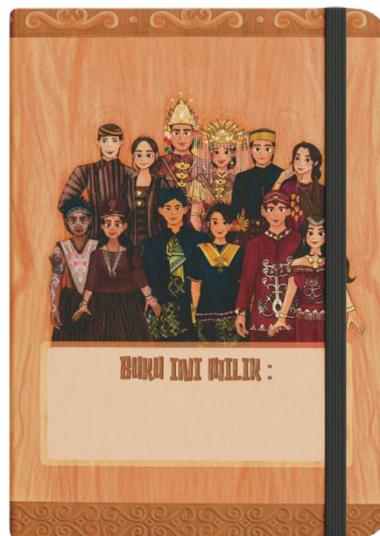


Gambar 5. 27 Desain Pin Bulat

(Sumber : Dokumen Pribadi/ diakses pada 2/6/2025)

5.2.6 *Notebook*

Notebook dipilih sebagai media pendukung karena fungsional dan sering digunakan oleh remaja dalam kegiatan sehari-hari, seperti mencatat tugas sekolah, membuat jurnal, atau menuangkan ide.



Gambar 5. 28 Desain *Notebook*

(Sumber : Dokumen Pribadi/ diakses pada 2/6/2025)

5.2.7 **Kipas Tangan**

Kipas tangan dipilih sebagai media pendukung karena memiliki nilai fungsional sekaligus estetis. Kipas ini tidak hanya berguna di iklim tropis seperti Indonesia, tetapi juga dapat dijadikan media promosi yang menarik.



Gambar 5. 29 Desain Kipas Tangan

(Sumber : Dokumen Pribadi/ diakses pada 2/6/2025)

5.2.8 Lanyard

Lanyard dipilih sebagai media pendukung karena praktis digunakan oleh remaja dalam kehidupan sehari-hari, seperti untuk membawa kartu identitas, kunci, atau akses lainnya.



Gambar 5. 30 Desain Lanyard

(Sumber : Dokumen Pribadi/ diakses pada 2/6/2025)

5.2.9 Gantungan Kunci

Gantungan kunci dipilih sebagai media pendukung karena bersifat personal, praktis, dan mudah dibawa ke mana saja. Selain menjadi aksesoris fungsional, gantungan kunci juga berfungsi sebagai media promosi yang dapat meningkatkan daya ingat dan keterikatan remaja.

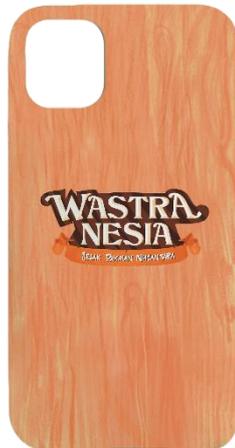


Gambar 5. 31 Desain Gantungan Kunci

(Sumber : Dokumen Pribadi/ diakses pada 2/6/2025)

5.2.10 Case HP

Case HP dipilih sebagai media pendukung karena sangat dekat dengan keseharian remaja, yang hampir selalu menggunakan ponsel. Selain fungsional sebagai pelindung, *case HP* juga berperan sebagai media promosi yang efektif dan *stylish* untuk menarik perhatian target audiens.



Gambar 5. 32 Desain *Case HP*

(Sumber : Dokumen Pribadi/ diakses pada 2/6/2025)

5.2.11 Pouch Blacu

Pouch blacu dipilih sebagai tempat penyimpanan kartu-kartu dalam permainan karena bahannya ramah lingkungan, ringan, dan tahan lama. Selain menjaga kartu tetap rapi dan tidak tercecer, pouch blacu juga menjadi elemen pendukung yang fungsional dan menarik bagi remaja.



Gambar 5. 33 Desain Pouch Balcu

(Sumber : Dokumen Pribadi/ diakses pada 2/6/2025)

5.2.12 Totebag

Totebag dipilih sebagai media pendukung karena fungsional, praktis, dan sering dipakai oleh remaja dalam aktivitas sehari-hari, seperti ke kampus, nongkrong, atau berbelanja.



Gambar 5. 34 Desain *Totebag*

(Sumber : Dokumen Pribadi/ diakses pada 2/6/2025)

5.2.13 Kaos

Kaos dipilih sebagai media pendukung karena merupakan fashion item yang sangat umum dan sering dipakai oleh remaja. Kaos memberikan ruang visual yang luas untuk menampilkan desain kreatif yang mendukung promosi permainan secara efektif.



Gambar 5. 35 Desain Kaos

(Sumber : Dokumen Pribadi/ diakses pada 2/6/2025)

5.2.14 Tempat serbaguna

Tempat *stationery* atau serbaguna dipilih sebagai media pendukung karena fungsional dan sering digunakan oleh remaja dalam aktivitas belajar maupun keseharian mereka. Bentuknya yang ringkas dan mudah dibawa menjadikannya pilihan yang tepat untuk meningkatkan kedekatan audiens dengan produk melalui penggunaan sehari-hari.



Gambar 5. 36 Desain Tempat Serbaguna

(Sumber : Dokumen Pribadi/ diakses pada 2/6/2025)

5.2.15 Set Alat Jahit

Set alat jahit dipilih sebagai media pendukung karena relevan dengan tema Wastranesia yang mengangkat pakaian adat sebagai warisan budaya. Alat jahit berfungsi sebagai barang praktis yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari.



Gambar 5. 37 Desain Set Alat Jahit

(Sumber : Dokumen Pribadi/ diakses pada 2/6/2025)

5.2.16 Tumblr

Tumblr dipilih sebagai media pendukung dengan desain yang menarik dan praktis untuk digunakan sehari-hari, terutama oleh remaja dan orang aktif. Selain fungsional, tumblr ini juga bisa menjadi aksesori gaya dengan berbagai pilihan warna dan motif.



Gambar 5. 38 Desain Tumblr

(Sumber : Dokumen Pribadi/ diakses pada 2/6/2025)

5.3 Rencana Anggaran Proyek

Rencana anggaran proyek dalam mencetak board game adalah perincian biaya yang dibutuhkan untuk produksi mulai dari desain, pencetakan komponen, kemasan, hingga media pendukung. Rencana ini membantu mengatur penggunaan dana secara efisien agar proyek berjalan sesuai anggaran dan target. Berikut merupakan rincian anggaran proyek dalam pembuatan permainan ini

No	Keterangan	Nominal	
KEMASAN BOARD GAME			
1.	Hard Box Bahan Karton Board	Rp. 531.000	
2.	Print Artpaper laminasi doff	Rp. 40.000	
3.	Inner sekat busa hati	Rp. 255.000	Rp. 826.000
PAPAN PERMAINAN			
4.	Hard Board Bahan Karton Board	Rp. 380.000	
5.	Print Art paper	Rp. 50.000	
6.	Laminasi Doff	Rp. 40.000	
7.	Cutting Board	Rp. 10.000	Rp. 480.000
RODA PUTAR			
8.	Grey Board A3	Rp. 10.000	
9.	Print Kertas Sticker	Rp. 44.000	
10.	Logo Akrilik	Rp. 25.000	
11.	Finishing Grey Board	Rp. 30.000	Rp. 109.000
PION			
12.	Pion Akrilik 3x6cm (6 buah)	Rp. 72.000	Rp. 72.000
KARTU ELEMEN, KARTU WARISAN, KARTU SENJATA			
13.	Art Paper 310gsm	Rp. 90.000	
14.	Laminasi Doff	Rp. 40.000	
15.	Cutting round	Rp. 15.000	Rp. 145.000
BUKU PANDUAN			
16.	Artpaper 240gsm jilid tengah	Rp.12.000	Rp. 12.000
DADU			
17.	Dadu 2 buah	Rp. 5.000	Rp. 5000
TOTAL MEDIA UTAMA			Rp. 1.649.000
1.	Bucket Hat 2 pcs	Rp. 42. 514	
2.	Pouch	Rp. 20.000	
3.	Pulpen 20pcs	Rp. 34.654	

4.	Pin akrilik 18 pcs	Rp. 105.500	
5.	Pin bulat 26 pcs	Rp. 60.800	
6.	Notebook 2 pcs	Rp. 51.000	
7.	Kipas tangan 6 pcs	Rp. 24.600	
8.	Lanyard 2 pcs	Rp. 31.163	
9.	Gantungan Kunci 14 pasang	Rp. 257.100	
10.	Case HP 2 pcs	Rp. 34.600	
11.	Pouch blacu 8pcs	Rp. 21.400	
12.	Totebag	Rp. 29.800	
13.	Kaos	Rp. 85.000	
14.	Tempat serbaguna	Rp. 24.890	
15.	Set alat jahit 4 pcs	Rp. 30.800	
16.	Tumblr	Rp. 30.000	
TOTAL MEDIA PENDUKUNG			Rp. 883.821
TOTAL RENCANA ANGGARAN			Rp. 2.532.821

BAB VI

PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Board game Wastronesia adalah permainan edukatif yang dirancang untuk mengenalkan keberagaman pakaian adat Indonesia kepada remaja usia 17–22 tahun. Perancangan ini dilatarbelakangi oleh menurunnya ketertarikan generasi muda terhadap budaya lokal, khususnya dalam mengenal dan melestarikan pakaian tradisional. Proses perancangan tidak berhenti pada tahap pengembangan awal, melainkan dilanjutkan dengan uji coba langsung kepada target audiens, yaitu para remaja sebagai pemain utama. Melalui proses ini, diperoleh berbagai masukan dan saran yang berharga dari peserta uji coba, yang kemudian digunakan untuk menyempurnakan konten dan elemen permainan agar semakin sesuai dengan kebutuhan serta ketertarikan remaja masa kini.

Sebagian besar pemain memberikan apresiasi positif terhadap aspek edukatif dalam permainan karena dirasa menyenangkan, interaktif, dan tidak membosankan. Pembelajaran yang disampaikan melalui metode bermain terbukti mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan berkesan bagi remaja. Dengan demikian, Wastronesia diharapkan dapat menjadi media edukasi budaya yang efektif sekaligus diminati oleh generasi muda Indonesia.

Board game ini memiliki beberapa komponen dengan visual yang dirancang menarik dan sesuai dengan preferensi remaja, yaitu pion karakter, papan permainan utama, roda putar, kartu elemen, kartu senjata, kartu warisan, dadu, buku panduan, serta kemasan yang menarik. Melalui media pengenalan dan pembelajaran ini, diharapkan remaja dapat memperoleh wawasan dan pemahaman yang lebih mendalam tentang kekayaan budaya Indonesia, khususnya keberagaman pakaian adat sebagai salah satu warisan budaya yang patut dilestarikan.

6.2 Saran

Penulis menyadari bahwa perancangan ini masih memiliki banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun dari pembaca sangat dibutuhkan sebagai bahan evaluasi untuk pengembangan di masa mendatang. Semoga perancangan board game Wastronesia ini dapat memberikan kontribusi positif dalam memperkenalkan dan melestarikan budaya pakaian adat Indonesia kepada generasi muda, serta menjadi salah satu media edukatif yang menarik, menyenangkan, dan bermakna.