

SKRIPSI
PERANCANGAN VISUAL PERMAINAN KARTU
BERDASARKAN TOKOH PEWAYANGAN BAGI
REMAJA USIA 15-25 TAHUN



PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA
SEMARANG
2021

SKRIPSI

PERANCANGAN VISUAL PERMAINAN KARTU BERDASARKAN TOKOH PEWAYANGAN BAGI REMAJA USIA 15-25 TAHUN

**Diajukan dalam Rangka Memenuhi
Salah Satu Syarat Memperoleh
Gelar S.Ds.**



Julius Niko Paskananda

16.L1.0043

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA
SEMARANG**

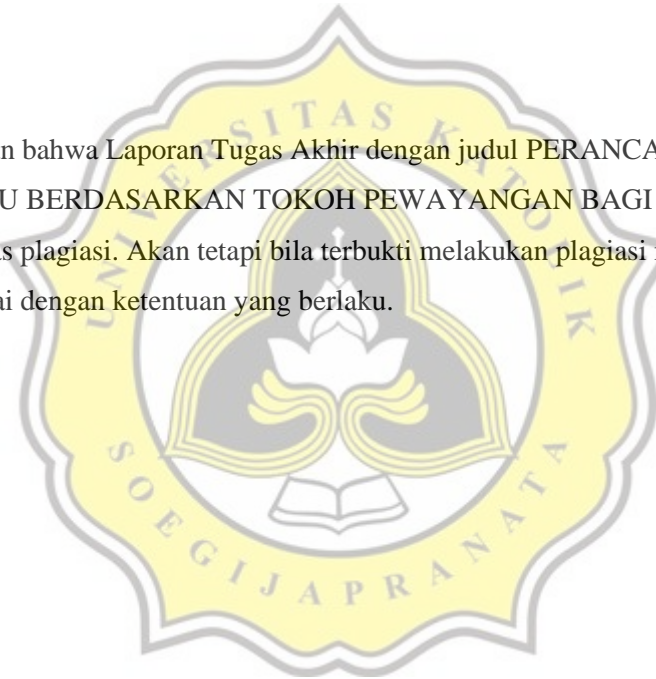
2021

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang Bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Julius Niko Paskananda
NIM : 16.L1.0043
Progdi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Arsitektur dan Desain

Dengan ini menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir dengan judul PERANCANGAN VISUAL PERMAINAN KARTU BERDASARKAN TOKOH PEWAYANGAN BAGI REMAJA USIA 15-25 TAHUN tersebut bebas plagiasi. Akan tetapi bila terbukti melakukan plagiasi maka bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.



Semarang, 17 Juli 2021

Yang menyatakan,



Julius Niko Paskananda

NIM 16.L1.0043



HALAMAN PENGESAHAN

Judul Tugas Akhir: : Perancangan Visual Permainan Kartu Berdasarkan Tokoh Pewayangan Bagi Remaja Usia 15-25 Tahun

Diajukan oleh : Julius Niko Paskananda

NIM : 16.L1.0043

Tanggal disetujui : 06 Juli 2021

Telah setuju oleh

Pembimbing : Alfons Christian Hardjana S.Ds., M.A.

Penguji 1 : Ir. Ign. Dono Sayoso M.S.R.

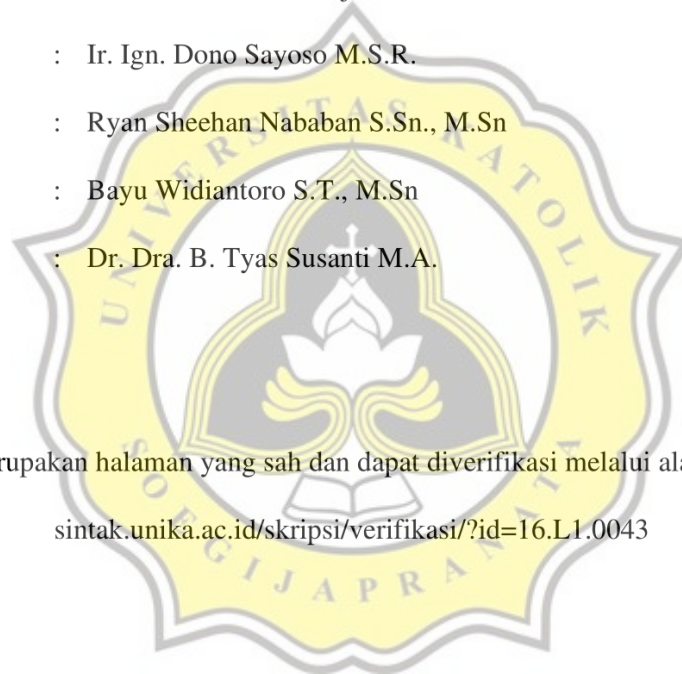
Penguji 2 : Ryan Sheehan Nababan S.Sn., M.Sn

Ketua Program Studi : Bayu Widiatoro S.T., M.Sn

Dekan : Dr. Dra. B. Tyas Susanti M.A.

Halaman ini merupakan halaman yang sah dan dapat diverifikasi melalui alamat di bawah ini.

sintak.unika.ac.id/skripsi/verifikasi/?id=16.L1.0043



**HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

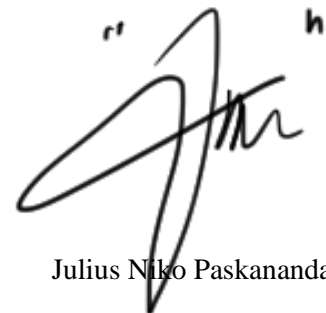
Nama : Julius Niko Paskananda
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Arsitektur dan Desain
Jenis Karya : Perancangan

Menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Katolik Soegijapranata Semarang Hak Bebas Royalti Noneklusif atas karya ilmiah yang berjudul PERANCANGAN VISUAL PERMAINAN KARTU BERDASARKAN TOKOH PEWAYANGAN BAGI REMAJA USIA 15-25 TAHUN beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif ini Universitas Katolik Soegijapranata berhak menyimpan, mengalihkan media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir ini selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Semarang, 17 Juli 2021

Yang menyatakan,

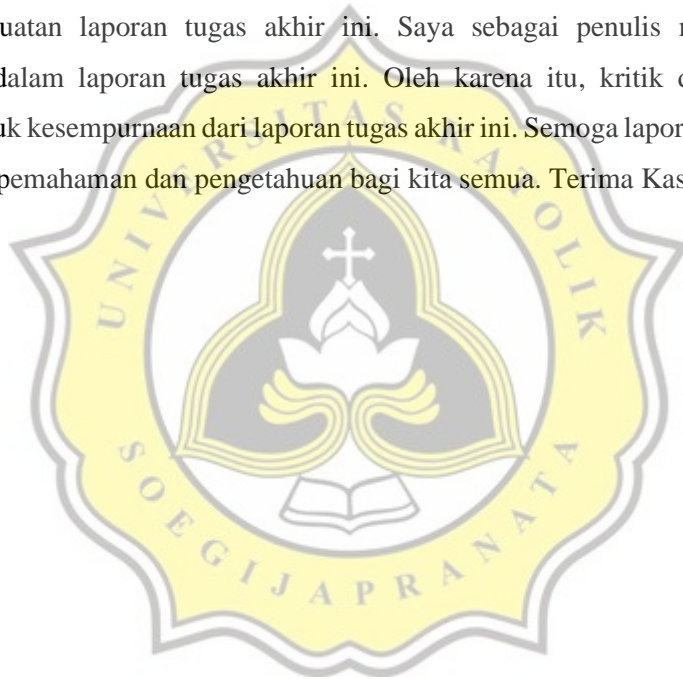


Julius Niko Paskananda

NIM 16.L1.0043

KATA PENGANTAR

Puji syukur pada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat, dan karunia Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan penulisan laporan tugas akhir saya yang berjudul PERANCANGAN VISUAL PERMAINAN KARTU BERDASARKAN TOKOH PEWAYANGAN BAGI REMAJA USIA 15-25 TAHUN. Laporan tugas akhir ini dibuat sebagai syarat akan kelulusan dalam program studi Desain Komunikasi Visual. Tidak lupa saya mengucapkan banyak terima kasih kepada Alfons Christian Hardjana, S.Ds.,MA., yang telah banyak membantu dan membimbing saya dalam proses pengerjaan tugas akhir ini. Saya juga berterima kasih juga kepada para narasumber yang telah menyediakan waktunya untuk mau diwawancara. Saya juga berterima kasih kepada rekan bimbingan lainnya yang telah saling bantu-membantu dalam proses pembuatan laporan tugas akhir ini. Saya sebagai penulis merasa masih banyak kekurangan dalam laporan tugas akhir ini. Oleh karena itu, kritik dan saran sangat saya harapkan untuk kesempurnaan dari laporan tugas akhir ini. Semoga laporan tugas akhir ini dapat memberikan pemahaman dan pengetahuan bagi kita semua. Terima Kasih.



Semarang, 17 Juli 2021

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Julius Niko Paskananda', with a stylized flourish at the end.

Julius Niko Paskananda

NIM 16.L1.0043

ABSTRAK

Keanekaragaman budaya serta warisan negara Indonesia diakui oleh mancanegara sebagai warisan yang amat kaya dan layak untuk dilestarikan. Tidak terkecuali halnya dengan kebudayaan pertunjukan wayang serta cerita dan tokoh dibalik pertunjukan tersebut.

Sebagai generasi muda yang menjadi penerus dan kelak akan mewariskan kebudayaan ini kepada generasi selanjutnya, mulai sedikit terlihat ketertarikan mereka terhadap kebudayaan wayang ini. Apabila generasi muda mulai melupakan wayang sebagai kekayaan bangsa, maka akan ada kemungkinan kelak kebudayaan ini akan hilang seiring berjalannya waktu.

Ketidaktertarikan ini sering dikaitkan dengan munculnya kebudayaan asing yang mampu menggantikan eksistensi kebudayaan lokal, seperti anime atau k-pop. Namun, setelah melalui pendekatan yang lebih dekat, ternyata hal ini kaitannya lebih kepada generasi muda yang jarang atau bahkan tidak pernah bersinggungan terhadap pewayangan itu sendiri.

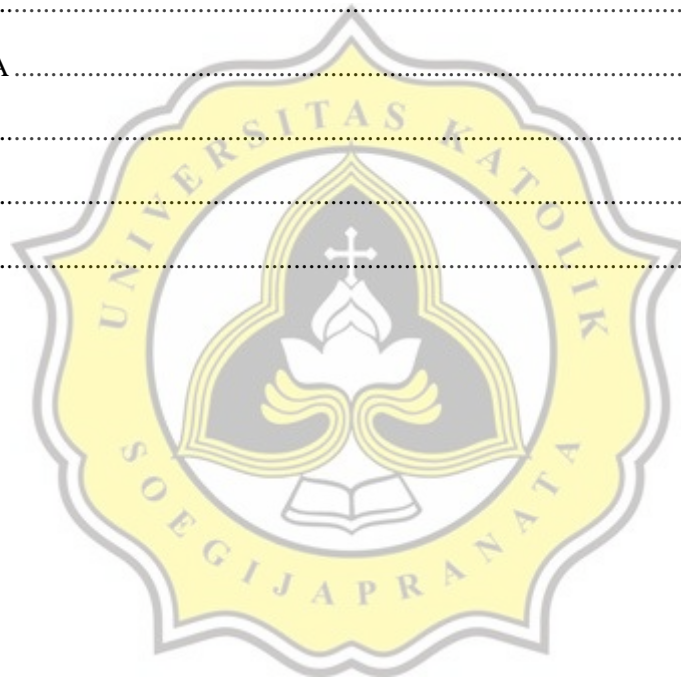
Dari data yang diperoleh, maka dapat disimpulkan bahwa interaksi antara generasi muda dengan pewayangan dapat dinilai masih rendah. Oleh sebab itu, perancang melalui pendekatan desain berbasis perilaku menemukan bahwa permainan kartu adalah solusi yang tepat dalam mengatasi permasalahan tersebut. Hal ini dikarenakan generasi muda saat ini sedang sering terpapar oleh berbagai jenis permainan, dan dirasa akan efektif apabila kebudayaan pewayangan disematkan melalui media tersebut. Hal itu juga didukung oleh beberapa teori mengenai perkembangan kognitif saat bermain. Dimana bermain mampu menanamkan informasi jauh lebih kuat dibandingkan dengan membaca atau belajar, karena pada saat bermain, otak dituntut untuk mempelajari sembari mempraktekan hal yang baru saja didapatkan

Kata kunci : warisan bangsa, generasi muda, interaksi, permainan, kognitif.

DAFTAR ISI

| | |
|---|----|
| KATA PENGANTAR | 6 |
| ABSTRAK | 7 |
| DAFTAR ISI | 8 |
| DAFTAR GAMBAR | 10 |
| DAFTAR TABEL | 13 |
| BAB 1. | 14 |
| 1.1 Latar Belakang | 14 |
| 1.2 Identifikasi Masalah | 15 |
| 1.3 Batasan Masalah | 15 |
| 1.4 Rumusan Masalah | 16 |
| 1.5 Tujuan Perancangan | 16 |
| 1.6 Manfaat Perancangan | 16 |
| 1.7 Metode Perancangan | 16 |
| 1.8 Metode Penelitian | 20 |
| BAB 2. | 22 |
| 2.1 Hasil Perancangan Serupa Terdahulu | 22 |
| 2.2 Kerangka Berpikir | 23 |
| 2.3 Tinjauan Kebudayaan di Indonesia | 24 |
| 2.4 Tinjauan Perkembangan Anak dan Remaja | 25 |
| 2.5 Tinjauan Permainan Kartu | 28 |
| 2.6 Tinjauan Desain Komunikasi Visual | 29 |
| 2.7 Teori AISAS | 35 |
| BAB 3. | 37 |
| 3.1 Hasil Kuisisioner | 37 |
| 3.2 Hasil Wawancara | 42 |
| 3.3 SWOT | 45 |
| 3.4 USP (<i>Unique Selling Point</i>) | 46 |
| 3.5 Sasaran Khalayak | 46 |

| | | |
|------------------------|---------------------------------|----|
| 3.6 | Strategi Komunikasi | 48 |
| 3.7 | Strategi Media..... | 48 |
| 3.8 | Perencanaan Biaya Kreatif | 50 |
| BAB 4..... | | 52 |
| 4.1 | Konsep Verbal | 52 |
| 4.2 | Konsep Visual..... | 53 |
| 4.3 | Visualisasi Desain..... | 79 |
| BAB 5..... | | 90 |
| 5.1 | Kesimpulan..... | 90 |
| 5.2 | Saran | 90 |
| DAFTAR PUSTAKA | | 91 |
| LAMPIRAN..... | | 94 |
| Hasil Wawancara | | 94 |
| Plagiarism Check | | 96 |



DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 1.1 Silsilah Pandawa | 19 |
| Gambar 1.2 Tampilan Legend of Runeterra | 20 |
| Gambar 1.3 Tampilan Ayodya Card Game | 20 |
| Gambar 2.1 Bagan Seberapa Besar Anak dan Remaja Mengetahui Tentang Wayang | 27 |
| Gambar 2.2 Kartu Remi | 28 |
| Gambar 2.3 Tampilan Battlegrounds of Eldhelm | 29 |
| Gambar 2.4 Skema Warna Analogus | 30 |
| Gambar 2.5 Wayang Kulit Bertokoh Semar | 31 |
| Gambar 2.6 Keraton Yogyakarta | 32 |
| Gambar 2.7 Candi Prambanan | 33 |
| Gambar 2.8 Contoh Style Chibi | 33 |
| Gambar 2.9 Contoh Karakter Super Deform | 34 |
| Gambar 2.10 Contoh Karakter Super Deform Wayang | 34 |
| Gambar 2.11 Contoh Karakter Super Deform Dasamuka | 35 |
| Gambar 2.12 Bagan Teori AISAS | 36 |
| Gambar 3.1 Pertanyaan Terkait Jenis Kelamin Responden | 37 |
| Gambar 3.2 Pertanyaan Terkait Usia Responden | 37 |
| Gambar 3.3 Pertanyaan Terkait Pengetahuan Tentang Cerita Pewayangan | 38 |
| Gambar 3.4 Pertanyaan Terkait Dimana Responden Menemui Cerita Pewayangan | 38 |
| Gambar 3.5 Pertanyaan Terkait Model Wayang yang Sering Dijumpai | 39 |
| Gambar 3.6 Pertanyaan Terkait Ketertarikan Pada Cerita Wayang | 40 |
| Gambar 3.7 Pertanyaan Terkait Seringnya Menjumpai Cerita Wayang | 40 |
| Gambar 3.8 Pertanyaan Terkait Alasan Ketidaktertarikan | 41 |
| Gambar 3.9 Pertanyaan Terkait Intensitas Berkumpul | 41 |
| Gambar 3.10 Pertanyaan Terkait Kegiatan yang Dilakukan saat Berkumpul | 42 |
| Gambar 3.11 Wayang Orang Rama dan Shinta | 43 |
| Gambar 3.12 Para Anggota Pandawa Lima | 44 |
| Gambar 3.13 Gambaran Penataan Layout Kartu | 49 |
| Gambar 3.14 Gambaran Penataan Layout Papan Permainan | 49 |
| Gambar 4.1 Sketsa Logo | 53 |
| Gambar 4.2 Final Logo | 53 |
| Gambar 4.3 Palet Warna | 54 |
| Gambar 4.4 Motif Langit / Angkasa | 55 |
| Gambar 4.5 Font yang Digunakan | 55 |
| Gambar 4.6 Puntadewa | 56 |

| | |
|--|----|
| Gambar 4.7 Sketsa Kartun Puntadewa..... | 56 |
| Gambar 4.8 Final Puntadewa..... | 57 |
| Gambar 4.9 Arjuna..... | 57 |
| Gambar 4.10 Sketsa Arjuna..... | 58 |
| Gambar 4.11 Final Arjuna..... | 58 |
| Gambar 4.12 Werkudara..... | 59 |
| Gambar 4.13 Sketsa Werkudara..... | 59 |
| Gambar 4.14 Final Werkudara..... | 60 |
| Gambar 4.15 Sketsa Nakula..... | 61 |
| Gambar 4.16 Nakula..... | 61 |
| Gambar 4.17 Final Nakula..... | 61 |
| Gambar 4.18 Sadewa..... | 62 |
| Gambar 4.19 Sketsa Sadewa..... | 62 |
| Gambar 4.20 Final Sadewa..... | 63 |
| Gambar 4.21 Sri Rama..... | 63 |
| Gambar 4.22 Sketsa Sri Rama..... | 64 |
| Gambar 4.23 Final Sri Rama..... | 64 |
| Gambar 4.24 Dewi Shinta..... | 65 |
| Gambar 4.25 Sketsa Dewi Shinta..... | 65 |
| Gambar 4.26 Sketsa Dewi Shinta..... | 65 |
| Gambar 4.27 Rahwana..... | 66 |
| Gambar 4.28 Sketsa Rahwana..... | 66 |
| Gambar 4.29 Final Rahwana..... | 67 |
| Gambar 4.30 Hanoman..... | 67 |
| Gambar 4.31 Sketsa Hanoman..... | 68 |
| Gambar 4.32 Final Hanoman..... | 68 |
| Gambar 4.33 Lesmana..... | 69 |
| Gambar 4.34 Sketsa Lesmana..... | 69 |
| Gambar 4.35 Sketsa Lesmana..... | 70 |
| Gambar 4.36 Frame Kartu..... | 71 |
| Gambar 4.37 Bagian Belakang Kartu Legend of Runeterra..... | 71 |
| Gambar 4.38 Belakang Kartu..... | 72 |
| Gambar 4.39 Desain Papan Permainan..... | 72 |
| Gambar 4.40 Desain Final Papan Permainan..... | 73 |
| Gambar 4.41 Bagian Bawah Papan Permainan..... | 73 |
| Gambar 4.42 Jaring Jaring Kotak Kartu..... | 74 |
| Gambar 4.43 Jimat Kalimasada..... | 75 |

| | |
|---|----|
| Gambar 4.44 Wajra | 75 |
| Gambar 4.45 Pedang Tirtamanik | 75 |
| Gambar 4.46 Panah Kalacakra..... | 76 |
| Gambar 4.47 Pedang Agneyastra..... | 76 |
| Gambar 4.48 Kapak Bargawa | 76 |
| Gambar 4.49 Brahmastra | 77 |
| Gambar 4.50 Gada Rujakpala | 77 |
| Gambar 4.51 Panah Pasopati | 77 |
| Gambar 4.52 Anjalikastra | 78 |
| Gambar 4.53 Lembar Peraturan Bagian Depan | 78 |
| Gambar 4.54 Lembar Peraturan Bagian Belakang..... | 79 |
| Gambar 4.55 Bagian Atas Papan Permainan Saat Terbuka | 79 |
| Gambar 4.56 Bagian Bawah Papan Permainan Saat Terbuka | 80 |
| Gambar 4.57 Tampak Depan Papan Permainan Saat Tertutup..... | 80 |
| Gambar 4.58 Tampak Belakang Papan Permainan Saat Tertutup | 81 |
| Gambar 4.59 Kancing Tekan Pada Papan..... | 81 |
| Gambar 4.60 20 Kartu Pada Seri Pertama | 82 |
| Gambar 4.61 Kartu dan Kotaknya | 83 |
| Gambar 4.62 Token Keris..... | 83 |
| Gambar 4.63 Kotak Kartu Berisi 20 Kartu | 84 |
| Gambar 4.64 Lembar Peraturan Bagian Depan | 84 |
| Gambar 4.65 Lembar Peraturan Bagian Belakang..... | 85 |
| Gambar 4.66 Poster Cetak 1 | 85 |
| Gambar 4.67 Poster Cetak 2 | 86 |
| Gambar 4.68 Poster Digital 1..... | 87 |
| Gambar 4.69 Poster Digital 2..... | 88 |
| Gambar 4.70 Poster Digital Kemunculan Tokoh Baru | 89 |

DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 2.1 Kerangka Berpikir Perancangan | 23 |
| Tabel 2.2 Domain Kognitif Beserta Contohnya | 26 |
| Tabel 3.1 Data Tokoh Mahabarata..... | 44 |
| Tabel 3.2 Data Tokoh Ramayana..... | 45 |
| Tabel 3.3 Tabel Anggaran Biaya | 51 |

