

PERANCANGAN PAKET *DESKMAT GAMING* “BUNDARAN LELEMBUT” SEBAGAI PENGENALAN BUDAYA GHAIB DI YOGYAKARTA

Aris Adhyatmoko Tri Kuncorojati¹, Sudjati Tjipto R.²

¹Desain Komunikasi Visual, STSRD VISI, Yogyakarta

²Desain Komunikasi Visual, STSRD VISI, Yogyakarta

Email: ¹arisadhyat@gmail.com, ²sudjadi1980@gmail.com

Abstrak : Indonesia adalah negara yang banyak sekali memiliki budaya ghaib didalamnya, terkait mistis dan mitos yang sudah melakat pada masyarakat. Menjadi *trend* dipara remaja, dibuktikan dengan adanya buku Kisah Tanah Jawa yang sempat menjadi buku *best seller* di beberapa toko buku. Namun walau begitu budaya ghaib tersebut terkadang masih dianggap sebagai hal yang negatif. Metode perancangan yang digunakan untuk merealisasikan tujuan tersebut adalah metode *design thinking*, perancangan diaplikasikan pada *deskmat* dipilih media tersebut guna mengikuti perkembangan dunia *gaming*, untuk menjadi media yang memberikan kesadaran akan budaya ghaib. Perancangan *deskmat* tersebut dengan bertajuk Bundaran Lelembut hasil perancangan yang dibuat ada tiga desain *deskmat* dengan tema ilustrasi yang berkaitan dengan budaya ghaib tersebut meliputi “Berdampingan : Ketempelan Setan”, “Pesugihan : Pasar Bubrah”, “Dokumentasi : Foto Keluarga” dan dari ketiga desain tersebut telah dilakukan uji coba terkait dengan fungsinya bermain *game*, bekerja, dan menghias meja kerja. Hasil dari uji coba mengemukakan hasil bahwa pesan dan tujuan dari perancangan ini berhasil sebab kesadaran pada budaya ghaib Indonesia berhasil tersadarkan bahkan muncul pembahasan dan inovasi baru mengenai budaya ghaib tersebut. Dan menjadikan penerimaan budaya Indonesia berubah kearah yang lebih baik.

Kata kunci: Budaya Ghaib, *Deskmat*, *Gaming*, Hantu, Mistis, Mitos

Abstract : Indonesia is a country that has a lot of supernatural culture in it, related to mysticism and myths that have become embedded in society. It has become a trend among teenagers, as evidenced by the book *Kisah Tanah Jawa* which became a best seller in several bookstores. However, even so, this supernatural culture is sometimes still considered a negative thing. The design method used to realize this goal is the design thinking method, the design is applied to the media chosen to follow developments in the gaming world, to become a media that provides awareness of supernatural culture. The design of the *deskmat*, entitled *Bundaran Lelembut*, resulted in three *deskmat* designs with illustration themes related to supernatural culture, including “*Berdampingan : Ketempelan Setan*”, “*Pesugihan : Pasar Bubrah*”, “*Dokumentasi : Foto Keluarga*” and of these three designs, have been test out regarding their functions for playing games, working and decorating a working desk. The results of the test showed that the message and objectives of this design were successful because awareness of Indonesia's supernatural culture was raised and new discussions and innovations emerged regarding this supernatural culture. And change the acceptance of Indonesian culture for the better.

Keywords: *Deskmat*, *Gaming*, Ghost, supernatural culture, Mystical, Myth

PENDAHULUAN

Banyaknya mitos disetiap daerah di Indonesia sudah melekat dalam budaya dan menjadi kearifan lokal. Menurut Nasrimi (2021), menyatakan bahwa mitos-mitos dan cerita ghaib merupakan bagian dari sejarah kebudayaan setiap bangsa. Hantu-hantu yang ada di Indonesia secara visual selalu mempresentasikan bentuk budaya yang ada pada setiap daerah. Baik dari segi nama, bentuk, juga cerita latar belakang hantu yang sering dikaitkan dengan kebiasaan, sejarah dan kepercayaan masyarakat. Akhirnya hal ini sudah menjadi kearifan lokal dari setiap daerah.

Penerimaan terhadap budaya ghaib di Indonesia menurut penulis merupakan kemajuan pengetahuan budaya terutama pada remaja gen z, karena dahulu cerita-cerita ghaib tersebut lebih banyak dijauhi dan hanya digemari oleh orang tua dan malah lebih banyak dianggap sebagai hal yang negatif.

Padahal kenyataannya adanya kearifan lokal memiliki maksud yang berbeda dan pernah disimpulkan lagi oleh Nasrimi (2021), bahwa adanya mitos-mitos dan budaya ghaib ini bertujuan untuk memperbaiki tata krama, kesehatan, keindahan, dan sabagainya. Penerimaan budaya ghaib adalah hal yang sangatlah bagus karena melihat referensi dari berbagai anime, film dan *game* yang mana didalamnya budaya ghaib menjadi tema utama yang juga dijadikan daya tarik visual dari kebudayaan nusantara.

Tujuan dari perancangan ini adalah guna menambahkan upaya memperkenalkan dan menambah minat terhadap kebudayaan ghaib Indonesia, dengan cara mengikuti perkembangan dan minat bermain *game* sehingga minat terhadap budaya ghaib nantinya akan ikut meningkat. Pemilihan media *desktop* adalah sebagai media utama, yang mana adalah *mousepad* yang berukuran panjang, *desktop* tersebut yang biasa dipakai untuk bermain *game* dan menghias meja kerja. Pemilihan media utama tersebut ditentukan berdasarkan minat dan fungsinya, seiring dengan meningkatnya kegemaran bermain *game* pada gen z.

Dengan terus meningkatnya minat bermain *game* tentunya membawa banyak hal yang ikut meningkat secara bersamaan dengan minat terhadap *game* tersebut seperti meningkatnya penjualan *merchandise* dan *collectible item game* tersebut, kemampuan berbahasa inggris juga bahasa asing, bahkan melalui *game* tersebut dapat menambah kosakata budaya baru karena disetiap *game* pasti menyisipkan seni kebudayaan.

Budaya ghaib diharapkan dengan adanya perancangan ini akan akan diterima dengan baik dan bisa direalisasikan sesuai dengan fungsinya sebagai aset budaya dan aset visual yang menarik guna memperkuat nilai kebudayaan yang ada di Indonesia. Dan pada akhirnya akan memiliki tempat dan peminatnya sendiri seperti pada *trend* film horor yang disimpulkan oleh Kurniawan (2023), bahwa *trend* film horor selalu mendapat tempat khusus bagi penonton bioskop di Indonesia

METODE PERANCANGAN

Metode yang digunakan adalah metode *design thinking*. Metode *design thinking* merupakan sebuah pendekatan penyelesaian masalah dengan cara kreatif berdasarkan kebutuhan manusia sebagai pengguna. Disimpulkan oleh Hendriyana (2021), bahwa metode tersebut lebih berfokus pada tahapan perancangan sebuah karya. Berikut uraian tahapan dari metode *design thinking* :

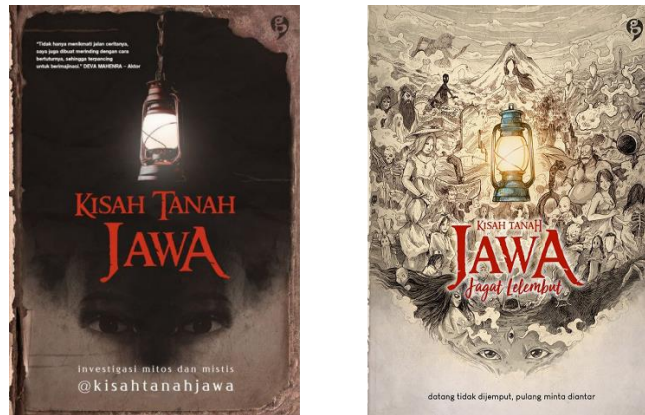
- a. *Empathize* (Empati)
Tahap untuk mendapatkan data dan sumber perancangan guna memunculkan empati untuk memahami permasalahan yang akan dipecahkan.
- b. *Define* (Analisis Data)
Mengidentifikasi permasalahan dari tahap *empathize* dengan analisis data agar tujuan dari perancangan menjadi lebih fokus dan detail.
- c. *Ideate* (Ide)
Merumuskan ide dan gagasan yang menjadi konsep perancangan, juga dibantu dengan *main map* dan *moodboard*.
- d. *Prototype* (Purwarupa)
Merupakan hasil dari ideate dan dilanjut ke proses perancangan paket *deskmat* gaming “Bundaran Lelembut”.
- e. *Test* (Uji Coba)
Melakukan uji coba terhadap hasil final perancangan yang akan disimpulkan oleh pengguna, untuk mendapatkan *feedback* seputar kesan, kualitas, dan fungsional karya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

***Empathize* (Empati)**

Tahap dimana memperoleh empati untuk memunculkan pemahaman penyelesaian masalah. Adapun penggalan data guna untuk memperoleh aspek empati tersebut. Data yang digunakan adalah data sekunder, maka dengan itu pengambilan data menggunakan metode studi pustaka.

Menurut Pringgar (2020), studi pustaka merupakan metode pengambilan data yang berdasarkan pada buku, jurnal, majalah dan lain-lain tanpa harus turun kelapangan. Maka data yang digunakan hanyalah data sekunder, dipilihnya metode pengambilan data tersebut tentunya memiliki alasan sebab tidak adanya kemampuan untuk melihat dan berkomunikasi dengan para makhluk ghaib atau hantu tersebut. Maka cara tersebut dirasa adalah satu-satunya cara untuk memperoleh data visual dan verbal yang dibutuhkan dengan dihadapkan langsung dengan data atau teks yang telah disajikan pada buku yang sudah dipilih untuk pengambilan data, dan buku tersebut.



Gambar 1. Buku Kisah Tanah Jawa
(sumber: Dokumentasi Pribadi)

Buku yang digunakan sebagai sumber data sekunder adalah buku pertama dan kedua dari Kisah Tanah Jawa, buku pertamanya berupa *self title* dengan judul “Kisah Tanah Jawa” dan buku keduanya berjudul “Kisah Tanah Jawa: Jagat Lelembut”. Isi dari kedua buku tersebut adalah meliputi sekumpulan cerita kejadian ghaib, filosofi jawa, sejarah suatu situs atau tempat, dan pengenalan makhluk ghaib. Alasan digunakannya dua sumber buku sebagai acuan data adalah karena kedua buku tersebut merupakan sebuah dwilogi, karena menurut Setyowati (2017), dwilogi adalah dua seri buku yang memiliki cerita yang saling berkesinambungan.

Dari hasil pendekatan metode studi pustaka tersebut diperoleh data visual dan verbal. Melalui hasil perolehan data tersebut juga dapat disimpulkan bahwa banyaknya cerita ghaib di Pulau Jawa ini merupakan bagian dari kebudayaan, yang menjadi kekayaan warisan budaya Indonesia dan bukan hanya mitos dan mistis yang selalu dianggap sebagai hal yang negatif.

Define (Analisis Data)

Setelah didapatkan data dan empati untuk penyelesaian masalah maka langkah selanjutnya adalah analisis data menggunakan analisis 5W+1H guna menentukan tujuan dari perancangan.

a. What (Apa)

Apa yang menjadi latar belakang dalam perancangan Paket *Deskmat Gaming* “Bundaran Lelembut”? Yang menjadi latar belakang adalah karena pentingnya menanamkan rasa cinta terhadap kebudayaan sehingga timbul kesadaran untuk menjaga dan melestaikan budaya Indonesia. Dan budaya ghaib merupakan juga bagian dari banyaknya kebudayaan yang ada di Indonesia.

b. Who (Siapa)

Siapa yang menjadi target audien dari perancangan ini?

Psikografis:

1. Memiliki ketertarikan bermain *game*
2. Memiliki ketertarikan pada ilustrasi

3. Memiliki ketertaikan dengan *genre* horor
4. Memiliki ketertarikan dengan budaya

Demografis:

1. Laki-laki dan perempuan
2. Usia 20-25 tahun
3. Ekonomi kelas menengah keatas

c. When (Kapan)

Kapan Paket *Deskmat Gaming* “Bundaran Lelembut” ini akan *direlease* dan diperjual belikan? Pada momen tertentu yang berkaitan dengan *genre* horor seperti malam satu *suoro*, guna mendapatkan atensi terkait juga dengan ide dan konsep.

d. Why (Kenapa)

Kenapa pemilihan media untuk perancangan ini adalah *deskmat*? Karena *deskmat* adalah alat pendukung yang penting dalam bermain *game*, guna menambah kenyamanan. Artinya dengan meningkatnya minat bermain *game*, media tersebut menjadi efektif untuk menyampaikan pesan kepada remaja usia 20-25 tahun.

e. Where (Dimana)

Dimana latar tempat tema dalam perancangan Paket *Deskmat Gaming* “Bundaran Lelembut”? Latarnya adalah Yogyakarta dan beberapa daerah seputar Pulau Jawa

f. How (Bagaimana)

Bagaimana cara menumbuhkan minat terhadap budaya ghaib? Dengan cara memberikan ilustrasi yang menarik sehingga menghilangkan kesan menyeramkan pada setiap karakter, namun tidak menghilangkan visualisasi bentuk asli dari hantu yang diilustrasikan.

Ideate (Ide)

Menciptakan gagasan-gagasan ide dalam brainstorming merupakan proses untuk menciptakan sebuah konsep kreatif dalam sebuah karya. berikut hasil gagasan ide yang di muat kedalam main mapping.



Gambar 2. Main Mapping
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Menurut Kustian (2021), adanya proses main mapping dirancang untuk mengembangkan data dengan kegiatan kreatif, dimulai dengan menyusun ide-ide pokok sehingga menjadi sebuah peta pikiran guna mempermudah memahami pemahaman terhadap konsep kreatif.

a. Konsep verbal

Bundaran Lelembut adalah judul yang dibuat berisi tentang pengenalan karakter-karakter hantu yang ada di nusantara. Meliputi daerah yang ada di Pulau Jawa, dipilih seperti itu karena banyak hantu-hantu nusantara yang visualnya cenderung mirip. Bundaran lelembut sendiri diambil dari bahasa jawa yang berarti lingkaran makhluk halus. Yang juga merupakan parodi dari istilah “lingkaran setan”, yang juga masih penulis parodikan lagi maknanya menjadi *circle* setan yang artinya lingkup pertemanan setan. Adapun cerita yang dibuat, bercerita tentang "Kila Sasmita" dan "Mbah Mardi/Dukun Merah", *original character* yang penulis buat sedang bercengkrama dengan hantu-hantu yang ada di Pulau Jawa. Yang mana mengartikan bahwa mereka adalah bagian dari *circle* pertemanan hantu dan divisualkan dengan empat *scene*.

Tabel 1. Daftar *Scene*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

No. <i>Scene</i>	<i>Scene</i>	Keterangan	Media
<i>Scene 1</i>	Ritual	Pemanggilan Makhluk Ghaib	Kemasan
<i>Scene 2</i>	Berdampingan	<i>Ketempelan Hantu</i>	<i>Deskmat</i> desain 1
<i>Scene 3</i>	<i>Pesugihan</i>	Pasar Bubrah / Pasar Ghaib	<i>Deskmat</i> desain 2
<i>Scene 4</i>	Dokumentasi	Foto Keluarga Hantu	<i>Deskmat</i> desain 3

b. Konsep Visual




Gaya Gambar yang digunakan adalah gaya kartun supaya timbul sensasi fun, menurut Janottama (2017), kartun adalah sebuah gambar yang bersifat representatif dan simbolik sehingga memunculkan citra yang terlihat lucu. Karakter yang dibuat merupakan adaptasi dari bentuk asli hantu tersebut dan diambil dari referensi buku Kisah Tanah Jawa. Menggunakan warna yang *full color* sama seperti pada *game* “Valorant” guna memberikan kesan fun pada ilustrasi yang akan dibuat. Pemilihan gaya gambar dan warna merupakan upaya untuk menjembatani peran pada ilustrasi sebagaimana menurut Maharsi (2016), ilustrasi memiliki peran dalam membangun banyak kesadaran dan salah satunya adalah kesadaran akan budaya.


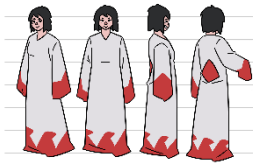


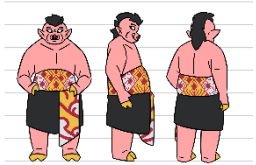
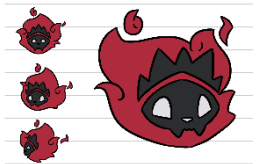


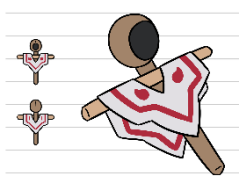
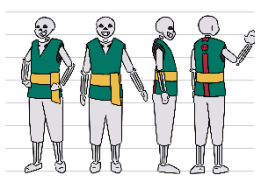
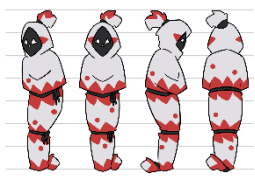
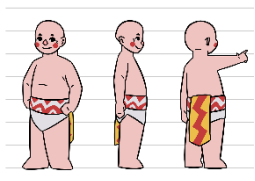
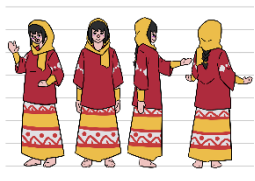

Gambar 3. Moodboard Perancangan
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Adapun daftar karakter dan hantu yang dibuat guna diaplikasikan dalam perancangan Paket *Deskmat Gaming* “Bundaran Lelembut”. Berikut daftar karakter dibuat dalam tabel :

Tabel 2. Daftar Karakter
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

No	Nama	Keterangan	Visual
1	Kila Samsita	Karakter utama dalam cerita yang memiliki ketertarikan pada budaya ghaib.	
2	Mbah Mardi / Dukun Merah	Dukun Merah yang juga adalah kakek dari Kila yang membantu untuk memperkenalkan budaya ghaib.	
3	Meo	Jin pusaka milik Mbah Mardi berwujud kucing yang bisa menjadi kecil dan besar sesuka hati.	

4	Kuntilanak	Residual energi dari perempuan yang meninggal saat melahirkan dan memiliki rasa penasaran pada jabang bayi.	
5	Sundel Bolong	Hantu wanita cantik yang berpakaian serba putih dan memiliki lubang pada punggungnya.	
6	Genderuwo	Golongan makhluk astral yang wujudnya seperti kera besar dan kekar, berbulu hitam dan lebat.	
7	Nyi Roro Kidul	Pepatih luar yang bertugas mengurus hubungan dari kerajaan diluar pesisir laut selatan.	
8	Babi Ngepet	Perwujudan ilmu pesugihan yang berwujud babi, dengan ciri khasnya adalah menjaga lilin.	
9	Banaspati	Perwujudan ilmu santet yang berupa bola api yang bisa melayang dan akan menuju kepada orang yang akan disantet.	

10	Jalangkung	Media pemanggilan arwah dengan masuk kedalam boneka dan dipanggil dengan mantra.	
11	Jerangkog	Lelembut yang berwujud tengkorak manusia, dan biasanya suka bersemayam di rerimbunan pohon dekat kuburan.	
12	Pocong	Qorin putih atau adik ari-ari dari orang yang telah meninggal.	
13	Tuyul	Sosok pencuri kecil yang suka bermain kepinging.	
14	Si Manis Jembatan Ancol	Sosok gadis yang menjadi tragedi pembunuhan di sekitar jembatan ancil.	
15	Buto Ijo	Merupakan jin pesugihan yang berbadan besar dan kelas wahid dalam dunia pesugihan.	

Prototype (Purwarupa)

Prototype merupakan tahap memvisualkan dan mewujudkan desain sesuai dengan konsep yang sudah dibuat melalui tahap ideate. Karena menurut Yuniarto (2022), muatan budaya lokal yang dikemas dengan tampilan menarik perhatian, konsep yang unik, gaya ilustrasi yang ikonik, dan terekam dalam ingatan maka

penyampaian pesan akan efektif, berdampak luas dan tentunya akan tepat sasaran. Hal ini diperkuat juga dengan pemilihan media pendukung dari media utama perancangan, media pendukung tersebut adalah kemasan dipilihnya demikian karena untuk menjembatani penjualan produk. Dari keberhasilan penjualan produk harapannya mampu menyampaikan pesan pengenalan budaya ghaib.

a. Kemasan

Perancangan media pendukung pertama dalam Paket Deskmart Gaming “Bundaran Lelembut” adalah kemasan yang juga menjadi *scene* pertama dalam cerita yang dibuat. “ritual: pemanggilan makhluk ghaib” menjadi awal cerita yang diaplikasikan kepada kemasan, bercerita tentang Kila dan Mbah Mardi sedang melakukan ritual untuk memanggil teman-temannya yang mana adalah hantu. Ilustrasi didalam kemasan belum ditampilkan hantu, melainkan baru bayangannya saja karena memang baru dipanggil dan baru saja akan datang.



Gambar 4. Ilustrasi Desain Kemasan
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Fungsi kemasan menurut Willy (2019), pada jurnalnya dikatakan penampilan kemasan yang menarik bisa mengundang rasa penasaran dan akhirnya tertarik untuk membeli. Kemasan berukuran 31 x 31 x 10 cm, dibuat kotak seperti kotak perhiasan jaman dulu. Karena didalam kemasan tersebut terdapat hal yang berharga yang mana adalah kebudayaan dan merupakan warisan nenek moyang leluhur.



Gambar 5. *Mockup* Kemasan
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Menurut Sehuddin (2020), dikatakan bahwa penggunaan tipografi dalam karya adalah hal yang memperkuat keberhasilan penyampaian pesan dari karya tersebut. Maka digunakannya tipografi sebagai *logo type* dalam desain kemasan tersebut guna mempermudah dalam menyampaikan gagasan dan memenuhi *branding* produk.



Gambar 6. *Logo Type* Bundaran Lelembut
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

b. *Deskmat* Desain 1

Media utama dalam perancangan yang merupakan hasil dari konsep kreatif yang bertujuan mengubah persepsi negatif dan takut terhadap hal-hal ghaib supaya bisa dijadikan aset visual yang menarik. Namun tidak menghilangkan bentuk budaya asli dari hantu tersebut. Karena menurut Nurrahman (2023), mengubah sikap, pendapat, perilaku merupakan bagian dari tujuan komunikasi.



Gambar 7. Ilustrasi Desain *Deskmat* 1 “Berdampingan : *Ketempelan Hantu*”
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Bercerita tentang setelah ritual pemanggilan. Berdampingan karena *ketempelan* hantu terlihat seolah berjalan bersama untuk menuju suatu tempat. Sama seperti sebuah pertemanan seringkali bermain bersama, liburan bersama, dan bersenang-senang bersama. Dan itu merupakan salah satu dari kegiatan dari *circel* pertemanan. Mendominasi kesan bahagia pada konsep desain merupakan tujuan dari ilustrasi tersebut karena memang dalam sebuah pertemanan tentunya banyak bercanda dan banyak tertawa.



Gambar 8. Hasil Cetak Desain *Deskmat* 1 “Berdampingan : *Ketempelan Hantu*”
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

c. *Deskmat* Desain 2

Cerita dan konsep desain kedua adalah bentuk aplikasi dari “*pesugihan*” bahwa biasanya *pesugihan* dipakai pada usaha rumah makanan supaya menambah penjualan dan membuat rumah makan semakin ramai. Dan diceritakan cara penggunaan *pesugihan* tersebut adalah dengan menaruh hantu pada rumah makan tersebut, jadi ibarat hantu tersebut sedang bekerja sebagai *marketing* dan *quality control*. Dan dalam ilustrasi ini bercerita

mereka sedang libur dan makan-makan bersama circle pertemanannya di Pasar Bubrah tempat para makhluk ghaib bertransaksi.



Gambar 9. Ilustrasi Desain *Deskmat 2* “*Pesugihan : Pasar Bubrah*”
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 10. Hasil Cetak Desain *Deskmat 2* “*Pesugihan : Pasar Bubrah*”
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

d. *Deskmat* Desain 3

Pada desain ketiga yang mana juga yang terakhir bercerita tentang ketika sudah selesai bersenang-senang dan dirasa sudah cukup berkumpulnya maka dilakukanlah dokumentasi dahulu berupa foto bersama. Sama seperti ketika pada *circle* pertemanan sedang berkumpul bersama lalu mereka sempatkan untuk berfoto bersama sebagai kenang-kenangan dan dipajang seperti foto keluarga.



Gambar 11. Ilustrasi Desain *Deskmats* 3 “Dokumentasi : Foto Keluarga”
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 12. Hasil Cetak Desain *Deskmats* 3 "Dokumentasi : Foto Keluarga"
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Test (Uji Coba)

Tahap uji coba merupakan tahapan terakhir dari metode *design thinking*. Dilakukannya uji coba terhadap hasil perancangan adalah guna untuk memperoleh *feedback* dari pengguna sebagai tolak ukur nilai keberhasilan perancangan karya. Dilakukannya percobaan sesuai dengan fungsinya, maka ditahap ini dilakukanlah percobaan terkait bermain *game*, bekerja, dan menghias meja kerja.



Gambar 13. Uji Coba *Deskmats* Bundaran Lelembut
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Uji coba dilakukan pada 7 responden dengan cara meminjamkan hasil perancangan *deskmat* kepada para responden untuk digunakan sesuai dengan fungsinya. Durasi tahap uji coba ini dikerjakan kurang lebih selama setengah hari, dari siang sampai sore. Setelah selesai dilakukan uji coba adapun *feedback* yang diberikan oleh responden mengenai kepuasan dalam menggunakan *deskmat* bundaran lembut, yang dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Semua responden merasakan kesan ceria ketika pertama kali melihat *deskmat* “Bundaran Lelembut”.
2. 5 dari 7 responden menyukai visualisasi hantu yang terlihat lucu dan berhasil menghilangkan kesan menyeramkan tapi tidak menghilangkan bentuk asli dari hantu tersebut.
3. Semua responden menjadi tertarik dengan budaya ghaib melalui *deskmat* “Bundaran Lelembut”.
4. 6 dari 7 responden menjadi semakin penasaran dengan budaya ghaib dan hantu-hantu yang ada di Indonesia.
5. Munculnya pembahasan antara para responden tentang budaya ghaib.
6. 5 dari 7 responden menjadi memiliki persepsi yang berbeda pada budaya ghaib melalui *deskmat* “Bundaran Lelembut”.
7. Konsep kreatif dalam *deskmat* “Bundaran Lelembut” berhasil memberikan inovasi yang baru.
8. 4 responden melihat *deskmat* “Bundaran Lelembut” sebagai media yang baru untuk pengaplikasian desain dan ilustrasi.
9. 4 dari 7 responden melihat peluang bisnis dari perancangan *deskmat* “Bundaran Lelembut”
10. 6 dari 7 responden merasa bertambah nyaman saat bermain game karena ukurannya yang lebar menjadi kelebihan terutama saat bermain game *first person shooter*.
11. Adanya ilustrasi dalam *deskmat* tersebut membuat *mood* meningkat pada semua responden.
12. Semua responden menyatakan bahwa selain nyaman digunakan saat bermain game ternyata *Deskmat* “Bundaran Lelembut” juga membuat tampilan meja kerja menjadi lebih menarik dan memberikan nilai estetika.

KESIMPULAN

Upaya pengenalan budaya melalui *Deskmat* Bundaran Lelembut yang dirancang untuk bermain *game* namun bisa juga digunakan untuk bekerja dan menghias meja kerja. Dengan mengikuti meningkatnya minat bermain *game* maka tujuan tersebut akan terealisasi dengan baik. Tentunya dengan menggunakan metode *design thinking* membuahkan hasil bahwa pengenalan terhadap budaya ghaib berhasil tersampaikan dan berhasil menghilangkan persepsi buruk pada budaya tersebut. Munculnya ide-ide baru, kesadaran baru, inovasi baru, pembahasan dan perbincangan baru mengenai budaya ghaib merupakan hasil dari keberhasilan perancangan *Deskmat* Bundaran Lelembut. Dari keberhasilan itu pula diharapkan akan merubah penerimaan budaya Indonesia ke arah yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Hendriyana, H. (2021). *Metodologi Penelitian Penciptaan Karya Practiced-led Research dan Practice-based Research Seni Rupa, Kriya, dan Desain - Edisi Revisi*. Yogyakarta: ANDI.
- I Putu Arya Janottama, A. N. (2017). Gaya dan Teknik Perancangan Ilustrasi Tokoh pada Cerita Rakyat Bali. *SEGARA WIDYA Jurnal Hasil Penelitian*, 25-31.
- Kurniawan, M. (2023). *Mengapa Orang Indonesia Suka Film Horror?* Retrieved from Merdeka.com: <https://www.merdeka.com/khas/mengapa-orang-indonesia-suka-film-horor.html>
- Kustian, N. G. (2021). Penggunaan Metode Mind Mapping dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ACADEMIA : Jurnal Inovasi Riset Akademik*, 30-37.
- Maharsi, I. (2016). *Ilustrasi*. Bantul: BADAN PENERBIT ISI YOGYAKARTA.
- Nasrimi. (2021). Mitos-mitos dalam Kepercayaan Masyarakat. *Serambi Akademica Jurnal Pendidikan, Sains, dan Humaniora*, 2109-2116.
- Pringgar, R. F. (2020). Penelitian Kepustakaan (Library Research) Modul Pembelajaran Berbasis Augmented Reality pada Pembelajaran Siswa. *Jurnal IT-EDU*, 317-329.
- Ricke Putriutami Nurrahman, I. R. (2023). Desain Buku Ilustrasi Informasi Astrologi Sebagai Pseudosains. *DIVAGATRA Jurnal Penelitian Mahasiswa Desain*, 251-270.
- Sehuddin, M. F. (2020). Tipografi dalam Desain Komunikasi Visual.
- Susi Setyowati, T. S. (2017). Proses Aktualisasi Diri Tokoh Utama dalam Dwilogi Novel Padang Bulan dan Cinta di Dalam Gelas. *Seloka: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 169-178.
- Willy, S. N. (2019). Pengaruh Kemasan Produk dan Rasa terhadap Minat Beli yang Berdampak pada Keputusan Pembelian Pelanggan Minuman Berenergi. *Jurnal Ilmu Manajemen*, 65-74.
- Yunianto, I. K. (2022). Karakter Punakawan Sebagai Sticker Chat Instant Messaging Untuk Generasi Post-Millennial Dalam Kampanye Penanggulangan Covid-19 Di Surakarta. *AKSA JURNAL DESAIN KOMUNIKASI VISUAL*, 765-776.

LAMPIRAN :

**PERANCANGAN PAKET *DESKMAT GAMING* “BUNDARAN
LELEMBUT” SEBAGAI PENGENALAN BUDAYA GHAIB DI
YOGYAKARTA**



Disusun Oleh

Aris Adhyatmoko Tri Kuncorojati

11191014

PROGAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

STRATA 1

SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA

Menyetujui
Dosen Pembimbing
22 Januari 2024


Sudjadi Tjipto R., M.Ds
NIDN 0013027501

**PERANCANGAN PAKET *DESKMAT GAMING* “BUNDARAN
LELEMBUT” SEBAGAI PENGENALAN BUDAYA GHAIB DI
YOGYAKARTA**



Tugas Akhir/Skripsi ini telah diuji dan dipertahankan
di hadapan tim penguji Program Studi Desain Komunikasi Visual
Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia
Pada tanggal 18 Januari 2024 di STSRD VISI Yogyakarta

Dewan Penguji

Pembimbing

Sudjadi Tjinto R., M.Ds

NIDN 0013027501

Ketua STSRD VISI

Wahju Tri Widadijo, S.S., M.Sn

NIDN 0526047001

Ketua Penguji

R. Hadapi Ingrani K., M.Ds

NIDN 0524079001

Ketua Jurusan









Dwisanto Sayogo, M.Ds

NIDN 0510128401

Mengetahui,

LEMBAR KONSULTASI
BIMBINGAN SKRIPSI S1
PRODI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

NAMA : Aris Adhyatmoko Tri Kuncorojati NIM : 11191014
SEMESTER : 9 TAHUN AKADEMIK : 2023 - 2024
JUDUL SKRIPSI: Perancangan Deskmat Gaming "Bundaran Lelembut"
sebagai Pengenalan Budaya Ghaib
PEMBIMBING : Sudjadi Tjipto R., M.Ds

TANGGAL	KOREKSI	SARAN	PARAF PEMBIMBING
10 Oktober 2023	Pengantar skripsi		
21 Oktober 2023	Nusantara	seluruh Indonesia berarti akar budaya	
26 Oktober 2023	Perbaiki skema perancangan		
11 November 2023	Acc skema	langsung lanjut penulisan dan ilustrasi	
15 November 2023	Perbaiki pendahuluan	Langsung lanjut metode perancangan	
21 November 2023	Lanjut ke bagian pembahasan perancangan		
8 Desember 2023	Arahan konsep		
15 Desember 2023	Bimbingan sketsa	Tambahkan nuansa lokal	

Ketua Jurusan :

Pembimbing,








(Dwisanto Sayogo, M.Ds)

(Sudjadi Tjipto R., M.Ds)



LEMBAR KONSULTASI
 BIMBINGAN SKRIPSI S1
 PRODI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

NAMA : Aris Adhyatmoko Tri Kuncorojati NIM : 11191014
 SEMESTER : 9 TAHUN AKADEMIK : 2023 - 2024
 JUDUL SKRIPSI: Perancangan Deskmart Gaming "Bundaran Lelembut"
 sebagai Pengenalan Budaya Ghaib
 PEMBIMBING : Sudjadi Tjipto R., M.Ds

TANGGAL	KOREKSI	SARAN	PARAF PEMBIMBING
18 Desember 2023	Acc sketsa		
27 Desember 2023	Bimbingan karya	Tambahkan logo Bundaran Lelembut dan personal branding	
2 Januari 2024	Bimbingan kemasan	Layout cetak kemasan	
3 Januari 2024	Bimbingan kemasan	Desain sampung kemasan	
8 Januari 2024	Bimbingan penulisan	Revisi tahap test, kesimpulan, dan tambahkan sitasi	
9 Januari 2024	Bimbingan penulisan	Revisi penulisan daftar pustaka	
11 Januari 2024	Acc		



Ketua Jurusan :

(Dwisanto Sayogo, M.Ds)

Pembimbing,

(Sudjadi Tjipto R., M.Ds)



Dokumentasi Perancangan :



Dokumentasi Sidang :

