

**PERANCANGAN BOARD GAME
LELAKON OERIP UNTUK REMAJA
DI YOGYAKARTA**

TUGAS AKHIR



STSRD VISI

Disusun Oleh:
Hizkia Widi Prakoso
01221004

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA
YOGYAKARTA
2025**

**PERANCANGAN BOARD GAME
LELAKON OERIP UNTUK REMAJA DI YOGYAKARTA**

**Disusun Oleh:
Hizkia Widi Prakoso
01221004**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL DIPLOMA
III/STRATA 1 SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI
INDONESIA**

Menyetujui,
Dosen Pembimbing
Tanggal : 21 Juli 2024



R. Hadapiningrani K, M.Ds
NIDN. 0524079001

**PERANCANGAN BOARD GAME
LELAKON OERIP UNTUK REMAJA DI YOGYAKARTA**

Tugas Akhir ini telah diuji dan dipertahankan
di hadapan tim penguji Program Studi Desain Komunikasi Visual
Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia

Pada tanggal 17 Juli 2025 di STSRD VISI Yogyakarta

Dewan Penguji

Pembimbing



R. Hadapiningrani K, M.Ds
NIDN. 0524079001

Ketua Penguji

Budi Yuwono, S.Sos, M.Sn
NIDN. 0519126602

Mengetahui,

Ketua STSRD VISI

Wahju Tri Widadijo, M.Sn
NIDN. 0526047001

Ketua Jurusan

Dwisanto Sayogo, M. Ds
NIDN. 0510128401

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yesus Kristus atas segala berkat dan anugerah-Nya. Sehingga penulis mampu menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul "Perancangan Board Game Lelakon Oerip untuk Remaja di Yogyakarta". Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Ahli Madya pada Desain Komunikasi Visual di Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia Yogyakarta.

Dengan ini penulisan tugas akhir tidak luput dari dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak R. Hadapaningrani K, M.Ds, sebagai dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, pikiran, dan tenaganya untuk membimbing penulis dalam menyusun tugas akhir ini.
2. Bapak Budi Yuwono, S. Sos, M.Sn, sebagai dosen penguji yang telah memberikan saran dan masukan yang berharga.
3. Bapak Sudjadi Tjipto R, M.Ds, sebagai wali dosen penulis yang telah membimbing selama penulis menjalani studi dari awal hingga akhir.
4. Filipus Oei Kim Ing dan Ibu Tukinem selaku papa dan mama penulis yang selalu senantiasa memberikan dukungan dalam moril maupun materil.
5. Saudara Ardhi Kusuma Wisnu W selaku Direktur Utama, saudara Syaifullah Al Hasani sebagai bussines Develop, saudara Dian Kartika Martha sebagai Head of Creative, saudari Triningsih sebagai general affair, serta saudari Intan Sari Dewi sebagai creative production dari manajemen SebelahSini pada Kedai Kopi Sido Oerip.
6. Serta seluruh teman-teman di STSRD Visi Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari semua pihak. Penulis harap tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan bagi pembaca.

Yogyakarta, 18 Juli 2025



Hizkia Widi Prakoso

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	1
KATA PENGANTAR	4
DAFTAR ISI	5
BAB I PENDAHULUAN	6
A. MINAT UTAMA	6
B. SKILL UNGGULAN	6
C. KESIMPULAN	8
 BAB II PENGANTAR OBJEK PERANCANGAN	 9
A. LATAR BELAKANG	9
B. DATA OBJEK	10
C. ANALISA SWOT	11
 BAB III KONSEP DESAIN	 13
A. KONSEP VERBAL	13
B. KONSEP VISUAL	18
 BAB IV PROSES DESAIN	 23
A. REFRENSI DESAIN	23
B. ROUGH DESAIN	25
C. FINAL DESAIN	41
D. APLIKASI DESAIN UTAMA	50
E. APLIKASI DESAIN PENDUKUNG	51
 DAFTAR PUSTAKA	 53
LAMPIRAN	54

BAB I

PENDAHULUAN

A. MINAT UTAMA

Penulis memiliki ketertarikan dalam bidang desain grafis dan ilustrasi. Ketertarikan ini muncul dari pengalaman penulis selama menjalani diluar studi maupun selama masa studi sebagai mahasiswa Desain Komunikasi Visual.

Bidang ini dipilih karena memiliki peluang yang besar untuk menyalurkan ide dan kreativitas dalam terciptanya visual yang komunikatif, membantu mengembangkan identitas yang kuat dalam sebuah brand, menciptakan pengalaman yang lebih baik dalam merespon sebuah visual.

Seiringnya perkembangan industri kreatif yang semakin pesat, terutama dalam industri board game bisa menjadi media identitas dan komunikasi. Sehingga memperkuat keyakinan penulis untuk fokus pada bidang ini. Didukung dengan keterampilan dan wawasan yang terus berkembang, penulis berharap dapat berkontribusi secara profesional maupun proyek-proyek mandiri di industri kreatif.

B. SKILL UNGGULAN

Kemampuan teknis penulis dalam bidang desain grafis dan ilustrasi, baik secara manual maupun digital. Penulis menguasai teknik dasar menggambar, sketsa konseptual, dan pewarnaan menjadi dasar penting dalam proses kreatif.

Penulis menguasai perangkat lunak desain Adobe Photoshop, CorelDraw, Adobe illustrator, After Effect, dan perangkat serupa lainnya. Dengan penguasaan ini memungkinkan penulis untuk menciptakan karya yang profesional dan sesuai dengan kebutuhan industri.

Selanjutnya, penulis juga memahami prinsip desain yang meliputi komposisi, tipografi, warna, serta hierarki. Dimana kemampuan ini sangat penting untuk menunjang penulis dalam menghasilkan karya yang tidak hanya estetis namun komunikatif dan fungsional.

Penulis juga memahami mengenai proses pengaturan layout sebelum karya dapat di produksi dalam percetakan. Pemahaman ini mencakup penyesuaian format file, resolusi gambar, penggunaan warna, pemilihan bahan kertas, serta teknik cetak yang disesuaikan dengan kebutuhan proyek. Dengan pemahaman ini, penulis dapat memastikan bahwa desain yang dibuat dapat diaplikasikan secara maksimal dalam media cetak maupun digital.

KARYA



Gambar 1 Board Game "Oerip"
(Sumber: Dokumentasi penulis)



Gambar 2 Ilustrasi Packanging
(Sumber: Dokumentasi penulis)



Gambar 3 Desain Cover Podcast
(Sumber: Dokumentasi penulis)



Gambar 4 Poster Perayaan HUT RI
(Sumber: Dokumentasi penulis)

C. KESIMPULAN

Penulis memiliki ketertarikan dalam bidang Desain Komunikasi Visual yang berfokus pada bidang grafis dan ilustrasi. Dengan kedua bidang ini penulis mampu mengkombinasikan kedua hal tersebut dalam proses kreatif. Didukung dengan keterampilan unggulan yang telah diaplikasikan dalam berbagai karya, penulis siap mengembangkan perancangan tugas akhir yang relevan dengan bidang yang telah dipilih dan memiliki kontribusi yang baik dalam industri kreatif.

BAB II

PENGANTAR OBJEK PERANCANGAN

A. LATAR BELAKANG

Dalam beberapa tahun terakhir, trend minum kopi di Indonesia mengalami pertumbuhan pesat, tidak hanya sebagai kebutuhan konsumsi, tetapi juga menjadi bagian dari gaya hidup dan budaya bersosialisasi. Kedai kopi saat ini bukan hanya tempat minum, tetapi juga ruang untuk bertemu, berdiskusi, hingga berekspresi.

Salah satunya adalah Sido Oerip sebuah kedai kopi lokal yang berlokasi di Yogyakarta lebih tepatnya Jl. Menteri Supeno No.34, Sorosutan, Kec. Umbulharjo, Kota Yogyakarta. Beroperasi sejak tahun 2024. Kedai yang mengusung konsep kolaborasi, Sido oerip tidak hanya menyajikan minuman kopi, tetapi juga menjadi ruang untuk interaksi bagi masyarakat, serta mahasiswa sekitar.

Walaupun terbilang cukup baru, Sido oerip masih berkembang dengan membangun identitas visual yang konsisten dan kuat. Minimnya strategi komunikasi visual membuat pesan brand kurang tersampaikan dengan baik, Sehingga ciri khas dan daya tarik yang masih umum di banyaknya industri kopi lokal.

Oleh karena itu, perlu adanya pembeda untuk mengangkat kedai kopi Sido Oerip sekaligus menciptakan pengalaman baru bagi pengunjung. Board game dipilih sebagai media yang tidak hanya menghibur, tetapi dapat mempererat interaksi antar pengunjung dengan mengambil cerita, nilai, dan filosofi dari kedai itu sendiri.

Board game umunya dimainkan di dalam ruangan, menggunakan objek kecil yang dipindahkan sesuai aturan pada papan, melibatkan lebih dari satu pemain, serta sering menggabungkan elemen keterampilan dan keberuntungan.

B. DATA OBJEK

I. Profil Objek Perancangan

Kedai Kopi Sido Oerip merupakan UMKM yang bergerak di bidang minuman, khususnya kopi, dengan ciri khas suasana tempo dulu dan mengusung semangat kolaborasi antar komunitas. Kedai ini berlokasi di daerah yang banyak menjual kijing. Nama “Sido Oerip” dipilih untuk memberikan kehidupan yang berasal dari Bahasa Jawa berarti “Menjadi Hidup”, mencerminkan semangat sebagai ruang hidup yang hangat, terbuka, dan mendukung pertumbuhan kreativitas.

Sehingga tujuan dari perancangan board game ini adalah merespon remaja untuk berjuang dan berusaha dalam menjalani kehidupan. Oleh karena itu dengan pengambilan nilai dari kedai kopi “Sido Oerip” menjadi dasar dari perancangan board game ini. Sehingga dari board game ini tidak hanya sebagai media hiburan namun menimbulkan interaksi sosial secara langsung pada remaja yang membentuk sebuah pengalaman hidup untuk memaknai proses perjuangan.



Gambar 1. Foto Kedai Kopi Sido Oerip
(Sumber: Dokumentasi penulis)



Gambar 2. Foto Kedai Kopi Sido Oerip
(Sumber: Dokumentasi penulis)



Gambar 3. Foto Kedai Kopi Sido Oerip
(Sumber: Dokumentasi penulis)



Gambar 4. Foto Kedai Kopi Sido Oerip
(Sumber: Dokumentasi penulis)

II. Target Objek Perancangan

A. Usia

Board game dirancang untuk umur 17-20

B. Pendidikan

Individu atau kelompok yang dalam fase perkuliahan dan masa transisi menuju kedewasaan.

C. Gaya Hidup

Menghabiskan waktu di kedai kopi untuk bersosialisasi, berdiskusi santai, atau sekedar melepas penat dari tugas kuliah. Mereka yang menyukai hal baru, baik dalam bentuk aktivitas atau visual.

d. Minat dan Kebutuhan

Mereka yang tertarik pada media atau ruang yang dapat memberikan interaksi sosial ringan, menyenangkan, dan tidak monoton. Menyukai kegiatan yang bisa dilakukan bersama teman-teman.

e. Kebiasaan

Mereka yang mudah bosan dengan hal monoton, sebagai media hiburan dapat melepas penat.

III. Analisa SWOT Papan Permainan

A. Strenght (Kekuatan)

1. Memberikan pengalaman serta menciptakan interaksi sosial yang berbeda saat nongkrong di kedai kopi.
2. Memperkuat identitas dan nilai-nilai dari kedai kopi Sido Oerip.
3. Cocok untuk dimainkan bersama teman-teman, meningkatkan daya tarik pengunjung.
4. Sebagai media edukasi dan hiburan.

B. Weaknesses (Kelemahan)

1. Permainan yang kompleks membutuhkan penjelasan atau panduan.
2. Waktu permainan yang lama untuk dimainkan.
3. Biaya produksi yang terbilang besar untuk mendapatkan kualitas yang tinggi.

C. Opportunities (Peluang)

1. Dapat diubah permainan ke media digital atau interaktif.
2. Menjadi media branding yang efektif, sehingga menciptakan peluang kolaborasi dalam bentuk merchandise.

D. Threats (Ancaman)

1. Kurang diminati bagi pengunjung yang tidak tertarik dengan board game.
2. Lebih banyak menghabiskan waktu dengan gawai atau konten digital.
3. Perlu tempat penyimpanan dan perawatan agar papan permainan awet.
4. Kurangnya sumber daya manusia untuk menjelaskan atau menjaga alat permainan.

IV. Kesimpulan SWOT

Dari analisis SWOT ini penulis menyimpulkan bahwa board game ini memiliki kekuatan sebagai identitas dan daya tarik dan menambah hiburan untuk mempromosikan kedai kopi Sido Oerip. Walaupun permainan yang terbilang kompleks dan waktu yang relatif lama, namun dengan peluang menjadi media branding yang efektif untuk membuka kolaborasi. Dengan melihat semua kekuatan, kelemahan, peluang serta ancaman, strategi yang tepat dapat dirancang untuk memaksimalkan potensi dalam mengatasi ancaman yang ada.

BAB III

KONSEP DESAIN

A. Konsep Verbal

Penulis merancang board game “Lelakon Oerip” mengangkat tema perjalanan hidup manusia sebagai proses mencari sebuah arti dan tujuan. Papan permainan ini berlatar kehidupan mahasiswa ataupun mahasiswi yang sedang memaknai hidup. Permainan ini memiliki tujuan mencari 4 kunci kehidupan yang diacak di empat lokasi yang berbeda. Sehingga setiap pemain harus mencapai titik lokasi tersebut untuk bisa mencari dan melengkapi kunci tersebut. Disamping itu pemain harus melewati beberapa rintangan yang ada dalam arena.

Oleh karena itu permainan didukung dengan efek bertahan dan menyerang, agar pemain dapat memiliki variasi bermain dalam menjalankan perannya. Permainan telah selesai apabila salah satu dari pemain mendapatkan semua empat kunci yang sewarna, maka pemain tersebut dikatakan “Oerip”.

Dengan konsep tema dan permainan ini mengkombinasikan mekanik dadu dan kartu. Sehingga dadu menjadi alat bantu untuk menjalankan pion pemain dari satu titik ke titik yang lain, sedangkan kartu sebagai alat untuk mendukung aksi dari setiap pemain.

I. Jenis Kartu

Dalam permainan ini memiliki 2 jenis kartu yang dimainkan yaitu:

a. Kartu Kunci

Kartu kunci atau disebut “Koentjie Oerip” adalah kunci yang setiap pemain harus temukan, terdiri dari empat warna (merah, kuning, hijau, dan biru) dan empat jenis kunci (Koentji Kasampurnan, Koentji Rasa, Koentji Pangawikan, dan Koentji Laku Karya) Pengambilan nama berdasarkan Bahasa Jawa yang digunakan yang memiliki maknanya masing-masing.

i. Koentji Kasampurnan

Kasampurnaan yang dikaitkan dengan istilah Jawa yaitu “Ngudi Kasampurnan” yang dapat diartikan sebagai mencari kesempurnaan. Dengan begitu tidak hanya secara fisik tetapi juga dalam hal spiritual.

ii. Koentji Rasa

Rasa yang selalu ada di dalam setiap hati manusia. Rasa memberikan seseorang untuk bisa membedakan mana yang baik atau buruk, memiliki empati, menciptakan kepekaan. Terlebih kita merupakan makhluk sosial yang saling membutuhkan.

iii. Koentji Pangawikan

Pangawikan dalam Bahasa Jawa berarti pengetahuan atau pemahaman. Sebagai manusia tidak luput dari namanya belajar dan memahami, sehingga menjadi seseorang yang lebih baik.

iv. Koentji Laku Karya

Laku yang diartikan adalah perbuatan, tingkah laku dan karya berarti sesuatu yang dihasilkan. Sehingga koentji ini bisa dikatakan pekerjaan, harapan, cita-cita.

b. Kartu Lakon Oerip

Kartu Lakon Oerip atau Kartu Aksi adalah kartu yang bisa pemain gunakan untuk menghindari efek apes dalam permainan dan mempercepat untuk mencari kartu kunci. Kartu Lakon ini terdiri dari 3 kartu bertahan (tolak apes, kunci palsu, ubah nasib) dan 3 kartu menyerang (lihat kunci, bongkar kunci, buang kunci). Setiap kartu aksi memiliki fungsinya masing-masing.

II. Arena Permainan

Arena permainan dirancang sebagai tempat pion bergerak, dan meletakan kunci. Didalam arena permainan juga terdapat titik halangan dan keberuntungan untuk memberikan variasi dalam permainan lelakon oerip. Empat lokasi menjadi tempat untuk meletakan kartu kunci (rumah, kampus, kantor, dan kedai kopi)

III. Cara Permainan

a. Pemain

2-4 Pemain

b. Persiapan Permainan

i. Siapkan Arena permainan.

ii. Pilih Karakter Pion.

Setiap pemain memilih satu karakter sebagai pion untuk bergerak di arena permainan.

iii. Acak Kartu Kunci.

Acak kartu kunci sesuai dengan ketentuan jumlah pemain. Lalu Distribusikan ke 4 lokasi yang berada di arena dengan jumlah yang sama. Dengan posisi koentji tertutup. Ketentuan kartu kunci berdasarkan jumlah pemain sebagai berikut,

Jumlah Pemain	Kartu Koentji
2 Pemain	3 Set Warna Koentji
3-4 Pemain	4 Set Warna Koentji

iii. Acak Kartu Lakon Oerip atau Kartu Aksi.

Acak tumpukan kartu lakon oerip dan bagikan empat (4) kartu tersebut ke setiap pemain sebagai modal awal permainan. Letakan kartu lakon oerip didekat arena permainan.

c. Peraturan Permainan

i. Titik awal pion permainan dimulai dari lokasi rumah pada arena. Pemain bergerak searah jarum jam sesuai dengan hasil lemparan dadu.

ii. Pada saat giliran setiap pemain memilih salah satu untuk melempar dadu dan menjalankan karakter atau menggunakan lakon oerip untuk beraksi yang bersifat menyerang. Dengan mengeluarkan kartu lakon oerip (lihat kunci, buang kontjie, bongkar kunci)

iii. Setiap pengambilan kunci oerip saat pemain berada lokasi hanya satu (1) kunci. Koentji yang dimiliki jangan diperlihatkan ke pemain lain.

iv. Setiap pemain bebas mendapatkan kunci warna apa saja dan diperbolehkan hanya menyimpan dua (2) kartu kunci yang berbeda atau sama. Jika pemain mendapati 3 kartu kunci berbeda diharuskan membuang satu kunci ke lokasi bebas yang ada di arena dengan meletakkannya di tumpukan paling bawah. Jika pemain mendapati tiga (3) kartu kunci yang sama dia berhak untuk menyimpannya.

v. Pemain dapat menggunakan kartu lakon oerip yang bersifat bertahan apabila berada di titik "Apes". Dengan mengeluarkan satu lakon oerip (Tolak Apes, Kunci Palsu, Ubah Nasib)

vi. Pemain yang berada di titik "Bebas Kemana Saja" berhak untuk bebas pergi ke kotak mana saja. Sedangkan apabila berada di titik "Lakon Oerip" berhak untuk mendapatkan kartu lakon oerip atau kartu aksi.

vii. Permainan selesai apabila salah satu dari pemain dapat menemukan empat (4) kunci dengan warna yang sama.

d. Kartu Lakon Oerip atau Kartu Aksi

Penggunaan kartu Lakon Oerip dapat digunakan pada kondisi pemain saat gilirannya, mendapat apes dari arena permainan atau mendapat apes dari pemain lain. Syarat dan ketentuan penggunaan Kartu Lakon Oerip, sebagai berikut

i. Tolak Apes

Digunakan pemain untuk menghilangkan efek apes dari dalam arena. Kartu ini tidak dapat menghilangkan efek dari kartu "Ubah Nasib"

ii. Kunci Palsu

Digunakan pemain sebagai ganti ketika pemain mendapat efek apes dari "kehilangan kunci" baik dalam arena permainan atau serangan dari pemain lain. Agar kunci yang disimpan tidak hilang.

iii. Ubah Nasib

Digunakan pemain saat berada di kotak apes dengan menukar nasib ke salah satu pemain yang dipilih. Kartu ini tidak bisa dibatalkan dengan kartu lakon apapun.

I. Lihat Kunci

Digunakan pemain saat gilirannya hanya untuk melihat semua kunci yang berada di satu lokasi tanpa mengubah susunannya.

ii. Buang Kunci

Digunakan pemain saat gilirannya untuk menyerang dan menghilangkan salah satu kunci pemain lawan dan dibuang bebas ke lokasi yang dipilih. Kartu ini dapat dibatalkan dengan kartu "Kunci Palsu".

iii. Bongkar Kunci

Digunakan pemain saat gilirannya untuk mengacak kembali semua kunci yang masih berada di arena permainan dan didistribusikan secara merata ke semua lokasi.

A. Konsep Visual

I. Gaya Gambar

Pada perancangan ini penulis menggunakan teknik ilustrasi digital bersifat ilustrasi kartun gaya Neo-Retro dengan garis tegas dan warna solid. Karakter dan elemen visual digambar secara sederhana namun ekspresif untuk mendukung suasana bermain yang ringan, humoris, serius namun penuh makna. Inspirasi gaya visual diambil dari elemen kehidupan seorang mahasiswa atau mahasiswi, bentuk-bentuk organik dan geometris, sentuhan budaya jawa diwujudkan dalam ornamen visual seperti motif batik yang disederhanakan, sehingga menciptakan kesan lokal yang klasik dengan estetika modern dan menyenangkan.

II. Tipografi

Tipografi yang penulis gunakan dalam perancangan board game ini Savante dan Rubik. Penggunaan tipografi Savate ini sebagai judul utama nama permainan papan, judul disetiap kartu. Pemilihan font ini memiliki nuansa yang klasik dengan sentuhan modern. Karakteristik pada penggunaan font ini yaitu tegas agar mudah untuk di lihat dan di baca. Font pendukung lainnya adalah Rubik, font yang tegas dan mudah dibaca untuk teks deskripsi dan penjelasan

Savate

A B C D E F G H I
J K L M N O P Q R
S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m
n o p q r s t u v w x y z
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Rubik

A B C D E F G H I
J K L M N O P Q R
S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m
n o p q r s t u v w x y z
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

II. Pallet Warna

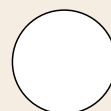
Pemilihan warna pada board game "Lelakon Oerip" penulis menggunakan warna dominan kuning dan merah. Pemberian aksan atau pendukung pada warna biru muda dan hijau dan warna netral putih dan hitam



#E0CA1B



#3B8CC0



#FEFEFE



#D93D2D

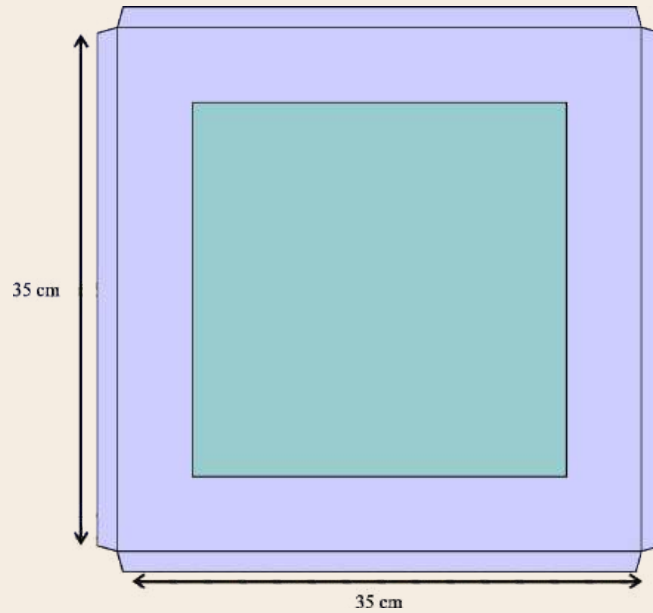


#36633C

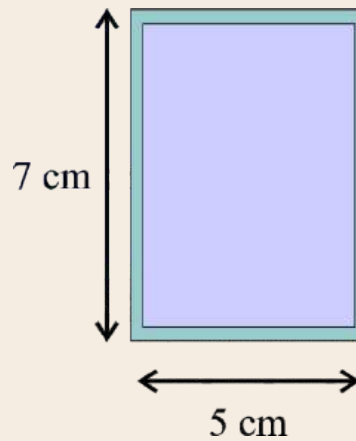


#332C2B

Ukuran Arena Permainan : 35 cm x 35 cm
Kertas : Sticker Vinly Doff



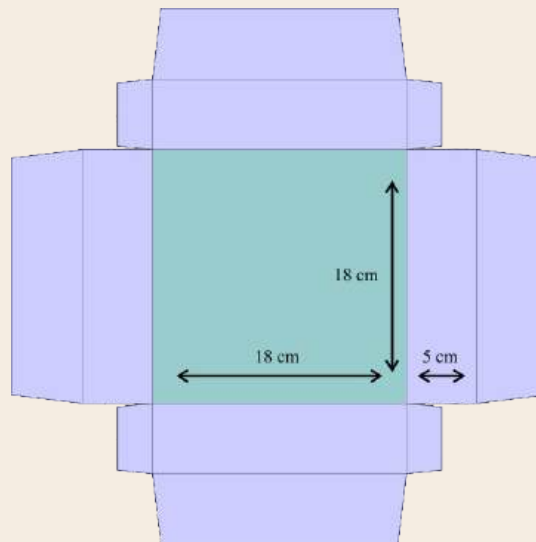
Ukuran Kartu Kunci : 5 cm x 7 cm
Kertas : Ivory 310 gsm



IV. Informasi Papan Permainan

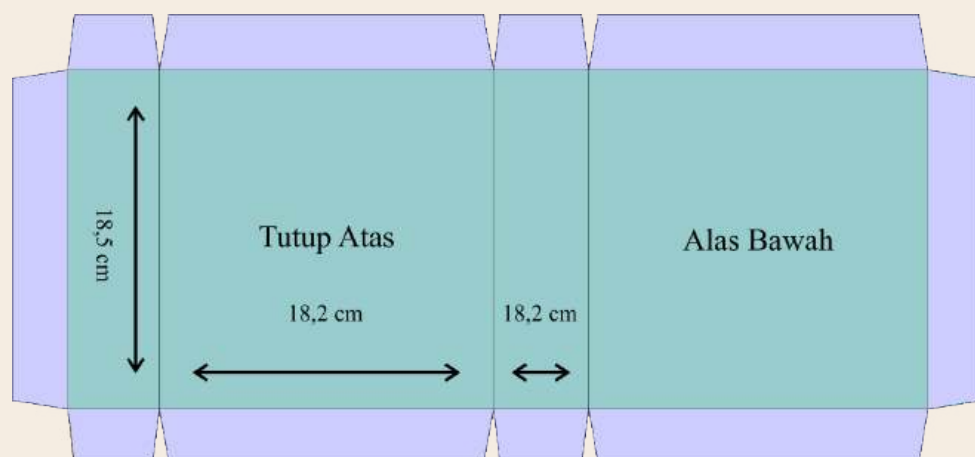
Ukuran Packanging Dalam : 18 cm x 18 cm x 5 cm

Kertas : Sticker Vinly Doff

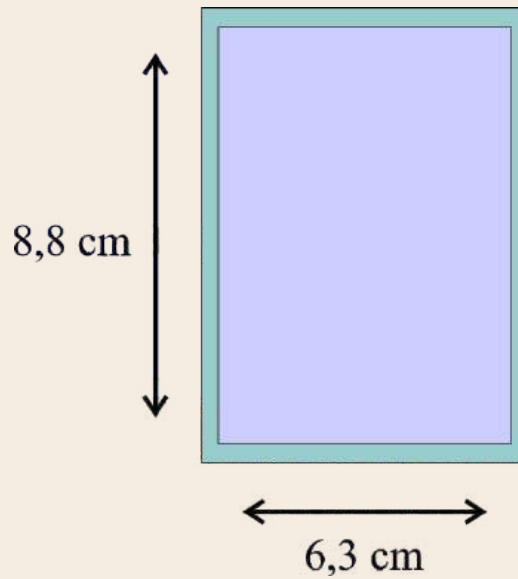


Ukuran Packanging Luar : 18 cm x 18 cm x 5 cm

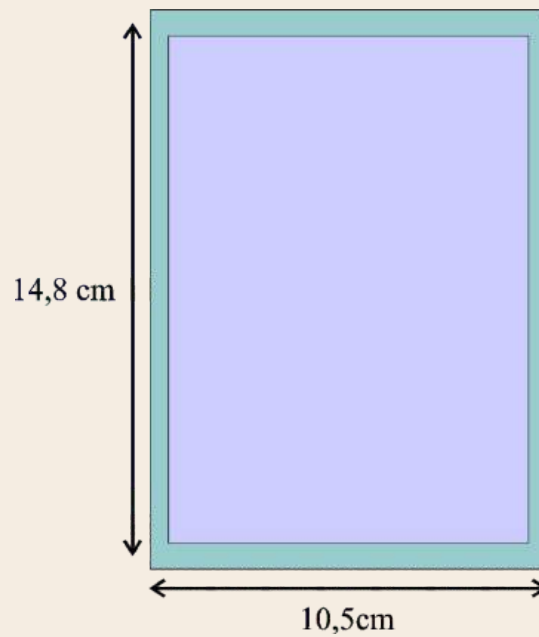
Kertas : Sticker Vinly Doff



Ukuran Kartu Lakon Oerip : 6,3 cm x 8,8 cm
Kertas : Ivory 260 gsm



Ukuran Buku Panduan : 10,5 cm x 14,8 cm (A6)
Halaman : 16 halaman
Kertas Isi : Artpaper 150 gsm



BAB IV

PROSES DESAIN

A. Refrensi Desain

Berikut beberapa refrensi desain yang penulis gunakan dalam perancangan board game “Lelakon Oerip” untuk remaja di Yogyakarta.

I. Cover Packanging

Pada tahap cover packanging penulis mengambil layout pada gambar dibawah ini. Dimana Judul dan ilustrasi menjadi fokus utama pada packanging yang akan penulis kerjakan.



Sumber (Pinterest)

II. Arena Permainan

Arena permainan penulis menggunakan layout persegi dengan ilustrasi yang diletakan pada setiap petak sehingga memberikan kesan lebih hidup dan bervariasi.



Gambar 1



Gambar 2

Sumber (Pinterest)

III. Kartu Kunci dan Kartu Aksi

Pada tahap refrensi kartu baik dalam kartu kunci dan kartu aksi penulis menggunakan layout yang fokus pada ilustrasi dengan memberikan teks deskripsi sebagai bagian dari instruksi kartu



Gambar 1



Gambar 2

Sumber (Pinterest)

IV. Ilustrasi

Sesuai dengan apa yang penulis peroleh dari data remaja yang menyukai ilustrasi dari beberapa pilihan yang penulis berikan. Penulis menyimpulkan bahwa remaja menyukai ilustrasi dengan gaya ekspresif dan memiliki kesan tegas. Dengan pengambilan refrensi gambar dibawah ini membantu penulis untuk merancang baik secara penataan visual dan warna.



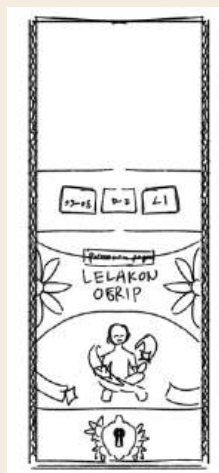
Sumber (Instagram Rakhmat Jaka)

B. Rough Desain

I. Sketsa

Pada bagian packanging box akan menampilkan nama dari board game dengan ilustrasi pendukung. Selanjutnya bagian kartu Koentji Oerip memperlihatkan kartu dan visual kunci. Untuk bagian kartu Lakon Oerip memperlihatkan nama kartu, judul, ilustrasi dengan teks instruksi. Pada bagian peta menggunakan visual yang dekat dengan kehidupan mahasiswa.

Berikut merupakan sketsa dari bagian packanging hingga karakter.



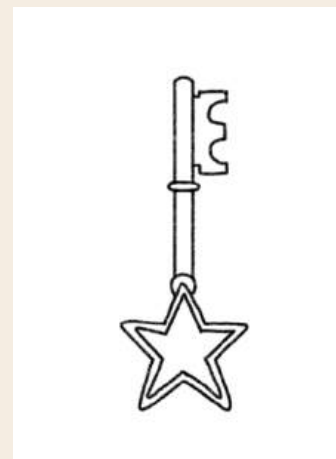
Gambar 1. Cover Packanging



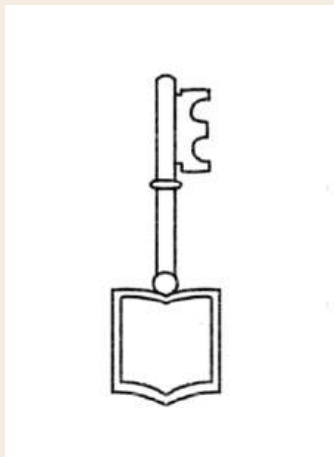
Gambar 2. Arena Permainan



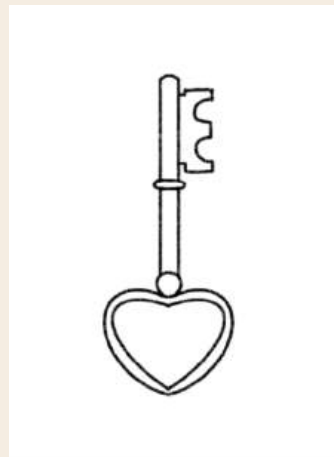
Gambar 3. Belakang Kartu
Lakon Oerip



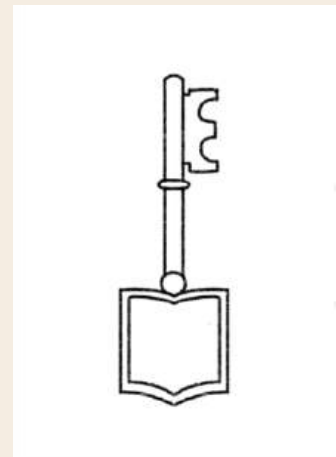
Gambar 4. Koentji Kasampurnan



Gambar 5. Koentji Pangawikan



Gambar 6. Koentji Rasa



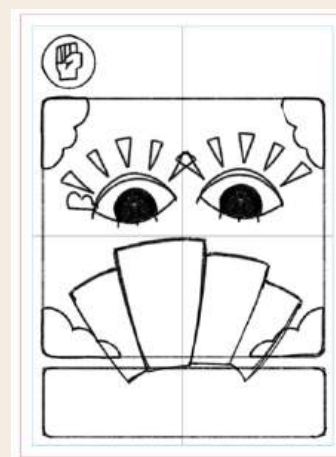
Gambar 7. Koentji Laku Karya



Gambar 8. Belakang Kartu Lakon Oerip



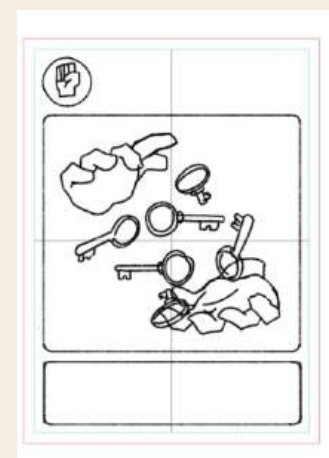
Gambar 9. Ilustrasi Koentji Palsoe



Gambar 10. Ilustrasi Lihat Koentji



Gambar 11. Ilustrasi Oebah Nasib



Gambar 12. Ilustrasi Bongkar Koentji



Gambar 13. Ilustrasi Tolak Apes



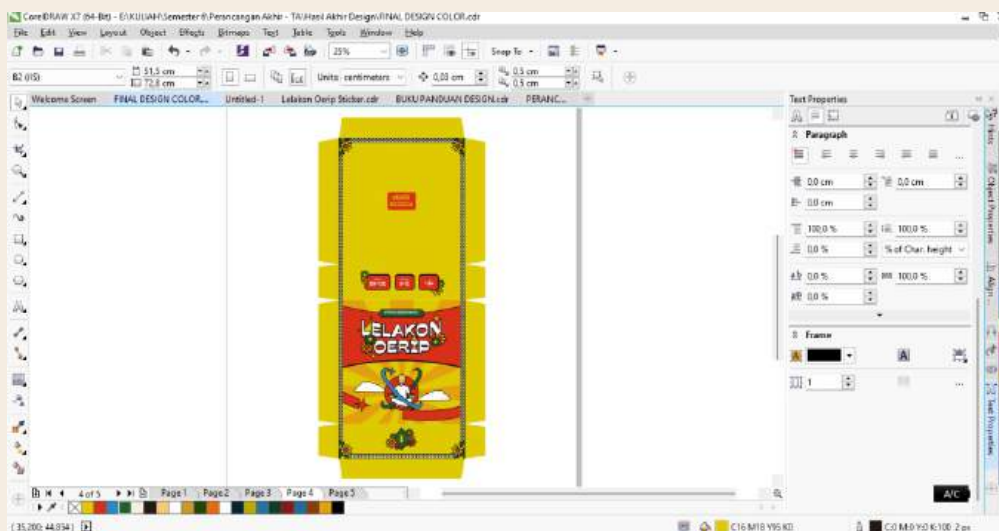
Gambar 14. Ilustrasi
Boeang Koentji

II. Proses Desain

Packaging Box

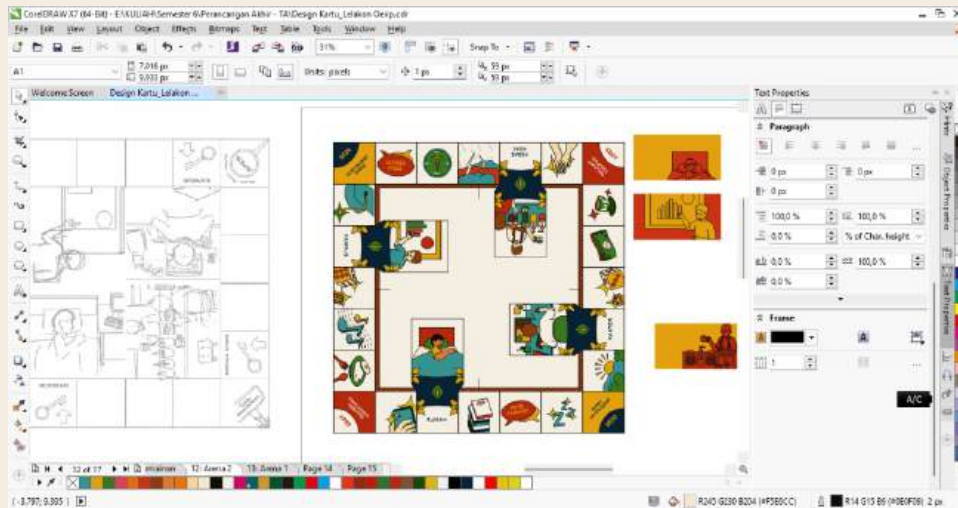


Gambar di samping adalah proses sketsa awal untuk packaging bagian luar tutup. Proses ini penulis kerjakan procreate. Sketsa fokus kepada nama “Lelakon Oerip” dengan ilustrasi dari kartu Lakon Oerip.

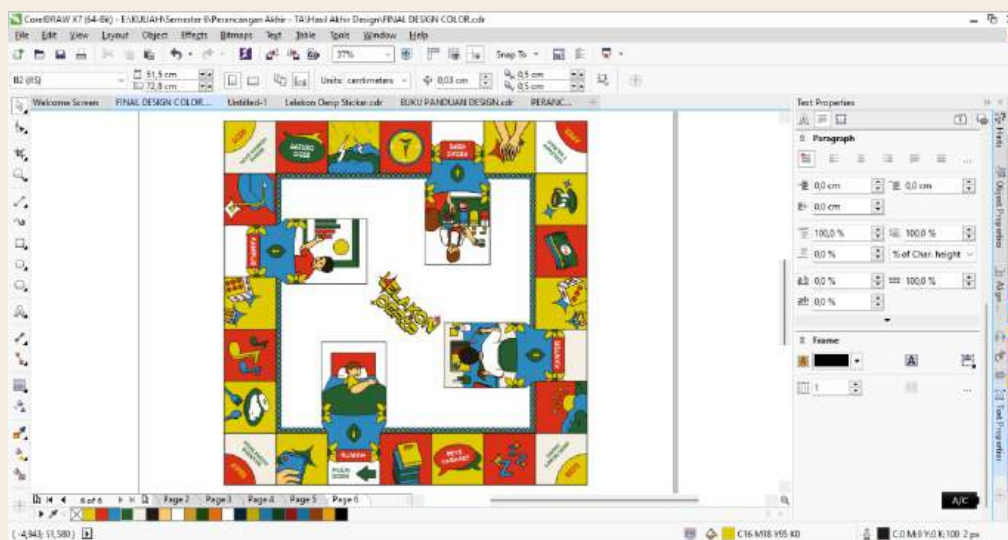


Disamping juga merupakan packanging untuk bagian dalam box.

Setelah itu penulis melanjutkan ke tahap lineart dengan menggunakan software coreldraw. Pada tahap ini perancangan melewati beberapa revisi pada ilustrasi yang dibuat. Adanya ilustrasi lokasi membuat penulis cukup kesulitan untuk menentukan komposisi



Setelah penulis menemukan komposisi baik dalam ilustrasi untuk lokasi dan setiap kotak jalur arena. Penulis melanjutkan untuk menentukan warna pada setiap bagian ilustrasinya.

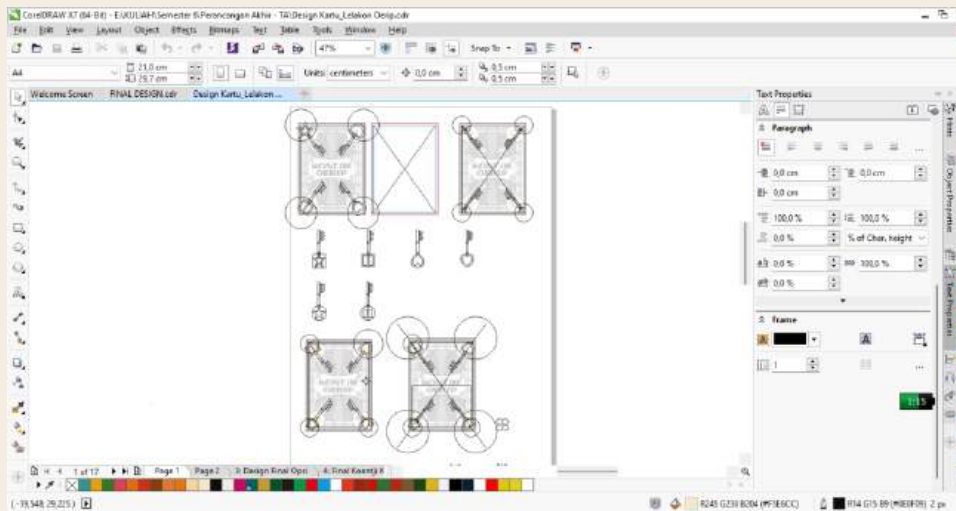


Setelah cukup lama untuk menentukan warna. Inilah hasil akhir untuk ilustrasi pada arena permainan.

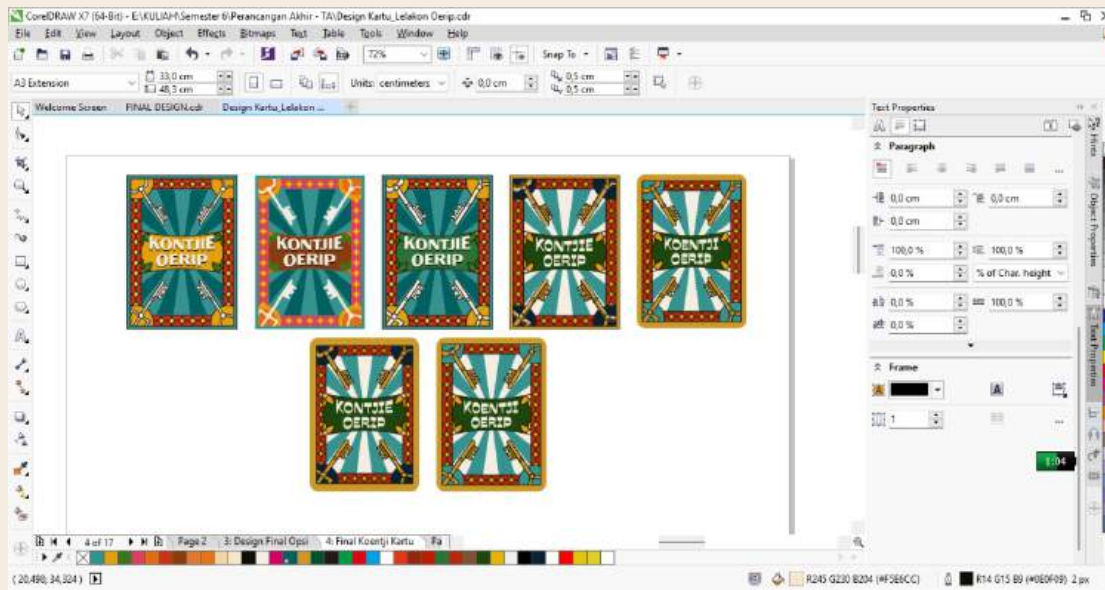
Kartu Belakang Koentji Oerip



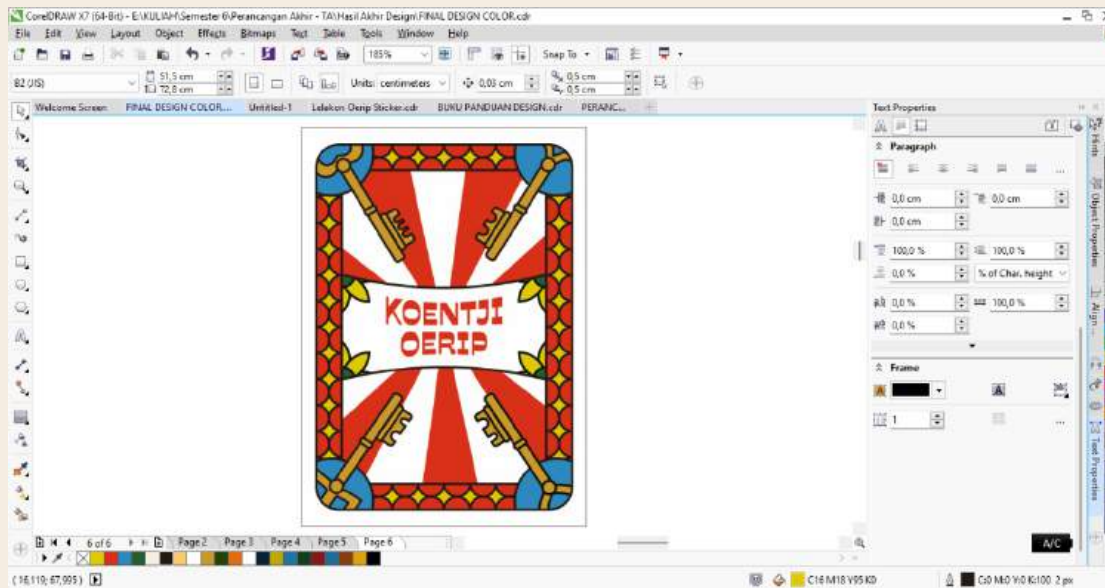
Gambar diatas adalah sketsa awal untuk pembuatan kartu belakang Koentji Oerip. Proses ini penulis kerjakan di procreate.



Setelah itu penulis melanjutkan ke tahap lineart dengan menggunakan software coreldraw. Pada tahap pengerjaan yang sulit pada menyeimbangkan arah kunci agar terlihat seimbang.

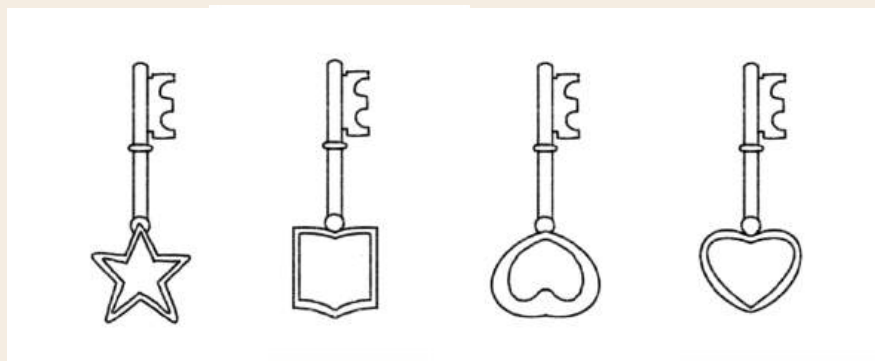
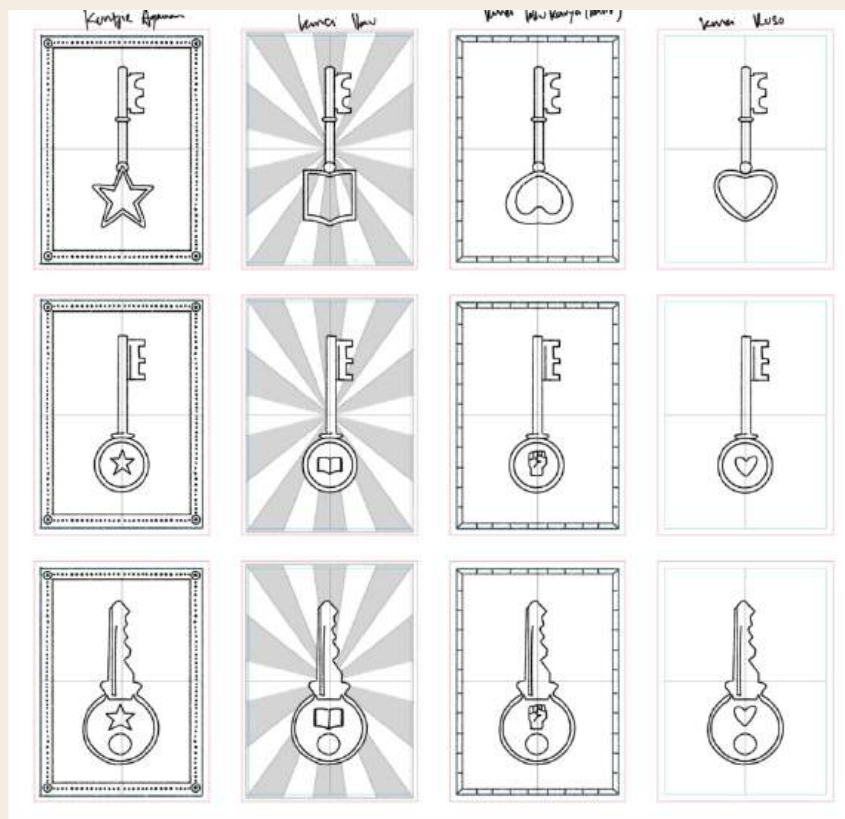


Setelah penulis bisa menemukan masalah dari bentuk kunci, penulis melanjutkan untuk ke tahap pewarnaan

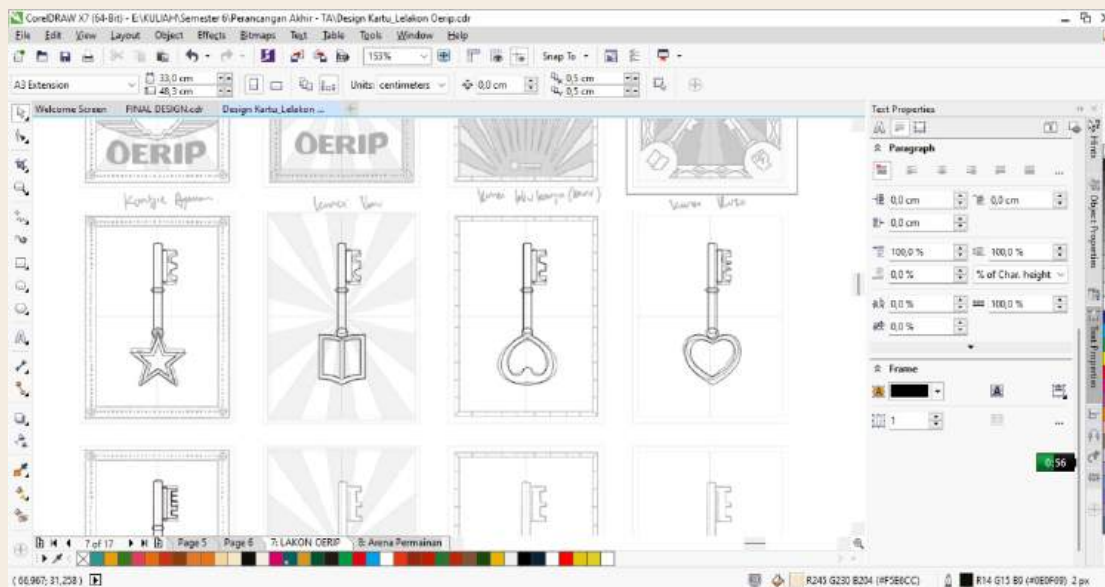


Setelah cukup lama untuk menentukan warna.
Inilah hasil akhir untuk ilustrasi pada arena permainan.

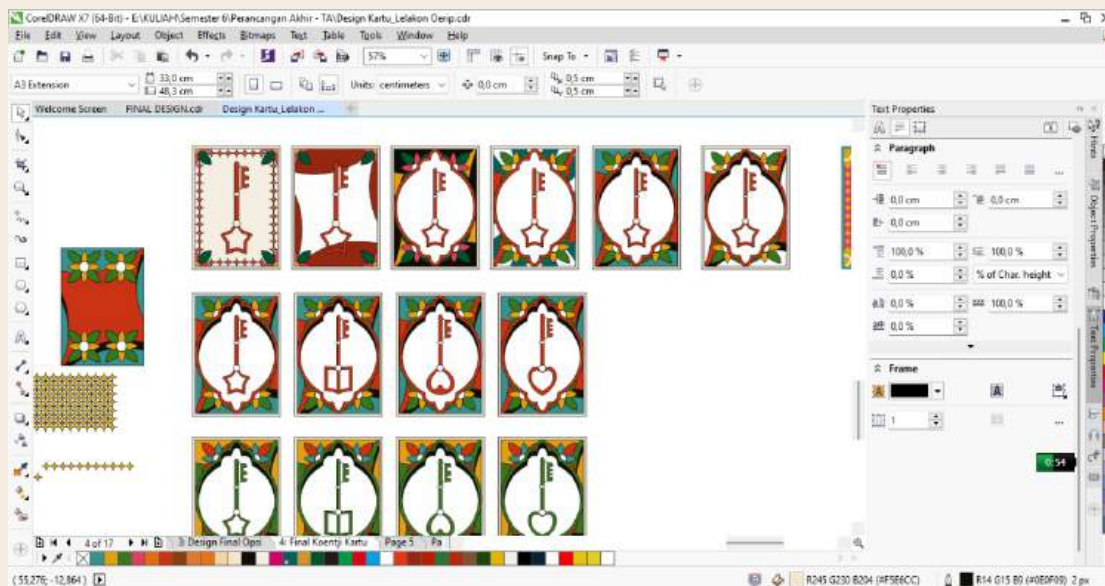
Kartu Depan Koentji Oerip



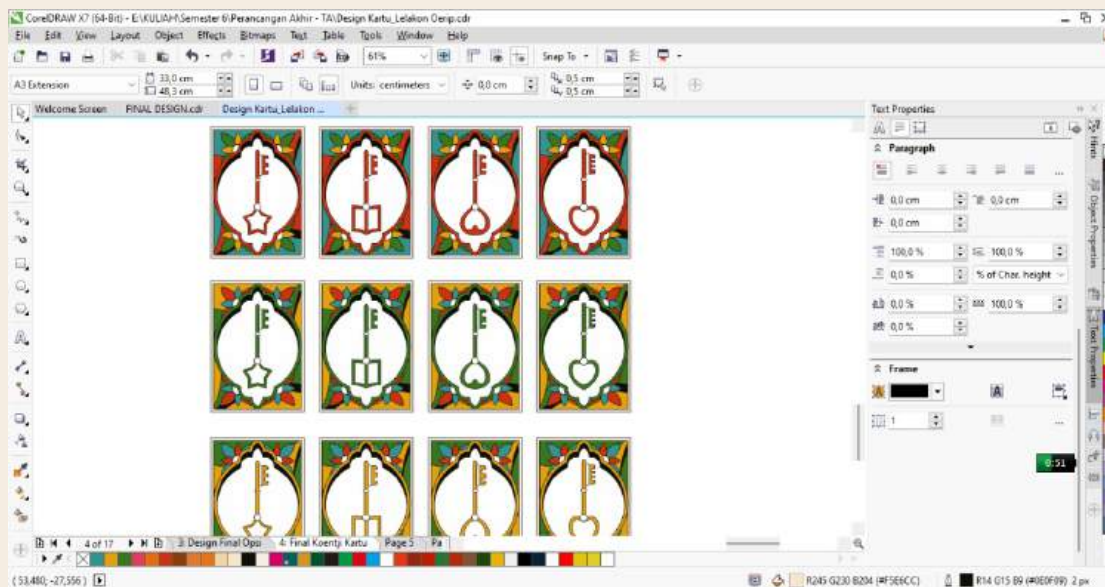
Gambar diatas adalah sketsa awal untuk pembuatan kartu bagian depan Koentji Oerip. Proses ini penulis kerjakan di procreate. Dalam sketsa ini terdapat visual kunci sebagai representasi dari Koentji Oerip itu sendiri.



Setelah itu penulis melanjutkan ke tahap lineart bagian kunci dengan menggunakan software coreldraw.

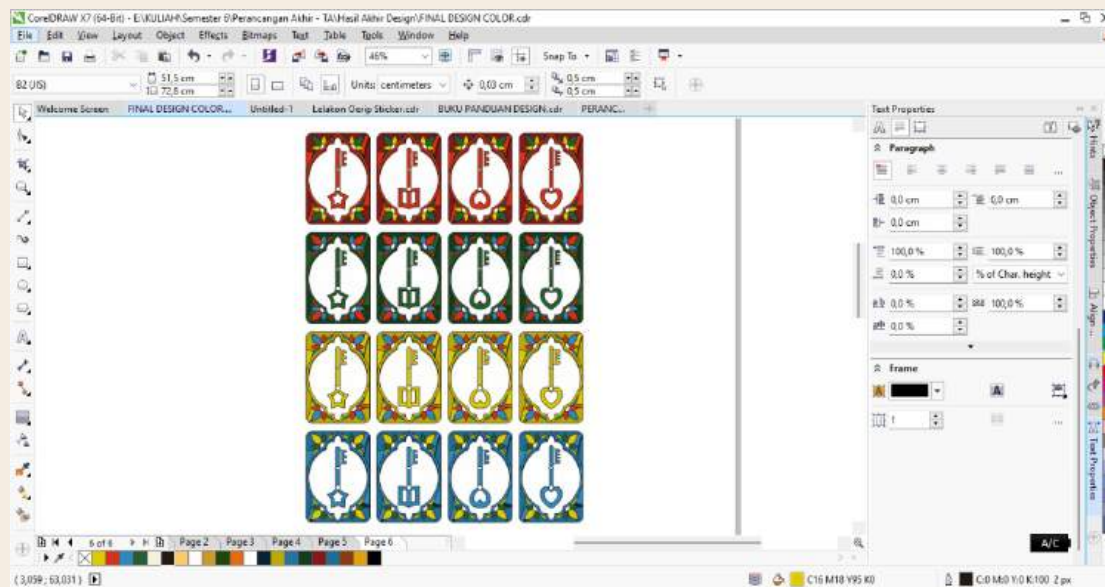


Setelah mendapatkan bentuk kunci yang sesuai. Penulis mendapat sedikit perbaikan pada kunci dikarenakan terlalu tipis. Dengan itu penulis memperbesar bentuk pada semua kunci.



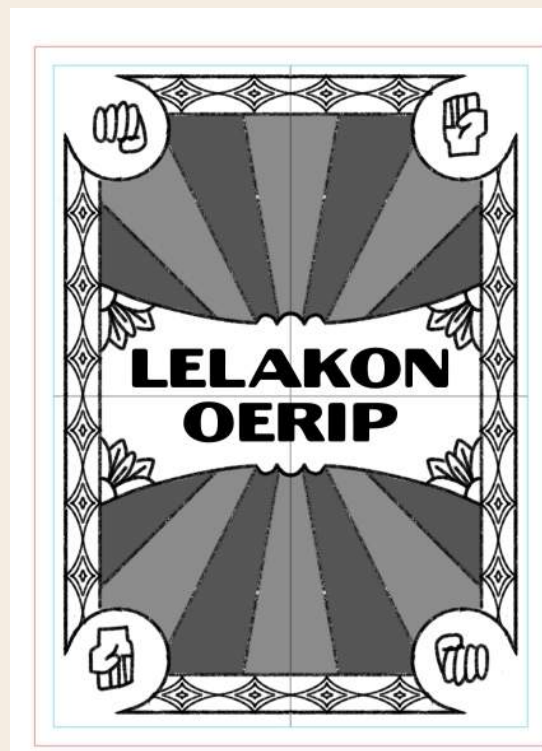
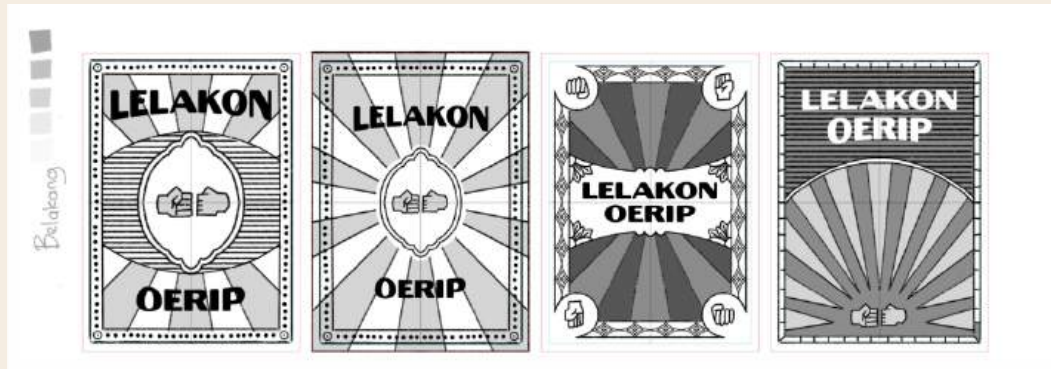
Pada tahap perwarnaan penulis juga mendapat perbaikan yaitu warna background yang mengganggu sehingga warna dari kartu kunci tersebut tidak jelas.

1



Gambar diatas adalah hasil akhir dari perbaikan bentuk kunci dan warna. Sehingga warna kunci dan latar belakang dapat dikenali

Kartu Belakang Lakon Oerip

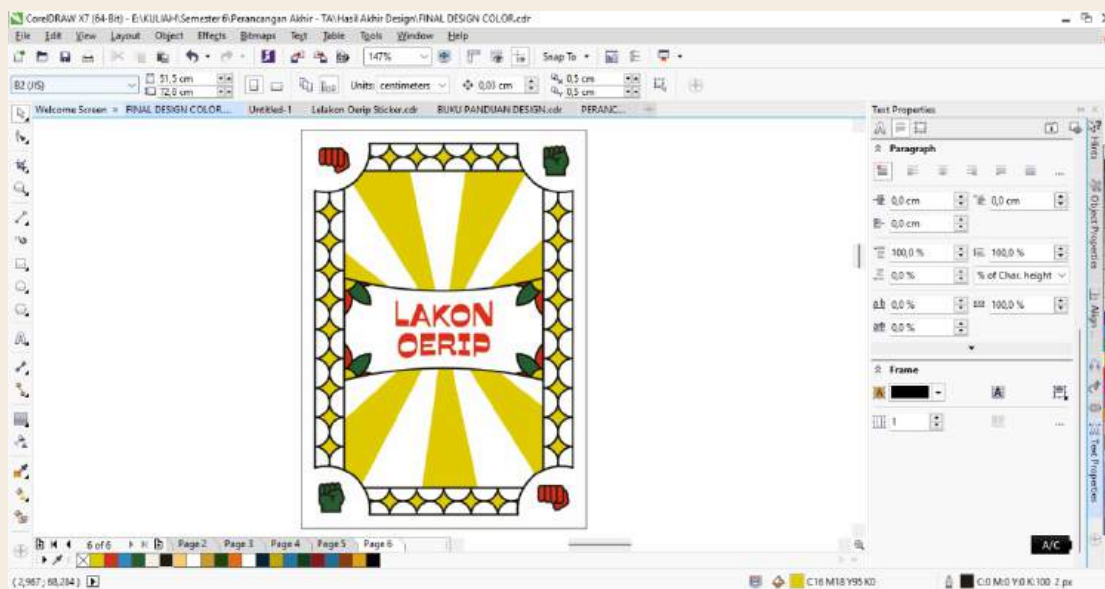


Gambar diatas adalah adalah sketsa awal untuk pembuatan kartu bagian belakang Lakon Oerip. Proses ini penulis kerjakan di procreate.

Sketsa desain dibawah menjadi pilihan untuk masuk kedalam tahap line art.

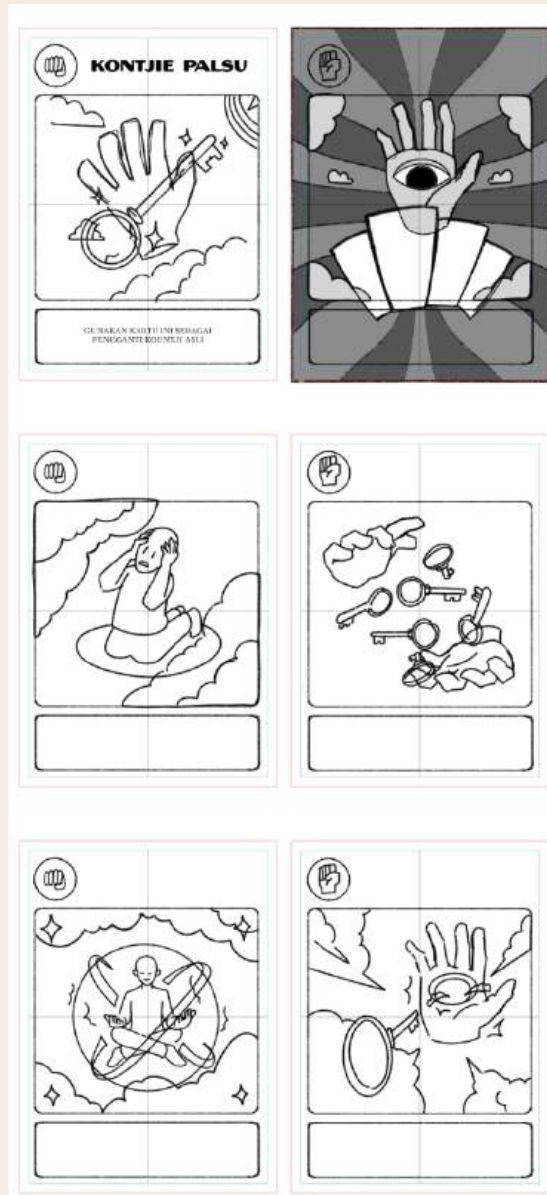


Pada proses line art penulis mendapat perubahan pada nama kartu menjadi Lakon Oerip karena ini adalah kartu aksi. Setelah itu penulis melanjutkan ke tahap lineart dan warna pada kartu Lakon Oerip. Pembuatan simbol pada tahap ini warna masih mendapat perbaikan.



Gambar diatas adalah adalah hasil akhir dari proses pengerjaan kartu belakang Lakon Oerip.

Kartu Depan Lakon Oerip



Gambar disamping adalah sketsa awal untuk pembuatan kartu bagian depan Koentji Oerip. Proses ini penulis kerjakan di procreate.

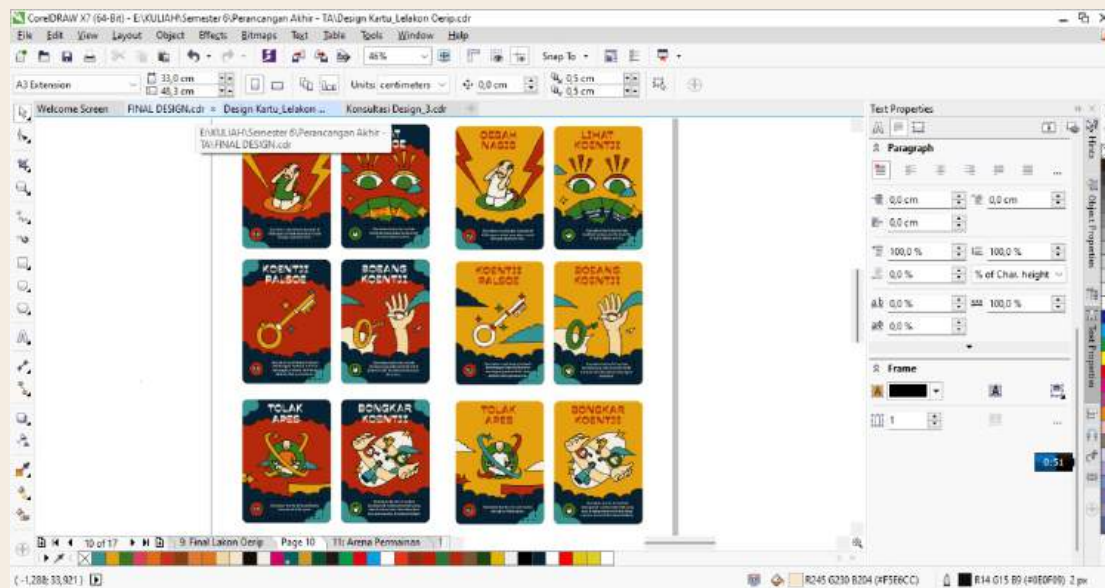
Sketsa ini terdapat enam (6) ilustrasi untuk kartu Lakon Oerip.



Setelah itu penulis melanjutkan ke tahap lineart dan pewarnaan dengan menggunakan software coreldraw. Pada tahap ini terdapat perubahan pada font judul untuk setiap kartu Lakon Oerip. Tahap perwarnaan juga menjadi masalah sehingga ilustrasi kurang terlihat. Penempatan tata letak antar symbol, judul, dan ilustrasi.



Setelah mendapat masukan penulis membenahi dan membuat dua variasi untuk kartu Lakon Oerip. Namun untuk warna cenderung gelap antar latar belakang dengan visual lainnya.



Selanjutnya, penulis membenahi dalam pewarnaan sehingga ilustrasi dapat terlihat dengan baik.



Gambar diatas adalah hasil akhir dari kartu depan Lakon Oerip.

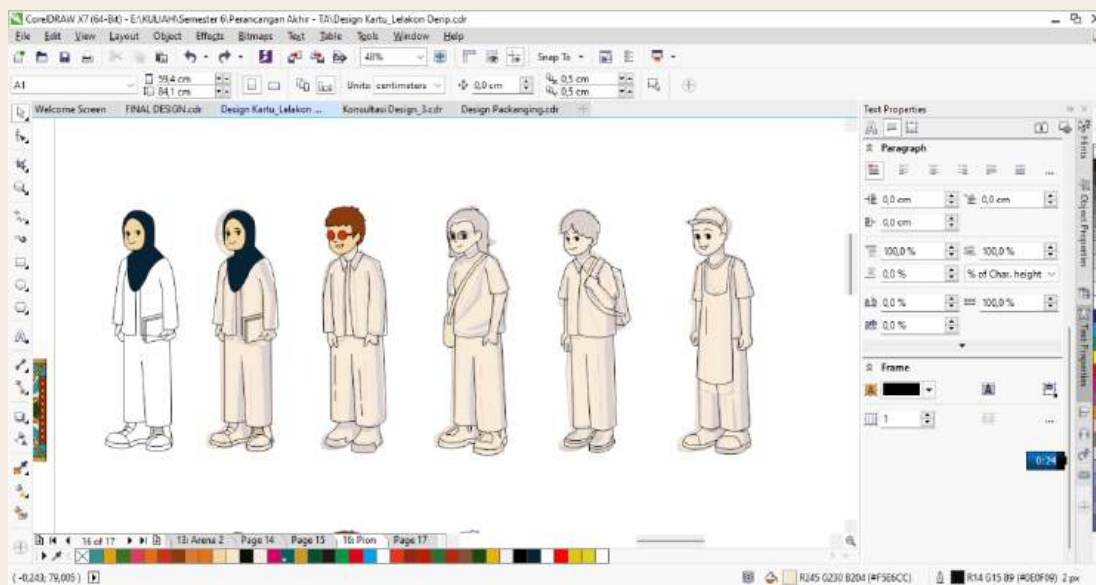
Karakter Pion



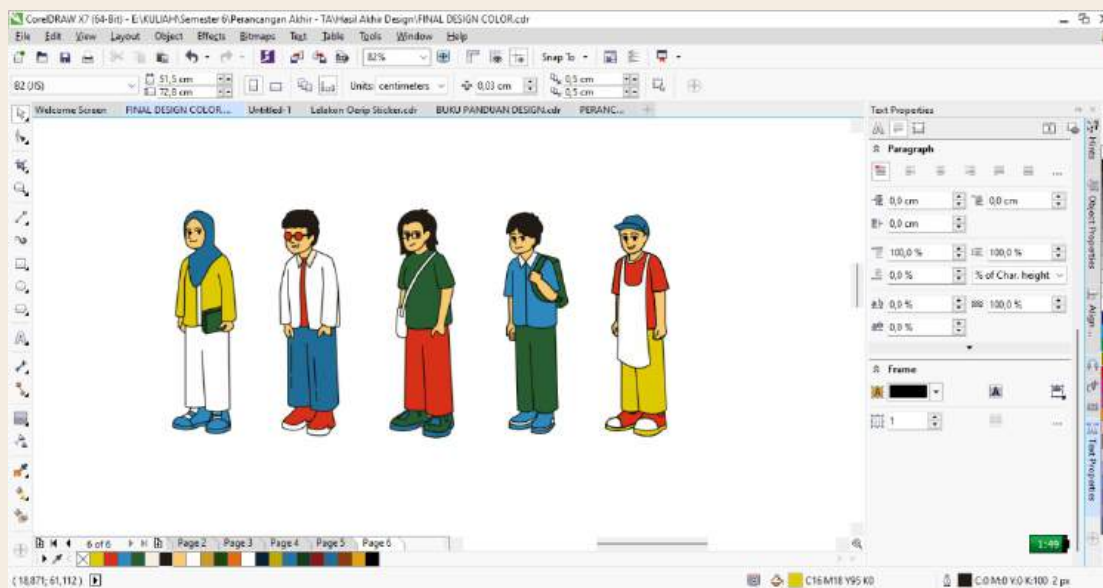
Gambar disamping adalah karakter ilustrasi pertama pembuatan board game oleh penulis. Jadi penulis menggunakan nya kembali sebagai karakter di Lelakon Oerip.

Setelah itu penulis melanjutkan ke tahap lineart dan pewarnaan dengan menggunakan software coreldraw.

Gambar disamping adalah hasil dari pewarnaan untuk karakter pion



Setelah itu penulis melanjutkan ke tahap lineart dan pewarnaan dengan menggunakan software coreldraw.



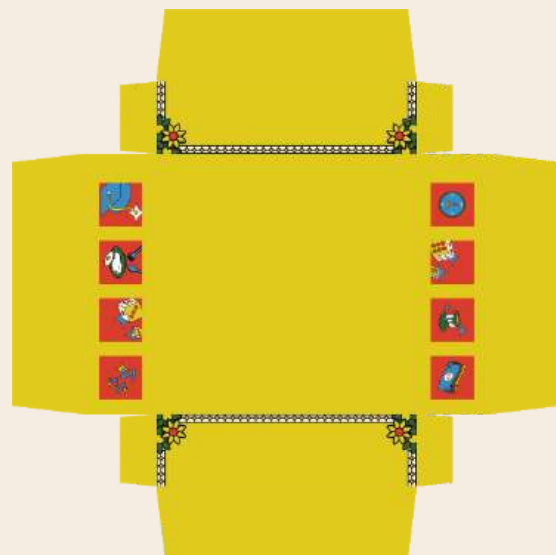
Gambar diatas adalah hasil dari pewarnaan untuk karakter pion pemain.

III. Final Desain

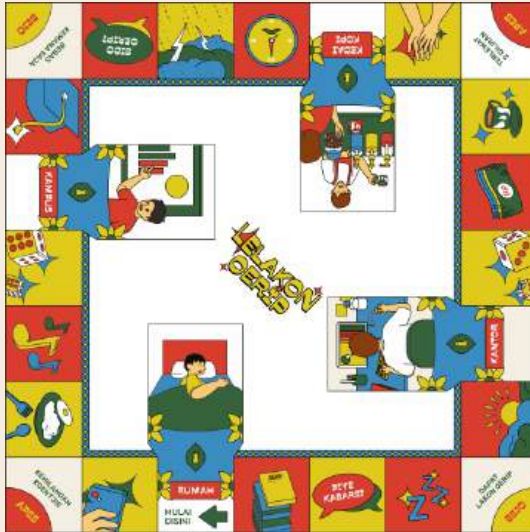
Berikut adalah hasil akhir karya yang telah selesai dari cover packanging, kartu, arena permainan, karakter pion.



Gambar 1. Cover Packanging Luar



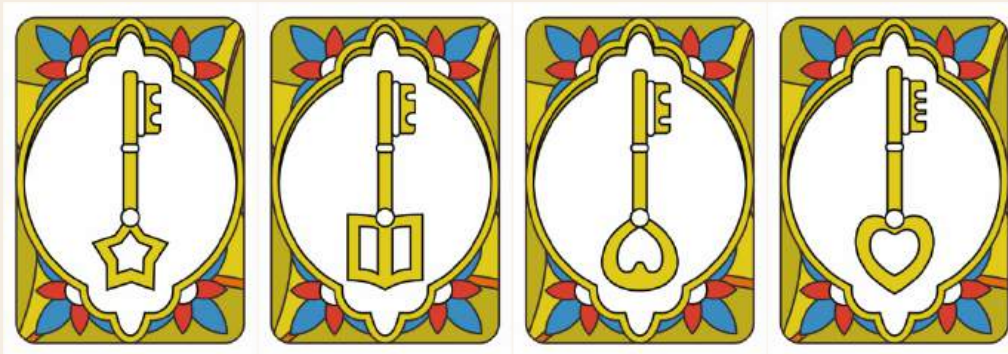
Gambar 2. Cover Packanging Dalam



Gambar 3. Arena Permainan

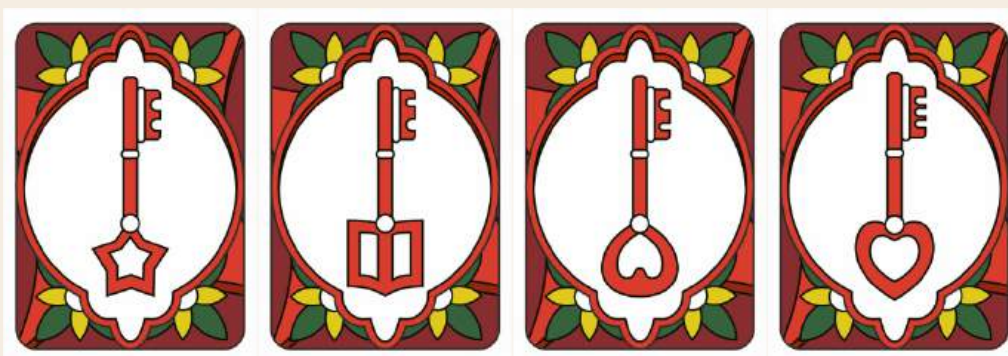


Gambar 4. Cover Koentji Oerip



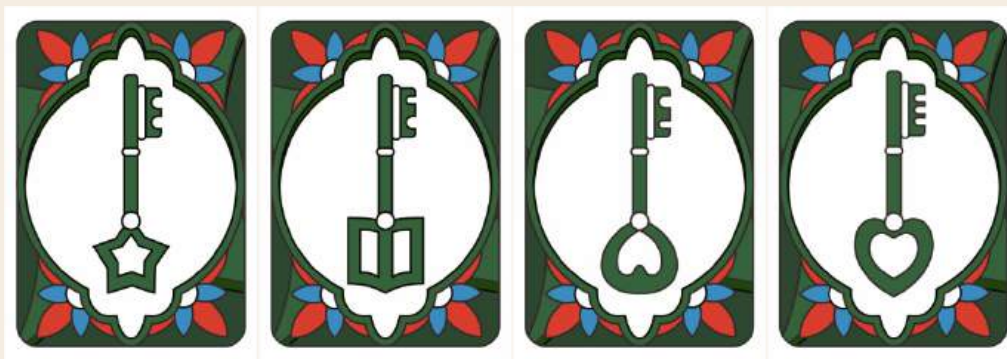
(Koentji Kasampurnan, Koentjie Pangawikan, Koentji Laku Karya, Koentji Rasa)

Gambar 5. Koentji Warna Kuning

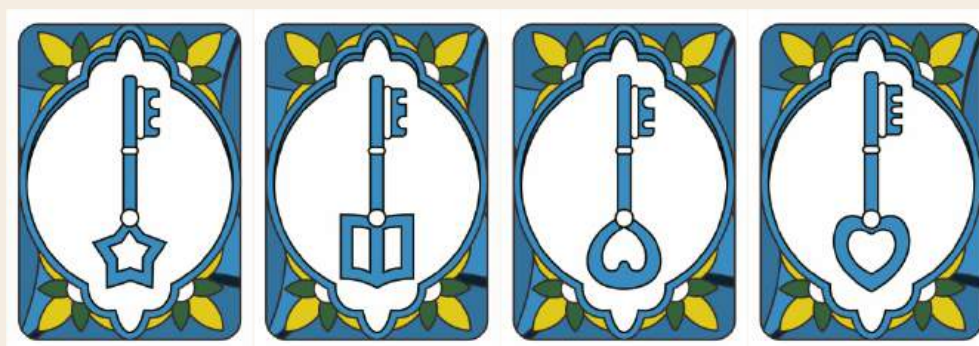


(Koentji Kasampurnan, Koentjie Pangawikan, Koentji Laku Karya, Koentji Rasa)

Gambar 6. Koentji Warna Merah



(Koentji Kasampurnan, Koentjie Pangawikan, Koentji Laku Karya, Koentji Rasa)
Gambar 7. Koentji Warna Hijau



(Koentji Kasampurnan, Koentjie Pangawikan, Koentji Laku Karya, Koentji Rasa)
Gambar 8. Koentji Warna Biru



Gambar 9. Cover Lakon Oerip



Gambar 10. Ilustrasi
"Tolak Apes"



Gambar 11. Ilustrasi
"Oebah Nasib"



Gambar 12. Ilustrasi
"Koentji Palsoe"



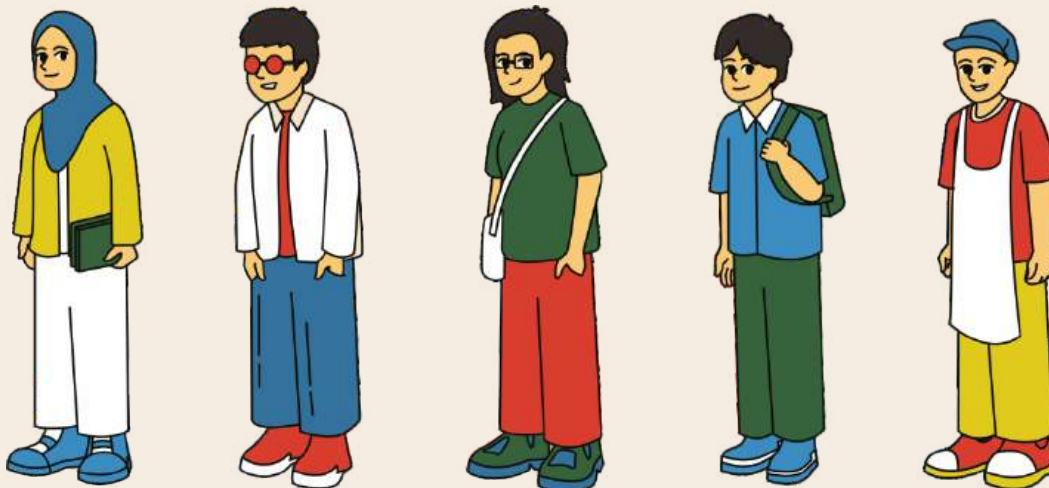
Gambar 11. Ilustrasi
"Lihat Koentji"



Gambar 14. Ilustrasi
"Bongkar Koentji"



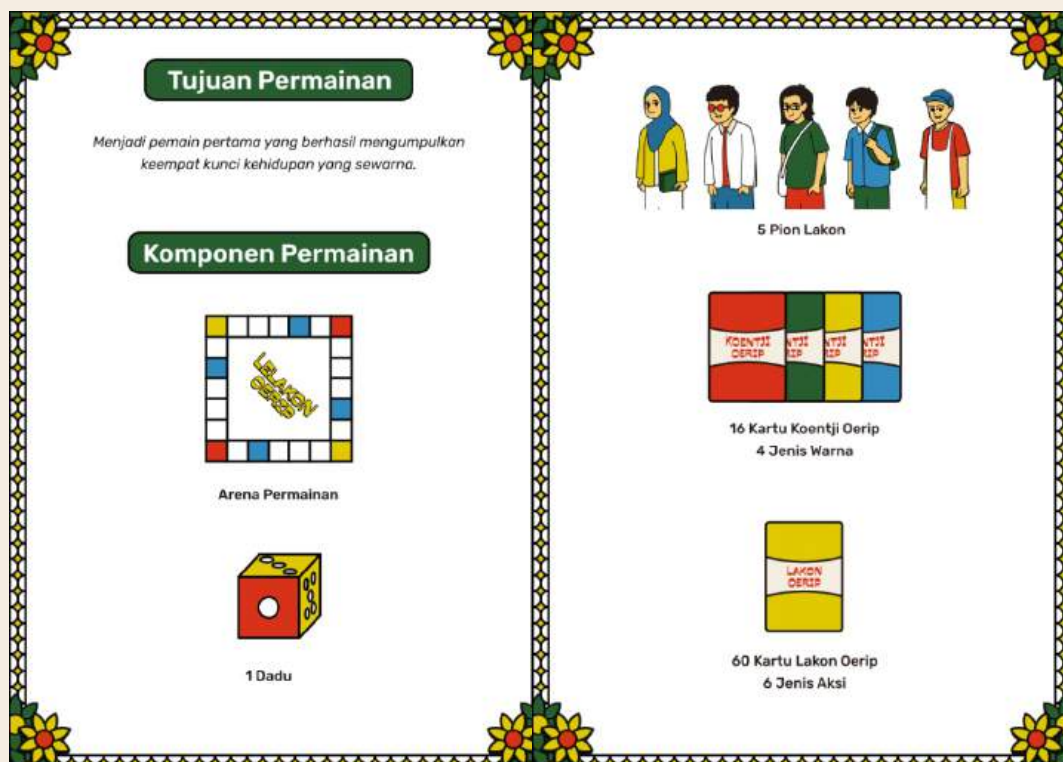
Gambar 15. Ilustrasi
"Boeang Koentji"



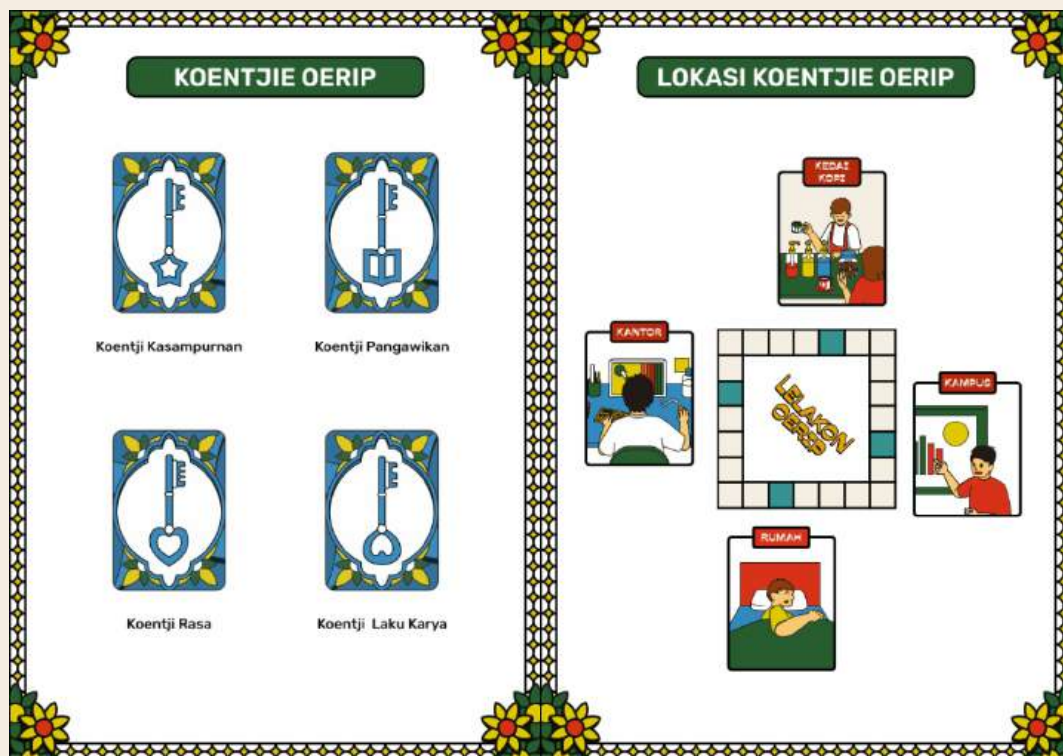
Gambar 12. Karakter Pion Pemain



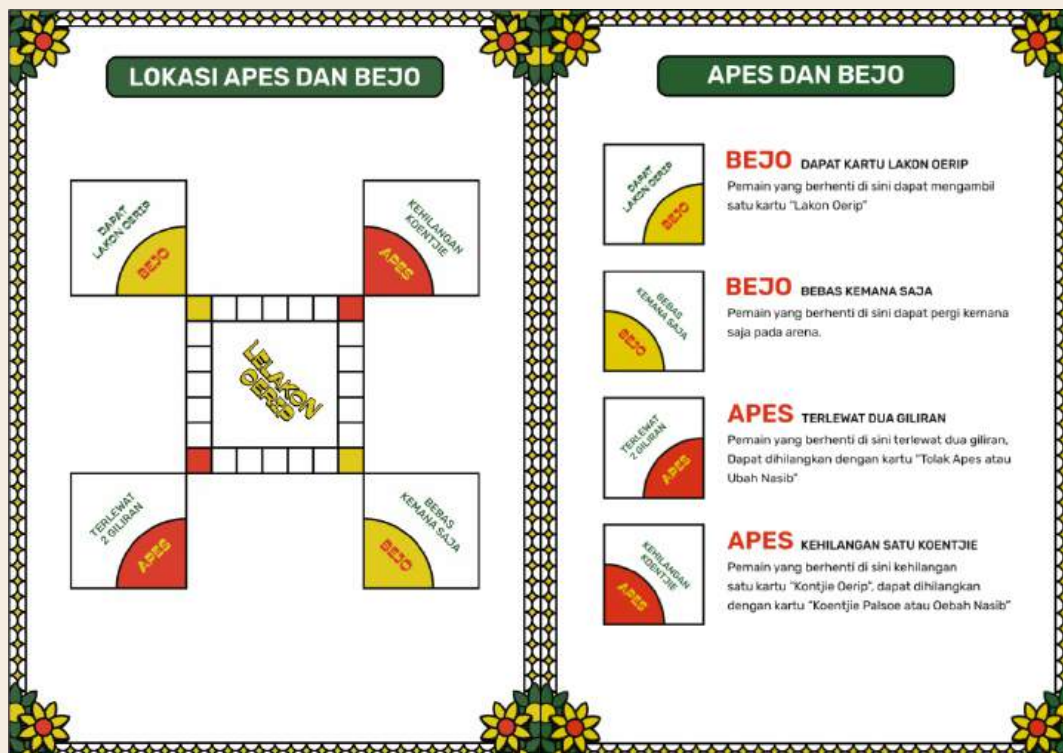
Gambar 15. Buku Panduan
Hal. 1 dan 2



Gambar 16. Buku Panduan
Hal. 3 dan 4



Gambar 17. Buku Panduan
Hal. 5 dan 6



Gambar 18. Buku Panduan
Hal. 7 dan 8



Gambar 19. Buku Panduan
Hal. 9 dan 10



Gambar 20. Buku Panduan
Hal. 11 dan 12



Gambar 21. Buku Panduan
Hal. 13 dan 14



Gambar 22. Buku Panduan
Hal. 15 dan 16

III. Aplikasi Desain Utama

Box packaging dan papan permainan, serta kartu menjadi bagian komponen penting dalam papan permainan ini.



Gambar 1. Mock Up Packanging dan Arena Permainan



Gambar 2. Mock Up Kartu dan Arena Permainan

Box packaging dan papan permainan, serta kartu menjadi bagian komponen penting dalam papan permainan ini.



Gambar 3. Mock Up Kartu dan Arena Permainan



Gambar 2. Mock Up Packaging dan Kartu

V. Aplikasi Desain Pendukung

a. Gantungan Kunci

Nama lelakon oerip dan simbol dari ke empat kunci dijadikan sebuah ganci sebagai aplikasi pendukung.



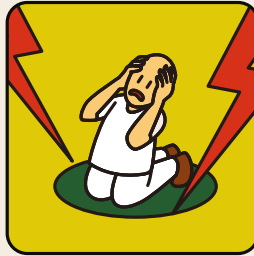
Gantungan Kunci 1

b. Sticker

Tolak apes, ubah nasib, dan ilustrasi pada arena permainan dijadikan sebagai aplikasi pendukung



Sticker 1



Sticker 2



Sticker 3



Sticker 4



Sticker 5

DAFTAR PUSTAKA

123Dok. (n.d.). BoardGame – Landasan Teori. Diakses 30 Juli 2025, dari <https://123dok.com/document/oz1lm3eq-boardgame-landasan-teori-tinjauan-pustaka.html>

Sahfutra, S. A., & Maharani, S. D. (2022). Axiological Dimensions of the Value of Harmony for Javanese Society. *Andalas International Journal of Socio-Humanities*, 4(2), 61–68. <https://doi.org/10.25077/aijosh.v4i2.38>

LAMPIRAN



Gambar 1. Foto Setelah Wawancara Bersama
Manajemen SebelahSini sebagai pendiri
Kedai Kopi Sido Oerip
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 2. Foto Prototype Board Game
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3. Foto Board Game Model Pertama
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 4. Foto Kegiatan Bermain Board Game
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 5. Foto Board Game Model pertama
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 6. Foto Board Game Lelakon Oerip
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 7. Foto Pameran TA Board Game Lelakon Oerip
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 8. Foto Bersama Dosen Penguji, Teruji, dan Dosen Pembimbing
(Sumber: Dokumentasi STSRD VISI)



Gambar 9. Foto Bersama Dosen Penguji, Teruji, dan Dosen Pembimbing
(Sumber: Dokumentasi STSRD VISI)