

**PERANCANGAN *BOARD GAME* SEBAGAI MEDIA
PENGENALAN KESENIAN WAYANG POTEHI**



Diajukan sebagai salah satu syarat untuk gelar kesarjanaan pada
Jurusan Desain Komunikasi Visual
Jenjang Pendidikan Strata-1

Disusun oleh:
ARINIE OKTAVIA
11161013

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JENJANG STRATA 1
SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI
INDONESIA 2020**

PERANCANGAN *BOARD GAME* SEBAGAI MEDIA PENGENALAN KESENIAN WAYANG POTEHI

Arinie Oktavia

Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia

Email: Arinieoct19@gmail.com

ABSTRACT

Potehi puppet is an original Chinese art performance that is not only interesting but the stories are also full of life lessons. However, until now, there is still a crisis of existence, one of which is triggered by the lack of interest of young people as the successor of this art, and if this art is allowed to be abandoned and extinct. Therefore, an introductory education to young people, especially children, is needed for this art. The design of the board game as an educational medium for the introduction of potehi puppets focuses on introducing the simple visualization of potehi puppets by elevating the famous character Sun Go Kong into a board game, the game of snakes and ladders.

The design method is to simplify the visual of the Potehi puppet characters into 2D Flat Design while still not eliminating important details, and adapting one of the stories from the stories shown in the Potehi puppet stage then using the Board Game media as an educational tool.

The design results resulted in a Snake and ladder Board Game, which adapted one of the Potehi puppet stories, namely Sun Go Kong or Journey to The West, by presenting the characters Sun Go Kong, Tong Sam Cong, Tie Pat Kai and Wu Cheng into the form of game pawns and board games. adopt one of the stories in the Sun Go Kong story. The colors that are highlighted in this design also refer to the dominant Chinese colors and are in line with the design theme.

Key word : Board Game, Potehi Puppet, Sun Go Kong.

ABSTRAK

Wayang Potehi merupakan pertunjukan kesenian asli Tiongkok yang bukan hanya menarik tapi kisah-kisahnyanya juga sarat akan pembelajaran kehidupan. Namun hingga saat ini masih mengalami krisis eksistensi salah satunya dipicu kurangnya minat kaum muda sebagai penerus kesenian ini, dan jika dibiarkan kesenian ini akan semakin ditinggalkan dan punah. Oleh sebab itu dibutuhkan sebuah edukasi pengenalan kepada kaum muda terutama anak-anak tentang kesenian ini. Perancangan *Board Game* sebagai media edukasi pengenalan wayang potehi ini berfokus kepada mengenalkan visualisasi sederhana wayang potehi dengan mengangkat karakter terkenal *Sun Go Kong* kedalam sebuah *Board Game* permainan ular tangga.

Metode perancangan adalah dengan menyederhanakan visual karakter Wayang Potehi kedalam bentuk *Flat Design* dengan tetap tidak menghilangkan detail-detail penting yang ada, dan mengadaptasi salah satu kisah dari cerita yang dipertunjukan dalam pentas Wayang Potehi kemudian menggunakan media *Board Game* sebagai sarana edukasi.

Hasil perancangan menghasilkan sebuah Board Game Ular tangga, yang mengadaptasi salah satu kisah Wayang Potehi yaitu *Sun Go Kong* atau *Journey to The West*, dengan menampilkan karakter *Sun Go Kong*, *Tong Sam Cong*, *Tie Pat Kai* dan *Wu Cheng* kedalam bentuk pion permainan dan papan permainan mengadopsi salah satu kisah dalam cerita *Sun Go Kong* tersebut. Warna-warna yang ditonjolkan dalam perancangan ini juga mengacu pada warna-warna khas *Chiniese* yang dominan dan seiring dengan tema perancangan.

Kata kunci :*Board game*, Wayang Potehi, *Sun Go Kong*.

LEMBAR PERSETUJUAN



Yogyakarta, 19 Juli 2020
Telah disetujui dan diterima oleh
Dosen Pembimbing,


Dian Prajarini, S.T, M.Eng



TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN *BOARD GAME* SEBAGAI MEDIA
PENGENALAN KESENIAN WAYANG POTEHI**

“PETUALANGAN KERA SAKTI”

Penyajian Akhir ini telah diuji dan dipertahankan
Dihadapan tim penguji Program Studi Desain Komunikasi Visual
Jenjang Strata 1 Sekolah Tinggi Seni Rupa Dan Desain Visi Indonesia
Pada tanggal 3 Agustus 2020

STSRD VISI

Dewan Penguji



Dwisanto Savogo, M.Ds

Penguji



Dian Pralarini, S.T, M.Eng.

Pembimbing

Mengetahui



Sudjato Tjoto R, M.Ds
Ketua STSRD VISI



Dwisanto Savogo, M.Ds

Ketua Program Studi

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat kepada Allah S.W.T atas limpahan Karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul “Perancangan Board Game sebagai media pengenalan kesenian wayang potehi”.

Perancangan tugas akhir ini diajukan untuk memenuhi persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Desain Progam Studi Desain Komunikasi Visual, Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia. Dalam penyelesaian tugas akhir ini tentu tidak lepas dari peran serta bimbingan, bantuan dan dukungan dari beberapa pihak. Oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa atas segala karunia-Nya dan kesehatan yang telah diberikan.
2. Ketua Sekolah TInggi Seni Rupa dan Desain Visi Yogyakarta Bapak Sudjadi Tjipto Rahardjo, M .Ds.
3. Ketua Jurusan Desain Komunikasi Visual Bapak Dwisanto Sayogo, M.Ds.
4. Dosen Pembimbing tugas akhir Ibu Dian Prajarini, S.T, M.Eng. atas segala kesabaran dan pengertian serta pengalaman dan ilmu yang sudah diberikan kepada saya untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
5. Untuk kedua orang tua yang telah percaya bahwa saya mampu menyelesaikan kuliah ini dengan baik, untuk doa dan semua dukungan berupa moral maupun moril yang diberikan untuk saya.
6. Untuk teman- teman semua Anggi Saraswati, Emeraldal Kezia Beatrice Singal, Olivia Widya Padmasari dan Mulan yang sudah memberi referensi, ilmu dan dukungan tak henti-hentinya untuk pengerjaan tugas akhir saya.
7. Untuk Ko Erwin Darmawan yang memberikan dukungan data maupun pembelajaran seputar wayang potehi yang tidak bisa saya dapatkan secara langsung.

DAFTAR ISI

| | |
|---|------|
| HALAMAN SAMPUL DEPAN..... | i |
| HALAMAN JUDUL..... | ii |
| LEMBAR PERSETUJUAN..... | iii |
| LEMBAR PENGESAHAN..... | iv |
| KATA PENGANTAR..... | v |
| DAFTAR ISI..... | vii |
| DAFTAR GAMBAR..... | viii |
| BAB I: PENDAHULUAN | |
| I.1 Latar Belakang Perancangan..... | 1 |
| I.2. Rumusan Perancangan..... | 4 |
| I.3. Batasan Perancangan..... | 4 |
| I.4. Tujuan Perancangan..... | 4 |
| I.5. Manfaat Perancangan..... | 4 |
| I.6. Skema Perancangan..... | 6 |
| BAB II: DATA DAN ANALISA | |
| II. 1 Data Objek..... | 7 |
| II.2 Analisa Objek..... | 21 |
| II.3. Referensi Perancangan..... | 25 |
| II.4. Landasan Teori..... | 26 |
| BAB III: KONSEP PERANCANGAN | |
| III.1. Konsep Verbal..... | 40 |
| III.2. Konsep Visual..... | 42 |
| BAB IV: PERANCANGAN | |
| IV.1. Perancangan <i>Board Game</i> Petualangan Kera Sakti..... | 48 |
| BAB V: PENUTUP | |
| V.1. Kesimpulan..... | 56 |
| V.2.Saran..... | 57 |
| DAFTAR PUSTAKA | |
| LAMPIRAN | |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 2.1 Wayang Usia anak, usia muda, usia dewasa, usia tua | 09 |
| Gambar 2.2 Wayang Laki-laki dan perempuan..... | 10 |
| Gambar 2.3 Wayang Karakter Baik..... | 11 |
| Gambar 2.4 Wayang Karakter Berwibawa..... | 11 |
| Gambar 2.5 Wayang Karakter Bengis atau Jahat..... | 12 |
| Gambar 2.6 Wayang Karakter Pendekar..... | 13 |
| Gambar 2.7 Wayang Karakter Prajurit..... | 14 |
| Gambar 2.8 Wayang Karakter Jenderal Perang..... | 15 |
| Gambar 2.9 Wayang Karakter Panglima..... | 16 |
| Gambar 2.10 Wayang Karakter Kaisar..... | 17 |
| Gambar 2.11 Wayang Karakter Permaisuri..... | 18 |
| Gambar 2.12 Wayang Perdana Menteri..... | 19 |
| Gambar 2.13 Wayang Karakter Dewa..... | 20 |
| Gambar 2.14 Kostum Wayang Siluman..... | 20 |
| Gambar 2.15 Karakter Rakyat Jelata..... | 21 |
| Gambar 2.16 Mengenal Wayang Potehi Yang Hampir Punah..... | 25 |
| Gambar 2.17 <i>Typographic Anatomy</i> | 33 |
| Gambar 2.18 Novel <i>Sun Go Kong</i> Legenda Kera Sakti..... | 34 |
| Gambar 3.1 Ular Tangga..... | 42 |
| Gambar 3.2 Ilustrasi <i>Vector</i> | 42 |
| Gambar 3.3 Ilustrasi Karakter Sederhana..... | 43 |
| Gambar 3.4 <i>Tone</i> Warna..... | 44 |
| Gambar 3.5 <i>Font</i> Edo untuk Nama Permainan..... | 44 |
| Gambar 3.6 Conton Papan Catur..... | 45 |
| Gambar 3.7 <i>Rough Sketch</i> Karakter..... | 46 |
| Gambar 3.8 <i>Rough Sketch</i> Papan Permainan..... | 46 |
| Gambar 3.9 <i>Rough Sketch</i> Pedoman Permainan | 47 |
| Gambar 3.10 <i>Rough Sketch</i> Kemasan..... | 47 |
| Gambar 4.1 <i>Board Game</i> Petualangan Kera Sakti..... | 48 |

| | |
|--|----|
| Gambar 4.2 <i>Board Game</i> Pengaplikasian <i>Board Game</i> dan kemasan..... | 49 |
| Gambar 4.3 <i>Board Game</i> Papan <i>Board Game</i> | 50 |
| Gambar 4.4 Pion dan Wayang Potehi <i>Sun Go Kong</i> | 51 |
| Gambar 4.5 Pion dan Wayang Potehi <i>Tong Sam Cong</i> | 51 |
| Gambar 4.6 Pion dan Wayang Potehi <i>Tie Pat Kay</i> | 52 |
| Gambar 4.7 Pion dan Wayang Potehi <i>Wu Cheng</i> | 52 |
| Gambar 4.8 Karakter Siluman..... | 53 |
| Gambar 4.9 Teratai dan Ular..... | 53 |
| Gambar 4.10 Gapura dan Kuil..... | 54 |
| Gambar 4.11 Panduan Permainan..... | 55 |
| Gambar 4.12 Kemasan <i>Board Game</i> | 55 |