

MAKNA KONOTASI PADA ILUSTRASI KEMASAN

BOARD GAME MONAS RUSH



SKRIPSI

Oleh :

TAUFAN FADHLIL

NIM 1012005024

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2017

**MAKNA KONOTASI PADA ILUSTRASI KEMASAN
BOARD GAME MONAS RUSH**



SKRIPSI

Oleh :

TAUFAN FADHLIL

NIM 1012005024

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa

Institus Seni Indonesia Yogyakarta

Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

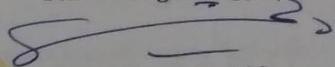
Gelar Sarjana S-1 dalam bidang

Desain Komunikasi Visual

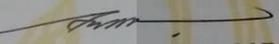
2017

MAKNA KONOTASI PADA ILUSTRASI COVER BOARD GAME MONAS RUSH diajukan oleh Taufan Fadhil, NIM 1012005024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui tim pembina Tugas Akhir pada tanggal 7 Agustus 2017.

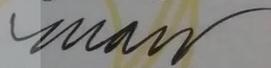
Pembimbing I / Anggota


Dr. Sumbo Tinarbuko, M.Sn.
NIP: 19660404 1992303 0 002

Pembimbing II / Anggota


Andika Indrayana, S.Sn., M.Ds.
NIP: 19821113 201404 1 001

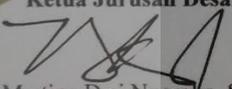
Cognate / Anggota


Drs. H.M. Umar Hadi, M.S.
NIP: 19580824 198503 1 001

Ketua Prodi Deskomvis / Anggota


Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn.
NIP: 19720909 200812 1 001

Ketua Jurusan Desain / Ketua


Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.
NIP: 19770315 200212 1 002


Mengetahui,
**Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta**
Dr. Susiwi T. M. Des.
NIP: 19590802 198803 2 002

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul :

MAKNA KONOTASI PADA ILUSTRASI COVER *BOARD GAME* MONAS RUSH

Yang dibuat untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi Sarjana Seni pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Intitut Seni Indonesia Yogyakarta. Sejauh yang saya ketahui bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari skripsi atau tugas akhir yang sudah dipublikasikan, kecuali pada bagian sumber informasi yang dicantumkan sebagaimana mestinya.



Yogyakarta, 10 Agustus 2017

Taufan Fadhlil
NIM 1012005024



KATA PENGANTAR

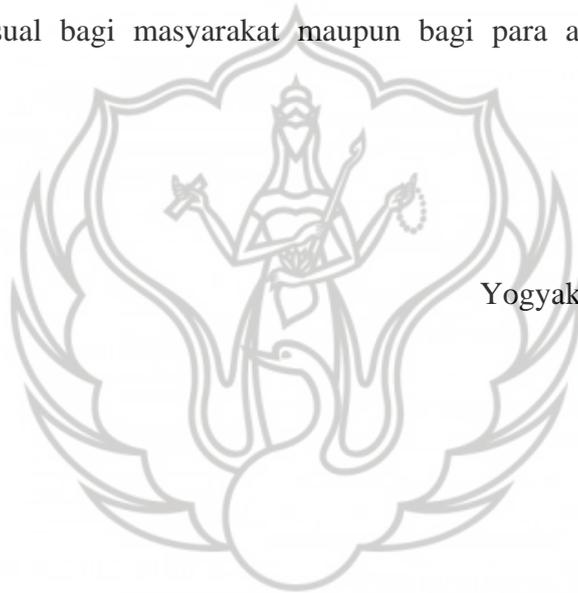
Bermain adalah kegiatan yang dilakukan manusia untuk memperoleh perasaan gembira atau mengurangi stress. Menurut Johan Huizinga pada bukunya berjudul *Homo Ludens* dijelaskan bahwa manusia adalah makhluk yang bermain. Dalam buku tersebut disebutkan bahwa bermain adalah bakat alami atau sifat bawaan yang terdapat dalam diri manusia. Maka dari itu dalam berkembangnya peradaban selalu dapat ditemukan artefak-artefak yang menyerupai alat untuk melakukan suatu permainan. Salah satu bentuk permainan kuno dengan media papan, kartu, dan pion berbentuk fisik sebagai alat permainannya biasa disebut dengan julukan *board game* oleh masyarakat sekarang.

MONAS RUSH sebagai salah satu *board game* lokal yang mengangkat tema lomba panjat pinang dalam bentuk card game merupakan salah satu judul *board game* lokal yang sudah dicetak dan berada di pasaran. *Board game* ini bercerita tentang bagaimana serunya berkompetisi untuk memanjat bilah bambu berbentuk tugu monas untuk mencapai puncak dan menjadi juara. Selain kartu sebagai media permainannya, permainan ini juga dilengkapi dengan buku petunjuk cara main dan dikemas didalam sebuah kemasan yang juga memiliki elemen verbal dan visual yang menarik sebagai pelengkap produk ini untuk dipasarkan.

Sebagai produk baru yang ada di pasaran, tentunya proses pengenalan produk ini dengan masyarakat yang menjadi target konsumennya akan mengalami proses dialektika antara tanda-tanda yang ditampilkan dengan persepsi masyarakat yang hendak membelinya. Luasnya makna konotasi yang mungkin timbul dari hadirnya produk baru ini menjadi hal yang menarik untuk diteliti untuk

mengetahui apa saja makna yang hadir dari penggunaan elemen verbal dan visual yang ada pada produk *board game* MONAS RUSH ini.

Penelitian ini mencoba meneliti makna konotasi yang hadir dari tanda verbal dan visual yang terdapat pada ilustrasi cover *board game* MONAS RUSH sebagai salah satu *board game* modern hasil karya anak bangsa yang sudah dicetak dan berada di pasar. Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat membagi sudut pandang baru tentang pemaknaan yang dapat muncul dari ilustrasi cover *board game* MONAS RUSH guna memperkaya wawasan tentang pemaknaan visual bagi masyarakat maupun bagi para akademisi dan industri kreatif.



Yogyakarta, 10 Agustus 2017

Taufan Fadhlil

UCAPAN TERIMAKASIH

Keberhasilan proses penelitian ini tidak lepas dari bantuan dan dukungan dari pihak-pihak yang berada di sekeliling penulis dalam memberikan dukungan moral, informasi, data, bimbingan, dan bantuan lainnya. Pada kesempatan kali ini penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih setinggi-tingginya pada :

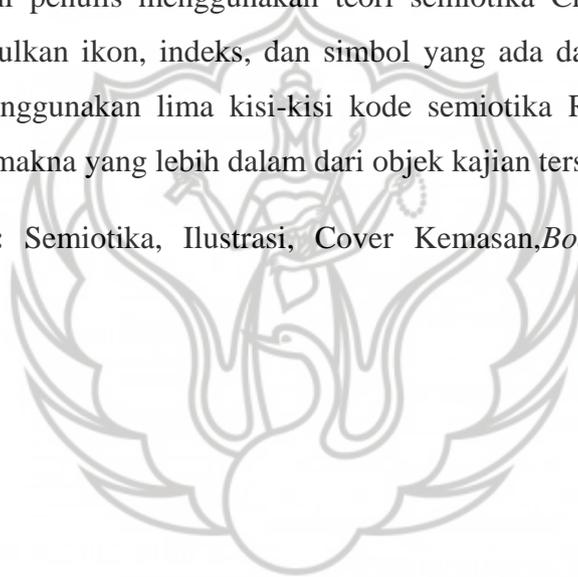
1. Allah SWT.
2. Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum.
3. Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Ibu Dr. Suwastiwi Triatmojo, M.Des.
4. Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA.
5. Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Bapak Indira Maharsi, S.Sn., M.Sn.
6. Bapak Dr. I. T. Sumbo Tinarbuko, M.Sn. selaku dosen pembimbing I
7. Bapak Andika Indrayana, S.Sn., M.Ds. selaku dosen pembimbing II
8. Bapak Drs. H. M. Umar Hadi, M. S. selaku penguji ahli.
9. Seluruh bapak dan ibu dosen prodi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
10. Orang tua yang selalu mendukung dan memotivasi.
11. Ais dan Wawa yang selalu memberikan semangat.
12. Keluarga kontrakan Mbah Galak yang menemani disaat susah ataupun sengsara.
13. Arek-arek nyazoe clan yang selalu menemani dan memotivasi
14. Teman-teman 2010 yang selama ini berbagi cerita, pengalaman, dan penderitaan.
15. Teman-teman Tugas Akhir periode 2017 yang saling berbagi dan saling membantu selama proses pengerjaan skripsi.
16. Teman-teman Fantastik 6 yang berbagi derita bersama dalam proses meraih gelar sarjana.

ABSTRAK

MONAS RUSH sebagai salah satu *board game* yang mulai dipopulerkan oleh KOMPAS GRAMEDIA sejak tahun 2015 lalu sedang berusaha untuk memposisikan diri di lingkungan masyarakat Indonesia sebagai alternatif permainan yang dapat dimainkan bersama dengan kerabat, saudara, teman, maupun keluarga.

Penggunaan elemen verbal dan visual pada ilustrasi kemasan *board game* tersebut dapat memunculkan makna konotasi yang jauh berbeda dari fungsi dan tujuan produk tersebut sebagai sebuah permainan saat produk tersebut berada di masyarakat. Untuk mengkaji makna konotasi yang muncul dari ilustrasi cover *board game* ini penulis menggunakan teori semiotika Charles Sanders Peirce untuk memunculkan ikon, indeks, dan simbol yang ada dalam ilustrasi tersebut lalu diolah menggunakan lima kisi-kisi kode semiotika Roland Barthes untuk memunculkan makna yang lebih dalam dari objek kajian tersebut.

Kata Kunci : Semiotika, Ilustrasi, Cover Kemasan, *Board Game*, MONAS RUSH.

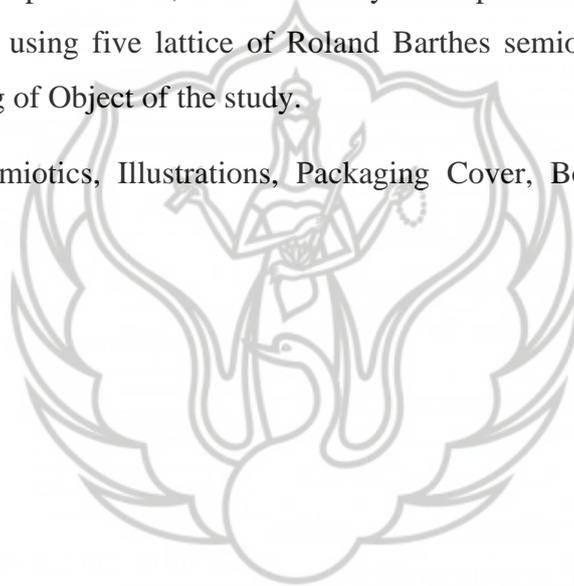


ABSTRACT

MONAS RUSH as one of the board game that began popularized by KOMPAS GRAMEDIA since 2015 and is trying to position itself in the community of Indonesia as an alternative game that can be played together with relatives, relatives, friends, and family.

The use of verbal and visual elements in game board packaging illustrations can lead to the meaning of connotations far different from the function and purpose of the product as a game when the product is in the community. To examine the connotation meaning emerging from the illustration of this board's cover board the author uses Charles Sanders Peirce's semiotic theory to bring up the icons, indexes and symbols present in the illustration and then processed using five lattice of Roland Barthes semiotics code to bring up deeper meaning of Object of the study.

Keywords: Semiotics, Illustrations, Packaging Cover, Board Game, MONAS RUSH



DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN	iv
KATA PENGANTAR.....	vii
UCAPAN TERIMAKASIH	ix
ABSTRAK	x
ABSTRACT	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR GAMBAR	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Pembatasan Masalah.....	8
D. Tujuan Penelitian	8
E. Manfaat Penelitian	8
F. Metode Penelitian	9
G. Sistematika Penulisan	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	13
A. KAJIAN PUSTAKA.....	13
1. Lestari, Ade Putra. Kajian Semiotika Identitas Mitos Sakera di Madura. Yogyakarta, FSR ISI YK, 2016.....	13

2. Meyrina, Prisilia Panti. Kajian Semiotika Perubahan Maskot Majalah Anak-Anak ‘Bobo’ Pada Tahun 1973, 2007, Dan 2009. Yogyakarta, FSR ISI YK, 2015.....	14
3. Dewi, Nuria Indah Kurnia. Kajian Semiotika Cover Novel Tetralogi Laskar Pelangi. Yogyakarta, FSR ISI YK, 2012.	15
B. Landasan Teori.....	16
1. Semiotika	16
2. Semiotika sebagai pisau kaji dalam penelitian	19
a) Struktur triadik Charles S. Peirce	19
b) Kode semiotika Roland Barthes.....	21
3. Ilustrasi.....	24
4. Gesture	29
5. Desain Komunikasi Visual	31
6. Board Game	33
a) Sejarah Board Game	33
b) Perkembangan elemen verbal dan visual pada board game monopoli.....	36
c) Elemen-elemen dalam Board Game.....	38
1) Bidak / pion.....	38
2) Papan permainan.....	39
3) Buku aturan main.....	39
4) Kartu.....	40
5) Dadu.....	41

6)Kemasan.....	41
7)Dan lain-lain.....	42
7. Packaging.....	42
8. Elemen-Elemen dalam Packaging.....	44
9. Cover / Sampul.....	48
BAB III METODE PENELITIAN.....	50
A. Metode Penelitian.....	50
B. Populasi dan Sampel.....	51
C. Metode Pengumpulan Data.....	53
BAB IV METODE PENELITIAN.....	55
A. Ilustrasi Tugu Monas.....	55
a. Identifikasi Tanda.....	56
b. Analisis Semiotika.....	60
B. Ilustrasi Hewan.....	63
a. Deskripsi dan Makna Konotasi pada Masing-Masing Karakter.....	65
1)Harimau Sumatra.....	65
2)Gurita Penyamar.....	70
3)Burung Cendrawasih.....	77
4)Orang Utan.....	82
5)Badak Jawa/Badak Cula Satu.....	87
6)Komodo.....	92

b.	Kesimpulan	93
C.	Judul Monas Rush.....	99
a.	Identifikasi Tanda	100
b.	Analisi Semiotika.....	105
D.	Layout	109
a.	Identifikasi Tanda	110
b.	Analisi Semiotika.....	111
BAB V	PENUTUP	113
A.	Kesimpulan	113
B.	Saran	116
DAFTAR PUSTAKA.....		117
Buku		117
Skripsi.....		119
Internet.....		119

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. cover board game monas rush	3
Gambar 2. Waroong Wars	10
Gambar 3. Pagelaran Jogja	10
Gambar 4. Perjuangan Jomblo	10
Gambar 5. Monas Rush	11
Gambar 6. Board Game Monas Rush	11
Gambar 7. Contoh gaya ilustrasi kartun	26
Gambar 8. Contoh gaya ilustrasi karikatur	27
Gambar 9. Contoh gaya ilustrasi realis	28
Gambar 10. Contoh gesture dalam ilustrasi karakter kartun 1	29
Gambar 11. Contoh gesture dalam ilustrasi karakter kartun 2	29
Gambar 12. Gesture karakter hewan (diedit oleh Taufan)	31
Gambar 13. Papan permainan tertua ‘Senet	34
Gambar 14. replika permainan monopoly pada tahun 1906	35
Gambar 15. prototype permainan monopoli/landlords game tahun 1904	36
Gambar 16. perkembangan visual lanlords game 1096	37
Gambar 17. Desain permainan monopoli yang dapat kita jumpai sekarang.	37
Gambar 18. Bidak	38
Gambar 19. Ular Tangga	39
Gambar 20. Buku aturan main	39
Gambar 21. Kartu	40
Gambar 22. Dadu	41
Gambar 23. Kemasan board game	41
Gambar 24. Ilustrasi cover kemasan board game MONAS RUSH	55
Gambar 25. Ilustrasi Tugu Monas	56

Gambar 26. Perbandingan ilustrasi monas	60
Gambar 27. Ilustrasi karakter hewan	63
Gambar 28. Deskripsi karakter hewan	64
Gambar 29. Perbandingan karakter harimau	65
Gambar 30. Perbandingan ilustrasi hewan gurita	71
Gambar 31. Kode budaya pada karakter gurita	72
Gambar 32. karakter gurita	74
Gambar 33. Perbandingan karakter cendrawasih)	77
Gambar 34. perbandigan tanda visual	79
Gambar 35. Perbandingan karakter orang utan	82
Gambar 36. Perbandingan tanda karakter orang utan	83
Gambar 37. Perbandingan karakter badak	87
Gambar 38. Perbandingan tanda karakter badak	89
Gambar 39. Perbandingan karakter komodo	92
Gambar 40. Kesimpulan ilustrasi karakter hewan	93
Gambar 41. Ilustrasi Judul	100
Gambar 42. Analisis judul	105
Gambar 43. Layout cover	109

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

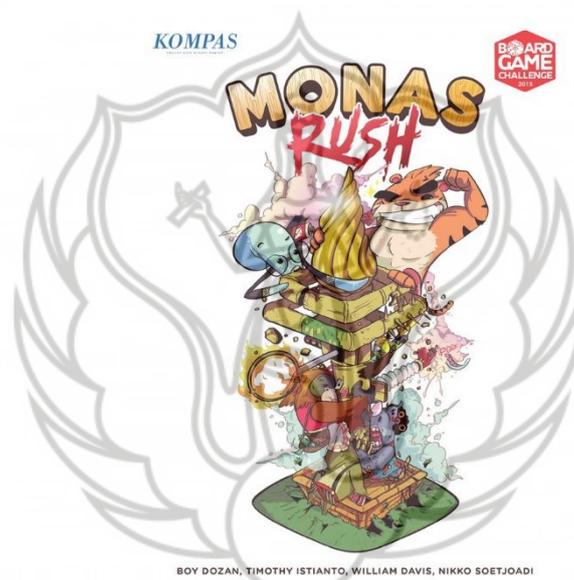
Permainan atau sering kita sebut sebagai *game* adalah kegiatan memainkan sesuatu yang didasari oleh aturan yang telah disepakati bersama oleh masing-masing pemainnya. Dalam sebuah permainan setiap pemain akan dihadapkan pada kondisi yang harus mereka pecahkan untuk memperoleh kondisi “menang” atau sekedar hanya mendapatkan “poin”. Pada dasarnya, permainan melibatkan lebih dari satu pemain sehingga terjadi interaksi secara langsung dari antar pemainnya. Interaksi ini bisa bersifat persaingan, maupun kooperatif, reaksi ini juga dapat terjadi antar pemain, ataupun pemain melawan sistem yang sudah disediakan. Dengan adanya persamaan dan perbedaan misi sebagai pemain dalam sebuah permainan dapat memicu beragam reaksi positif dan negatif yang membuat permainan tersebut menjadi menarik untuk dimainkan.

Dalam perkembangannya *Game* atau permainan juga mengalami kemajuan yang pesat. Dari tata cara memainkannya, jumlah pemainnya, lokasi, maupun media yang digunakan. Yang dulunya masih menggunakan media tradisional seperti bambu, batu, bola, kertas, dll. mengikuti perkembangan jaman permainan juga dapat dimainkan di media-media elektronik seperti komputer, *smartphone* dan *console-console* yang diciptakan untuk bermain game. Secara fungsi game juga

mengalami perkembangan. Yang awalnya game dimainkan hanya untuk mencari kesenangan, sekarang game sudah dapat dijadikan sebagai sarana edukasi, simulasi, jual beli, bahkan olahraga. Minat masyarakat yang cukup besar untuk bermain dan memiliki alat permainan tersebut akhirnya menjadi landasan bagi para game developer untuk membuat permainan-permainan baru untuk dijual. Salah satu jenis permainan yang baru-baru ini memasuki ranah industri di Indonesia adalah *Board game*.

Board game adalah salah satu istilah dalam permainan yang masuk pada kategori *tabletop*, *tabletop* menurut kamus Oxford adalah “*The horizontal top part of a table*” atau bagian permukaan dari sebuah meja. Jika ditambah “*Game*” yang secara universal diartikan sebagai permainan, maka *Tabletop Game* memiliki definisi permainan yang dimainkan diatas permukaan sebuah meja. Tentu meja yang dipakai adalah meja dengan bidang atau permukaan yang datar. Istilah *tabletop game* ini muncul untuk memberikan pengertian yang membedakan kategori *game* di atas meja dengan olahraga dan *video game*, karena sebuah pertandingan dalam bidang olahraga juga disebut *game*. Lebih dulu *Tabletop Game* adalah istilah yang lebih umum untuk menyebut permainan yang masuk kedalam kategori *Board game*, *card game*, *pencil and paper game*, *miniature game*, *dice game* dan *role playing game*, karena permainan-permainan tersebut lebih lazim dimainkan diatas meja.

Dalam pembuatan sebuah *board game* terdapat banyak elemen yang harus dibuat guna mendukung sistem dari permainan yang sudah dibuat oleh game desainer. Elemen pendukung permainan tersebut dapat berupa dadu, kartu, papan, token/bidak, dll. dan tidak kalah pentingnya untuk menjadi suatu produk yang layak dijual dan dapat menarik minat konsumen perlu adanya petunjuk aturan main dan juga kemasan untuk mengemas elemen – elemen yang ada pada *board game* tersebut.



Gambar 1. cover *board game* monas rush

www.satumeja.com

Monas Rush, sebagai objek yang akan dikaji adalah juara ke 4 dari acara Kompas *Boardgame Challenge* pertama yang diadakan tahun 2015 di 5 kota besar di Indonesia. Berdekatan dengan hari kemerdekaan Republik Indonesia, Monas Rush dirilis pada tanggal 7 Agustus 2016 lalu. Dikarenakan material penyusun permainannya hanya berupa kartu dengan ragam fungsi dan karakter yang berbeda, permainan ini dapat kita

golongkan kedalam kategori *Card Game*. Di dalam *Card Game* ini para pemain memerankan masing-masing karakter yang sudah dibuat untuk saling berpacu memanjat tiang Monas. Kondisi menang dalam permainan ini adalah jika karakter dari salah satu pemain berhasil menjadi yang pertama mencapai puncak monas dan memiliki *point* terbanyak.

Di dalam permainan ini terdapat 6 karakter yang dapat dimainkan. Di antaranya, Marco si Harimau, Lisa si Oranghutan, Gomu si Gurita, Olly si Cendrawasih, Bin-bin si Badak Jawa, dan Abud si Komodo. Konsep permainan ini diadaptasi dari perlombaan panjat pinang yang identik dengan perayaan hari kemerdekaan Republik Indonesia. Karakter dalam permainan ini diambil dari hewan-hewan endemik yang ada di Indonesia yang dibumbui dengan karakteristik dan sifat tertentu sehingga membuat karakter yang disuguhkan memiliki daya tarik tersendiri melalui makna yang timbul dari simbol-simbol yang terdapat pada karakter tersebut bagi para pemainnya. Penerapan ilustrasi karakter ini juga tampak pada bagian panduan cara bermain dan cover dari kemasan *board game* ini.

Fenomena masuk dan berkembangnya industri *board game* dari tahun 2015 hingga saat ini tidak lepas dari keterlibatan elemen verbal dan visual yang menjadikan produk tersebut dapat berkomunikasi sehingga dapat diterima oleh masyarakat Indonesia. Semakin menjamurnya studio, *cafe*, perpustakaan, maupun komunitas *board game* di Indonesia menjadi bukti kesuksesan penggarapan tiap-tiap elemen yang terdapat dalam

board game tersebut hingga dapat beradaptasi dengan kondisi sosial masyarakat di Indonesia.

Di jurusan Desain Komunikasi Institut Seni Indonesia sejak tahun 2013 sudah ada 3 judul perancangan di ranah *board game*. Antara lain “Perancangan *Board Game* Adaptasi Cerita Rakyat Sebagai Media Edukasi untuk Siswa Kelas 3 Sekolah Dasa” oleh Gustopo Galang W. pada tahun 2013. Pada perancangan ini Galang terfokus pada penyelesaian masalah edukasi cerita rakyat dengan menggunakan media *board game* sebagai media edukasi untuk siswa kelas 3 sekolah dasar. Selanjutnya “Perancangan *Trading Card Game* Bertemakan Pewayangan Mahabrata” oleh Ardian Hidayat pada tahun 2013. Dalam perancangan ini masalah yang diangkat oleh Ardian Hidayat adalah minimnya perancangan *trading card game* yang bertemakan budaya local pada saat itu. Dan yang terakhir adalah “Perancangan *Board Game* Sebagai Media Edukasi tentang Unsur Bentuk Karakteristik Candi Borobudur dan Candi Prambanan” oleh Gilang Aditya Murti. Hampir sama dengan perancangan sebelum-sebelumnya Gilang mengangkat fenomena minimnya edukasi budaya dengan menggunakan media *board game* sebagai media edukasi untuk mengedukasikan kebudayaan Indonesia pada anak-anak.

Melihat dari data yang ada di perpustakaan Institut Seni Indonesia tercatat belum ada kajian di ranah *board game*. Atas landasan itu penulis merasa pentingnya untuk ada penelitian di ranah *board game*.

Pada penelitian ini penulis mengambil objek ilustrasi pada kemasan *board game* Monas Rush untuk dikaji makna konotasi yang timbul dari tanda verbal dan visual yang terdapat pada ilustrasi kemasan tersebut. Dengan menggunakan metode analisis kualitatif deskriptif penulis akan membedah dan memunculkan makna konotasi yang tersimpan pada ilustrasi *cover* tersebut.

Sebagai produk yang baru populer di Indonesia tentu saja ilustrasi yang digunakan pada wajah atau cover dari kemasan pembungkus produk ini memiliki peran yang sangat penting untuk menyampaikan, memperkenalkan, dan menambah daya tarik *audience* untuk mulai penasaran dan berani untuk membeli produk tersebut. Maka dari itu *element* penyusun dari cover kemasan *board game* ini harus diperhatikan agar pesan yang hendak disampaikan dapat tersampaikan dengan benar kepada target market dan target konsumen. Untuk meneliti makna yang mungkin timbul dari cover kemasan *board game* ini penulis menggunakan teori desain komunikasi visual untuk mengkategorikan element-element yang menyusun kesatuan ilustrasi pada cover *board game* ini. Selanjutnya untuk menggali makna konotasi dan denotasi yang timbul dari objek yang dikaji, penulis menggunakan teori Semiotika Charles S. Peirce untuk mengkategorikan ikon, indeks, dan simbol yang terdapat dalam objek yang dikaji. Setelah itu penulis juga akan menggunakan lima kode yang dirumuskan oleh Roland Barthes untuk memunculkan dan memperdalam makna konotasi dari objek tersebut.

Seperti yang dikatakan Andi Saprapto dalam bukunya berjudul *Ada Mitos dalam DKV (Desain Komunikasi Visual)* disebutkan bahwa desainer harus mampu menganalisa, mengidentifikasi, dan menemukan solusi permasalahan visual sehingga hasil dari penelitian ini nantinya dapat menjadi bahan kajian dalam penciptaan produk ataupun karya komunikasi visual yang memiliki kesamaan tema ataupun bentuk dengan objek yang penulis teliti. Dan bagi masyarakat umum, penelitian ini dapat menjadi tambahan wawasan tentang bagaimana cover kemasan suatu produk berkomunikasi kepada target audiencenya.

Demikian latar belakang yang penulis angkat dalam penelitian objek kajian ilustrasi cover kemasan *board game* monas rush. Sudah banyak kajian semiotika khususnya pada objek cover kemasan di ranah desain komunikasi visual yang pernah diteliti sebelumnya. Akan tetapi setelah proses penelitian yang dilakukan oleh penulis dapat disimpulkan bahwa penelitian yang secara khusus mengangkat ilustrasi cover pada media *board game* yang merupakan produk baru di Indonesia masih belum ada, sehingga penelitian ini dapat digolongkan sebagai penelitian yang baru dan juga belum pernah ada sebelumnya.

B. Rumusan Masalah

Apa makna konotasi yang pada ilustrasi sampul kemasan *board game* Monas Rush?

C. Pembatasan Masalah

Kajian ini akan terfokus pada objek *board game* MONAS RUSH yang diproduksi pada tahun 2015 oleh KOMPAS. Sebagai hasil karya Desain Komunikasi Visual yang memiliki banyak elemen verbal dan visual sebagai media penyusunnya penulis akan lebih memfokuskan pada ilustrasi dari cover kemasan *board game* tersebut yang akan digali makna konotasinya dengan menggunakan teori semiotika ikon, indeks, dan simbol dari Charles S. Peirce dan lima kode Roland Barthes.

D. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui makna konotasi yang timbul pada ilustrasi sampul kemasan *board game* Monas Rush.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis :
 - a. Menambah wacana komunikasi visual yang berkaitan dengan ilustrasi pada cover kemasan *board game*.
 - b. Berkontribusi guna menambah bahan kajian semiotika pada konteks cover kemasan produk Desain Komunikasi Visual.
 - c. Sebagai referensi kajian ilustrasi dengan menggunakan teori semiotika.

2. Manfaat Praktis :

a. Bagi Civitas Akademik:

1) Bagi Dosen: Memberikan referensi dan wacana pengajaran dalam konteks kajian makna konotasi pada objek cover kemasan produk Desain Komunikasi Visual.

2) Bagi Mahasiswa : Memberikan tambahan wawasan dalam kajian semiotika dengan objek kajian cover kemasan *board game*.

3) Bagi Penulis : sebagai aplikasi teori semiotika yang sudah dipelajari di bangku perkuliahan.

b. Bagi Industri Kreatif : untuk menambah bahan kajian desainer/ilustrator cover kemasan *board game* dalam menyusun konsep verbal dan visual pada cover kemasan yang akan diciptakannya.

c. Bagi Masyarakat : Menambah wawasan dan pengetahuan dalam pemaknaan elemen verbal dan visual dalam produk-produk Desain Komunikasi Visual yang tersebar di pasar.

F. Metode Penelitian

Penulisan dari penelitian ini akan menggunakan sumber data dari literatur yang berkaitan dengan tujuan penelitian dan akan diolah menggunakan metode deskriptif kualitatif.

1. Populasi dan Sampel

a. Populasi : *Board Game* yang diproduksi oleh KOMPAS pada tahun 2015. Antara lain :

1) Waroong Wars



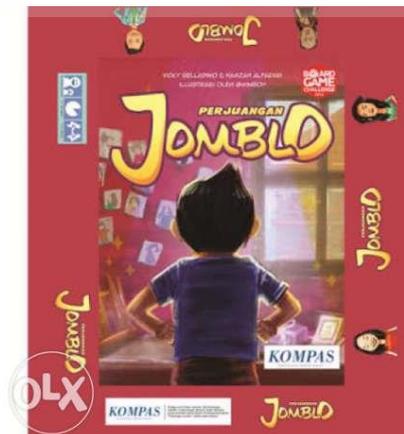
Gambar 2. Waroong Wars

2) Pagelaran Jogjakarta



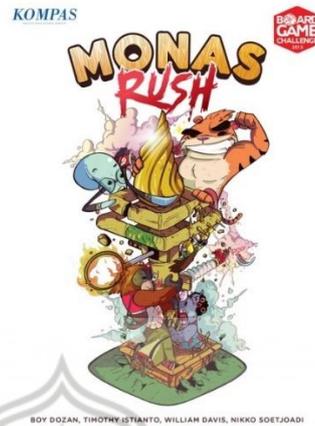
Gambar 3. Pagelaran Jogja

3) Perjuangan Jomblo



Gambar 4. Perjuangan Jomblo

4) Monas Rush



Gambar 5. Monas Rush

- b. Sampel : Juara ke-4 KOMPAS *Board Game Challenge* 2015.
Monas Rush.

Gambar 6. *Board Game* Monas Rush

2. Metode Pengumpulan Data :

- a. Mengumpulkan sumber referensi berbentuk literasi dari perpustakaan, internet, dan juga buku yang dijual di pasar guna menunjang proses penelitian.
- b. Membeli sampel produk yang menjadi objek penelitian.
- c. Melakukan pengamatan terhadap sumber literasi yang terkumpul terutama semiotika sebagai teori utama dalam penelitian terhadap objek yang diteliti.

3. Metode Analisis Data

Pada penelitian ini objek ilustrasi yang terdapat pada sampul kemasan *board game* Monas Rush akan dianalisa elemen verbal dan visualnya dengan pendekatan teori semiotika.

G. Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini disusun dengan skematika sebagai berikut :

- a. BAB I PENDAHULUAN : Pada bagian ini, akan diuraikan mengenai Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Sistematika penulisan Skripsi.
- b. BAB II LANDASAN TEORI : Pada bagian ini akan diuraikan beberapa teori yang digunakan sebagai dasar penelitian dan pembahasan pada penulisan Skripsi ini.

- c. BAB III METODOLOGI PENELITIAN : Berisi tentang prosedur penelitian yang dilakukan oleh penulis ketika mencari makna yang terkandung dalam cover *boardgame* Monas Rush.
- d. BAB IV ANALISIS : Bagian ini berisi pembahasan dan pemaparan makna yang ada pada ilustrasi cover *boardgame* Monas Rush yang diteliti.
- e. BAB V PENUTUP : Pada bagian terakhir ini, akan diuraikan kesimpulan yang diperoleh oleh penulis setelah menganalisis dan menemukan makna pada ilustrasi cover *board game* Monas Rush,

