

**TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN *BOARD GAME* BERTEMA  
PASAR TRADISIONAL YOGYAKARTA**



**KARYA DESAIN**

Oleh :

**Gladis Mega Romanica**

**1212216024**

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**JURUSAN DESAIN**

**FAKULTAS SENI RUPA**

**INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2018**



**TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN *BOARD GAME* BERTEMA**

**PASAR TRADISIONAL YOGYAKARTA**



**KARYA DESAIN**

Oleh :

**Gladis Mega Romanica**

**1212216024**

**Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa**

**Institut Seni Indonesia Yogyakarta**

**sebagai salah satu syarat untuk memperoleh**

**Gelar Sarjana S-1 dalam bidang**

**Desain Komunikasi Visual**

**2018**

Tugas Akhir berjudul :

**PERANCANGAN *BOARD GAME* BERTEMA PASAR TRADISIONAL YOGYAKARTA** diajukan oleh Gladis Mega Romanica, NIM 1212216024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Pembimbing I/Anggota

Drs. Asnar Zacky, M.Sn.  
NIP. 19570807 198503 1 003

Pembimbing II/Anggota

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

Cognate/Anggota

Edi Jatmiko, S.Sn., M.Sn.  
NIP. 19850103 201504 1 001

Ketua Program Studi DKV/Anggota

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

Ketua Jurusan Desain/Ketua

Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA.  
NIP. 19770315 200212 005

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Suastiwi, M.Des  
NIP. 1959082 198803 2 002



*“Just follow your heart and keep smiling.” –Kiki’s Delivery Service*

*Teruntuk*

*Papah, Mamah, Adik-adikku tercinta dan Eyang Putri*

## **PERNYATAAN KEASLIAN KARYA**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Gladis Mega Romanica

NIM : 1212216024

TTL : Yogyakarta, 4 Januari 1994

Alamat : Gedong Kiwo Mj I/770B RT 43 RW 09 Yogyakarta

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul

### **PERANCANGAN *BOARD GAME* BERTEMA PASAR TRADISIONAL KOTA YOGYAKARTA**

Yang dibuat untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi Sarjana Seni pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Sejauh yang saya ketahui bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari skripsi atau Tugas Akhir yang sudah dipublikasikan atau pernah dipakai untuk mendapatkan gelar sarjana dilingkungan ISI Yogyakarta maupun perguruan tinggi lain, kecuali pada bagian sumber informasi yang dicantumkan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 29 Juni 2018

Gladis Mega Romanica

NIM. 1212216024

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT atas anugerah dan hidayah-Nya yang diberikan, sehingga perancangan Tugas Akhir yang berjudul perancangan tugas akhir yang berjudul Perancangan *Board Game* Bertema Pasar Tradisional Kota Yogyakarta yang dapat selesai tepat waktu yang ditargetkan. Perancangan Tugas Akhir ini digunakan untuk memenuhi persyaratan akademis untuk mendapatkan gelar Sarjana Strata Satu (S-1), program studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Akhir kata semoga Perancangan *Board Game* Bertema Pasar Tradisional Kota Yogyakarta ini bermanfaat bagi civitas akademika. Adapun kekurangan dan kelebihan dalam perancangan Tugas Akhir ini, penulis ucapkan mohon maaf yang sebesar-besarnya. Semoga karya desain ini dapat menjadi referensi kepustakaan bagi mahasiswa ataupun pihak-pihak terkait.

Yogyakarta, 29 Juni 2018

Gladis Mega Romanica  
NIM. 1212212216024

## UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam pengerjaan skripsi ini telah melibatkan banyak pihak yang sangat membantu dalam banyak hal. Oleh sebab itu, disini penulis sampaikan rasa terima kasih sedalam-dalamnya kepada :

1. Allah SWT atas rahmat, anugerah dan hidayah-Nya.
2. Bapak Prof. Dr. M Agus Burhan, M. Hum, sebagai Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Ibu Dr. Suastiwi, M.Des. sebagai Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta
4. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA. sebagai ketua jurusan Desain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Bapak Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn. sebagai Ketua Program Studi Desain Komunikasi Yogyakarta.
6. Bapak Drs. Asnar Zacky, M.Sn. selaku dosen Pembimbing I.
7. Bapak Andika Indrayana, S.Sn., M.Ds. selaku dosen Pembimbing II.
8. Bapak Edi Jatmiko, S.Sn., M.Sn. selaku dosen Penguji.
9. Bapak Drs. Baskoro Suryo Banindro, M.Sn. selaku pembimbing akademik
10. Seluruh dosen di Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
11. Seluruh Staf Karyawan di Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
12. Keluarga tercinta, Bapak Amrin Baenuddin, Ibu Unu Listyorini, dan kedua adikku Reza dan Nina yang senantiasa mendukung, membantu, mendoakan dan memberi semangat yang luar biasa. Terima kasih yang sebesar-besarnya
13. Sahabat yang selalu ada kapanpun untuk membantu, Achmad Rifai untuk dukungan dan waktunya yang telah diberikan selama sembilan tahun ini.
14. Sahabat-sahabat wanita geng Byoki (Aurora, Dwinny, Dyah, Maria) yang sudah membantu, menyemangati dan menghiburku yang selalu bersama-sama



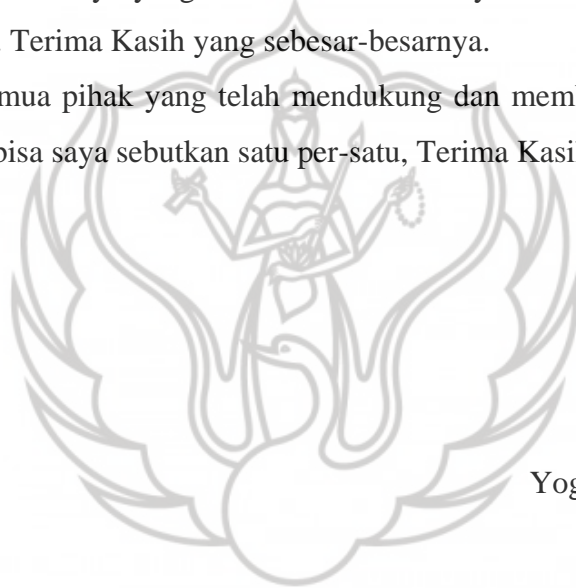
menikmati suka duka selama masa perkuliahan dan telah banyak mendengar keluh kesah serta celotehan *gaje* saya.

15. Teman-teman Anoman Obong angkatan 2012 atas kebersamannya selama ini.

16. Teman-teman seperjuangan Tugas Akhir periode Semester Genap 2017/2018 yang saling menyemangati, memberi dorongan semangat dan sigap memberi bantuan satu sama lain.

17. CCT team, Dibotachi Squad, Komunitas Kameko DIY, Mas Salahuddin (Uud), Yodha, Elgar, Sewon Gamers, Mas Gilang, Mas Topan, Mas Rudy dan teman-teman lainnya yang telah membantu banyak dalam memberikan saran dan nasihat. Terima Kasih yang sebesar-besarnya.

18. Bagi semua pihak yang telah mendukung dan membantu saya selama ini yang tidak bisa saya sebutkan satu per-satu, Terima Kasih banyak semuanya.



Yogyakarta, 29 Juni 2018

Gladis Mega Romanica

NIM 1212216024

## PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Gladis Mega Romanica  
NIM : 1212216024  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni Rupa  
Jenis : Tugas Akhir Perancangan

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya menyerahkan karya ilmiah berupa Tugas Akhir dengan judul “**Perancangan *Board Game* Bertema Pasar Tradisional Kota Yogyakarta**” .

Dengan ini menyatakan bahwa saya menyetujui untuk:

1. Memberikan hak bebas royalti kepada Perpustakaan ISI Yogyakarta atas penulisan karya ilmiah saya demi pengembangan ilmu pengetahuan.
2. Memberikan hak menyimpan, mengalih mediakan atau mengalih formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya serta menampilkannya dalam bentuk *softcopy* untuk kepentingan akademis kepada Perpustakaan ISI Yogyakarta tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta.
3. Bersedia menjamin untuk menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Perpustakaan ISI Yogyakarta dan semua bentuk tuntutan hukum yang timbul atau pelanggaran hak cipta dalam karya ilmiah ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan semoga dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 29 Juni 2018

## ABSTRAK

### Perancangan *Board Game* Bertema Pasar Tradisional Kota Yogyakarta

Pasar Tradisional merupakan salah satu komunitas perdagangan yang keberadaannya saat ini harus dipertahankan. Menjamurnya keberadaan waralaba pasar modern perlahan-lahan menggeser eksistensi pasar tradisional. Tidak sedikit pasar tradisional yang terpaksa gulung tikar akibat kalah saing dengan pasar modern. Pasar tradisional menyajikan hal yang tidak terdapat di pasar modern yaitu interaksi kekeluargaan dalam proses tawar-menawar.

Perancangan *Board Game* bertema Pasar Tradisional ini ditujukan untuk mengenalkan seni tawar-menawar yang ada di pasar tradisional. Dengan gaya visual yang menarik diharapkan dapat mengedukasi remaja agar dapat merasakan asyiknya berbelanja di pasar tradisional sekaligus mempertahankan nilai-nilai kearifan lokal yang ada di pasar tradisional.

*Board Game* sebagai media interaktif yang cocok untuk menyampaikan informasi secara persuasi dan menciptakan interaksi antar pemain untuk dapat menjalankan permainan. Dalam perancangan ini digunakan *board game* sebagai media utama bertujuan untuk mengenalkan tradisi kearifan lokal tawar-menawar yang ada di pasar tradisional Yogyakarta dan mensimulasikan aktivitas jual-beli yang ada di dalamnya.

Kata Kunci : Pasar Tradisional, *Board Game*, Yogyakarta, Tawar Menawar, Menyang Pasar.

## ABSTRACT

### *Designing Board Game Themed Traditional Market of Yogyakarta City*

*The Traditional Market is one of the trading communities whose current existence must be maintained. The proliferation of the existence of the modern market franchise slowly shifts the existence of traditional markets. Not a few traditional markets are forced to go out of business due to losing competitiveness with the modern market. Traditional markets present things that are not available in the modern market of family interaction in the bargaining process.*

*Designing Board Game themed Traditional Market is intended to introduce the art of bargaining in the traditional market. With an attractive visual style is expected to educate teenagers to feel fun shopping in traditional markets while maintaining the values of local wisdom in the traditional market.*

*Board Game as an interactive medium suitable for conveying information in persuasion and creating interaction between players to be able to run the game. In this design is used board game as the main media aims to introduce the tradition of local bargaining wisdom existing traditional market of Yogyakarta and simulate the activity of buying and selling in it.*

*Keyword : Traditional Market, Board Game, Yogyakarta, Bargain, Menyang Pasar*





## DAFTAR ISI

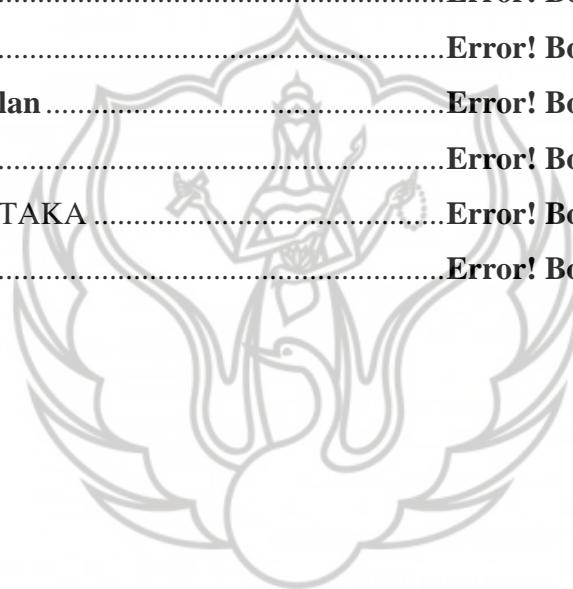
Halaman Pengesahan.....	ii
Halaman Motivasi.....	iii
Pernyataan Keaslian Karya.....	iv
Kata Pengantar.....	v
Ucapan Terima Kasih.....	vi
Pernyataan Persetujuan Publikasi Karya Ilmiah.....	viii
Abstrak.....	ix
<i>Abstract</i> .....	x
Daftar Isi.....	0
Daftar Gambar.....	4
BAB I.....	9
PENDAHULUAN.....	9
A. Latar Belakang.....	9
B. Rumusan Masalah.....	12
C. Batasan dan Ruang Lingkup Perancangan.....	12
D. Tujuan Perancangan.....	13
E. Manfaat Perancangan.....	13
F. Metode Perancangan.....	14
1. Data yang Dibutuhkan.....	14
2. Metode Pengumpulan Data.....	14
G. Analisis Data.....	15
H. Tahap Perancangan.....	17
I. Skema Perancangan.....	18
BAB II.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
IDENTIFIKASI DAN ANALISIS.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
A. Identifikasi.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1. Data Teoritis.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
a. Teori Pasar.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

- 1) Pengelompokan Pasar dalam UPT .....**Error! Bookmark not defined.**
  - 2) Pengelolaan Pasar di Kota Yogyakarta ...**Error! Bookmark not defined.**
  - 3) Kondisi dan Permasalahan Pasar Tradisional..... **Error! Bookmark not defined.**
  - b. Tawar Menawar.....**Error! Bookmark not defined.**
  - c. Kota Yogyakarta.....**Error! Bookmark not defined.**
  - d. Permainan .....**Error! Bookmark not defined.**
  - e. Board Game.....**Error! Bookmark not defined.**
    1. Pengertian Board Game.....**Error! Bookmark not defined.**
    2. Fungsi Board game.....**Error! Bookmark not defined.**
    3. Jenis-Jenis Board game .....**Error! Bookmark not defined.**
    4. Komponen yang terdapat pada Board Game..... **Error! Bookmark not defined.**
  - f. Teori Ilmu Desain.....**Error! Bookmark not defined.**
    - 1) Pengertian Desain.....**Error! Bookmark not defined.**
    - 2) Elemen-elemen desain.....**Error! Bookmark not defined.**
    - 3) Prinsip Desain.....**Error! Bookmark not defined.**
  - B. Analisis perilaku target *audience* .....**Error! Bookmark not defined.**
  - C. Analisis Bentuk Board Game yang ada di Pasaran**Error! Bookmark not defined.**
- defined.**
- BAB III .....**Error! Bookmark not defined.**
- KONSEP DESAIN .....**Error! Bookmark not defined.**
- A. Konsep Kreatif .....**Error! Bookmark not defined.**
    1. Tujuan Kreatif .....**Error! Bookmark not defined.**
    2. Strategi Kreatif .....**Error! Bookmark not defined.**
    3. Target Audience .....**Error! Bookmark not defined.**
    4. Isi Pesan.....**Error! Bookmark not defined.**
    5. Proses Kreatif .....**Error! Bookmark not defined.**
  - B. Media Perancangan .....**Error! Bookmark not defined.**
    1. Strategi Media .....**Error! Bookmark not defined.**
    2. Format Kreatif *Board Game*.....**Error! Bookmark not defined.**



3. Program Kreatif.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4. Biaya Kreatif .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
BAB IV .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
VISUALISASI .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
A. Data Visual.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1. Data visual objek Pasar Tradisional .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2. Data visual Karakter Pembeli Pasar Tradisional ...	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3. Data visual Komoditas yang terdapat di Pasar Tradisional.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
B. Studi Visual.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1. Dokumen Desain <i>Game (GDD)</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2. Desain <i>Macros</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3. Studi Visual Karakter Pembeli Pasar <i>Board Game</i>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4. Studi Visual Barang Belanjaan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4. Studi Visual Pasar Tradisional .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
5. Studi Tipografi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
C. Tahap Finishing Desain .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1. Layout Komponen Permainan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2. Layout Kemasan <i>board game</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3. Layout Arena Permainan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
6. Token Karakter & Token Koin.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
7. Booklet Guide Book (Petunjuk Permainan).....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
D. Final Desain .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1. Komponen Permainan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2. Kemasan board game .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3. Arena Permainan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4. Token Karakter & Token Koin.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
5. Booklet Guide Book (Petunjuk Permainan).....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

6. Produk yang Sudah Jadi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
E. Desain Media Pendukung dan Media Informasi	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1. Tote Bag dan Dompot.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2. Stiker dan Pin .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3. Cuplikan Video Tutorial.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
F. Desain Media Informasi.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1. Poster .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2. Katalog Brosur.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
BAB V.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
PENUTUP.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
A. Kesimpulan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
B. Saran .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
DAFTAR PUSTAKA .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
LAMPIRAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>



## DAFTAR GAMBAR

- Gambar 1 . Pasar Tradisional .....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 2 . Kondisi pasar yang kotor, kumuh dan becek**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 3 . Peta Yogyakarta .....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. Sejarah Permainan board game yang sudah ada sejak ribuan tahun yang lalu .....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 5 . Contoh strategy board game (catur) ....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 6. Contoh Eurogames (Puerto Rico) .....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 7. Contoh Race Game (pachisi).....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 8. Contoh roll and move game (game of life)**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 9. Contoh Trivia Game (trivia pursuit).....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 10. Contoh Word Game (Scrabble).....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 11. Contoh Battleship War Game (Risk) .**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 12. Para Kreator Pemenang Board Game Challenge 2015 yang diadakan oleh Kompas .....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 13 : Lingkaran warna .....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 14. Mind Mapping Menyang Pasar .....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 15 . arsip improvisasi desain .....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 16 . Mind Mapping Proses Kreatif .....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 17 . Contoh sketsa penjaringan ide.....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 18 .Warna pop remaja .....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 19. Sketsa penjaringan ide tipografi logotype**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 20. Tampak Depan Pasar tradisional Beringharjo**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 21 . Barang yang dijual di dalam Pasar Beringharjo**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 22 . Pasar tradisional Kotagede dan aktivitasnya **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 23 . Pintu Masuk Pasar Kotagede ..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 24 . Los penjual jajanan pasar di sebelah barat Pasar Kotagede ..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 25 . Sign System Pasar Prawirotaman yang berada di sisi barat pasar **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 26 . Aktivitas Perdagangan di depan Pasar Prawirotaman..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 27 . Aktivitas perdagangan di dalam Pasar Prawirotaman..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 28. Pintu Masuk Pasar Demangan dan Sign System **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 29 . Sisi depan Pasar Demangan Yogyakarta **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 30 . Lapak pedagang dan aktivitas yang ada di pasar Demangan .... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 31 . Gadis cantik dengan rambut kuncir cepol **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 32 . Gaya Busana gadis remaja masa kini **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 33 . Sosok Ibu Rumah Tangga ..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 34 . Wanita berambut pendek..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 35.: Pria berkumis ..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 36 . Karakter Pria berambut gondrong dan sangar **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 37 . Karakter Preman Pasar ..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 38 . Karakter anak laki-laki ..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 39 . Anak laki-laki ..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 40 . Karakter pemuda blasteran..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 41 . Pria bermata biru ..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 42 . Los Batik Pasar Beringharjo ..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 43 . Pedagang Batik.....**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 44 . Gerabah yang ada di pasar tradisional**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 45. Aneka tembikar, gerabah yang dijajakan di pasar tradisional.... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 46 Kerajinan yang di jual di Pasar .....**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 47. Kerajinan dan Antik Prawirotaman....**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 48 . Jajanan Tradisional Pasar .....**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 49 . Desain Macros.....**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 50 . Jessica Rabbit dan Shizuka Minamoto**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 51 . Sketsa Karakter Inem .....**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 52 . Incredibles Mom/ Elastigirl dan Sumire Sakura**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 53 . Sketsa karakter Yanti .....**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 54 . Princess Cinderella.....**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 55 . Sketsa Karakter Lulu.....**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 56 . Bluto/Brutus Popeye the Sailor dan Giant/ Takeshi Goda Doraemon.....**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 57 . Sketsa Karakter Paijo .....**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 58 . Dipper Gravity Falls dan Timmy Turner Fairly odd parents .... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 59 . Sketsa Karakter Budi.....**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 60. Danny Fenton dari Kartun Danny Phantom**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 61 Sketsa Karakter Nunu.....**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 62 . Sketsa Studi Visual Barang Kebutuhan yang di belanjakan di pasar. .  
.....**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 63 Sketsa studi visual Pasar Beringharjo, Pasar Prawirotaman, Pasar Kotagede dan Pasar Demangan.....**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 64 . Sketsa alternatif logotype 1 .....**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 65 . Sketsa alternatif logotype 1 .....**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 66. Sketsa alternatif logotype 3 .....**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 67. Studi warna alternatif logotype 1 .....**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 68 . Studi warna alternatif logotype 2 .....**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 69 Studi warna alternatif logotype 3 .....**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 70 . Logotype terpilih .....**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 71. Studi positif negative logotype.....**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 72 . Studi Grid logotype .....**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 73 Sketsa Kartu Barang.....**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 74. Sketsa Kartu Barang Komoditi .....**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 75. Sketsa Layout Kartu Pasar (Penjual)..**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 76. Sketsa Layout Kartu Karakter (Pembeli)**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 77 Sketsa Layout Kartu Daftar Belanja....**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 78 . Sketsa Layout Desain Kemasan bagian atas**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 79 . Sketsa Layout Desain Kemasan Bagian Samping**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 80 . Sketsa Layout Desain Kemasan bagian belakang**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 81 . Sketsa Layout Arena Permainan .....**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 82 . Sketsa Layout Token Karakter dan Token Koin**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 83 . Sketsa Layout Sampul Guide Book Petunjuk Permainan ..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 84 . Bagian muka Kartu Barang .....**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 85 . Bagian Belakang Kartu Barang.....**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 86 . Bagian Muka Kartu Barang Komoditi**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 87 . Bagian Belakang Kartu Barang Komoditi**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 88 . Bagian Muka Kartu Pasar .....**Error! Bookmark not defined.**

- Gambar 89 . Bagian Belakang Kartu Pasar.....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 90 . Bagian Muka Kartu Karakter Pembeli beserta penjelasan kemampuan  
.....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 91 . Bagian Belakang Kartu Karakter Pembeli**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 92 . Bagian Muka Kartu Daftar Belanja...**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 93 . Bagian Belakang Kartu Daftar Belanja**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 94 . Kemasan Packaging Board Game Menyang Pasar Yogyakarta bagian  
depan .....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 95 . Bagian Samping Kemasan Board Game Menyang Pasar Yogyakarta.  
.....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 96 . Bagian Belakang Kemasan Board Game Menyang Pasar Yogyakarta  
.....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 97 . Arena Permainan Board Game Menyang Pasar Yogyakarta .... **Error!  
Bookmark not defined.**
- Gambar 98 . Token Karakter.....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 99 . Token Koin Perak dan Emas.....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 100 . Sampul depan Booklet dan Layout Isi**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 101 . Aplikasi desain nyata .....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 102 . Totebag dan Dompot Kanvas .....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 103 . Stiker Cutting .....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 104 . Cuplikan Video tutorial.....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 105 . Desain Poster.....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 106 . Desain Katalog Brosur Pameran .....**Error! Bookmark not defined.**

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pasar adalah salah satu bentuk kegiatan yang merupakan bagian dari proses perekonomian yang memungkinkan adanya penjual dan pembeli untuk terjadinya pertukaran. Pasar memiliki bermacam variasi dalam ukuran, jangkauan, skala geografis, lokasi jenis dan berbagai komunitas manusia, serta jenis barang dan jasa yang diperdagangkan. Pasar modern yang kini hadir di tengah masyarakat telah semakin menjamur dan mampu menandingi pasar tradisional yang pada umumnya memiliki kesan kumuh, becek dan kotor. Pasar tradisional sejak jaman dulu memegang peran penting dalam menggerakkan ekonomi rakyat, selain itu juga berfungsi sebagai tempat bermuaranya produk-produk rakyat disekitarnya dan merupakan penyedia lapangan kerja bagi masyarakat. Pertumbuhan Pasar Modern di Indonesia saat ini menunjukkan angka yang cukup fantastis. Berbagai Jenis pasar modern seperti super market, hypermarket maupun mal-mal pusat perbelanjaan begitu mengalami kenaikan secara signifikan dari tahun ke tahun. Pada tahun 2003 berjumlah 43 buah, tahun 2004 naik menjadi 68 buah dan 83 buah hypermarket berdiri pada tahun 2005. Sedangkan supermarket juga mengalami kenaikan yaitu dari 896 buah (tahun 2003) menjadi 956 (tahun 2004) dan naik menjadi 961 buah pada tahun 2005 (*Hemprisuyatna, 2008*) Sekaraing ini pasar dan ritel modern telah menguasai sebesar 31 persen pasar ritel dengan omset satu ritel modern mencapai Rp 2,5 triliun/tahun, kontras bila kita bandingkan dengan ritel dan pasar tradisional yang hanya mampu meraup omset sebesar Rp 9,1 juta/tahun (*Rozaki, 2012*). Persaingan antara pasar modern dengan Pasar Tradisional semakin tak terkendali akhir-akhir ini. Terdapat sekitar 33 pasar tradisional yang ada di kota Yogyakarta.

Perkembangan pasar modern bukan penyebab utama redupnya pasar tradisional tetapi karena infrastruktur pasar tradisional semakin memburuk, pengorganisasian para PKL, dan pelaksanaan praktik pengelolaan pasar yang lebih baik (*QE Journal, Vol.01 - No.01*). Sejauh ini pasar tradisional memegang peran



penting dalam perkembangan di bidang perekonomian Indonesia, tetapi telah terbentuk *image* sebagai tempat belanja yang kumuh, becek, jorok, infrastruktur tidak nyaman dan tidak memadai yang menjadi faktor menurunnya daya saing dengan tempat perbelanjaan lainnya seperti mal, dan minimarket yang mempunyai kualitas kenyamanan bagi pengunjungnya. Pasar tradisional merupakan sektor perdagangan yang memiliki ciri khas tersendiri yaitu adanya pola interaksi antara penjual dan pembeli saat tawar menawar barang dagangan, tidak hanya sebagai tempat aktivitas penjual dan pembeli melainkan juga sebagai tempat berkumpulnya berbagai suku dan agama, dalam perkembangannya pasar tradisional juga sebagai media wisata belanja, edukasi, serta meningkatkan pendapatan pedagang mikro atau terhadap pihak penggerak ekonomi kerakyatan (Barsamian, dkk, 2008). Oleh karena itu, pasar tradisional memiliki multifungsi yaitu sebagai tempat bertemunya penjual dan pembeli, media edukasi, dan wisata. Pasar tradisional sebagai model tempat perbelanjaan awal yang ada di negeri ini yang perkembangannya tidak cukup signifikan, jika dibandingkan dengan perkembangan pasar modern. Pasar tradisional merupakan tempat masyarakat berkumpul dari segala macam umur, jenis kelamin dan golongan memiliki sifat dinamis yang terlihat dari banyaknya pedagang sejenis dalam satu bangunan, proses transaksi yang dilakukan dengan tawar-menawar sehingga terjadi interaksi sosial antara pedagang dan pembeli yang mengakibatkan tempat ini dapat dijadikan sebagai cerminan dari budaya yang terbentuk di daerah tersebut sebagai simbol identitas bangsa.

Pasar tradisional yang ada di Kota Yogyakarta saat ini seperti *Ilang Kumandhange* seiring berjalannya modernisasi wajah kota Yogyakarta yang terus diperbarui dari waktu ke waktu. Jika dahulu di dalam bertransaksi, kegiatan dialog antara pembeli dan pedagang melahirkan proses tawar menawar yang menimbulkan rasa keakraban memunculkan nilai-nilai kearifan lokal dan nilai-nilai kemanusiaan yang saling dipupuk bersama. Karakter pasar seperti inilah yang sekarang mulai hilang ketika Pasar Tradisional mulai digusur oleh hadirnya Mall dan toko-toko berjejaring yang saat ini mulai merambah ke berbagai pelosok. *Mindset* pasar Tradisional yang dianggap kuno dan memunculkan kesenjangan membuat generasi muda beralasan enggan mengenal pasar Tradisional. Padahal sejatinya, Pasar

Tradisional memiliki banyak sekali keunikan dan potensi, mulai dari kuliner, sandang, dolanan dan berbagai hal tradisi yang masih dipertahankan hingga saat ini. Namun, apabila potensi kearifan lokal itu enggan dilirik dan dilanjutkan oleh generasi muda warisan tersebut akan hilang dan tidak ada budaya yang diwariskan di masa depan.

Untuk meningkatkan kepedulian remaja terhadap tradisi yang ada di dalam pasar tradisional kota Yogyakarta. Dibutuhkan sebuah media yang mampu mengajak masyarakat agar lebih peduli terhadap berdirinya nilai tradisi ekonomi yang saat ini mulai tergerus oleh revitalisasi pasar modern. Perlu adanya pengenalan dan edukasi kepada masyarakat luas, terutama di kalangan anak remaja sebagai generasi muda yang nantinya akan berperan dalam menjaga eksistensi warisan yang ada untuk diwariskan kepada generasi berikutnya. Generasi remaja merupakan generasi yang dianggap sudah memiliki kemampuan untuk mempertimbangkan sebuah masalah dan bisa mencari solusi atas masalah tersebut. Namun, kemajuan era teknologi yang ada membuat kalangan yang mempunyai potensi besar ini kurang peka, *asosial* dan cenderung acuh terhadap kondisi yang ada di lingkungan sekitar. Remaja saat ini lebih memilih untuk mengikuti gaya hidup kekinian dan membesarkan gengsi daripada mempertahankan esensi budaya kearifan lokal peninggalan nenek moyang. Padahal sejatinya sudah menjadi kewajiban dan tanggung jawab generasi penerus. Untuk itu diperlukan adanya pendekatan baru yang khusus menyasar kalangan ini sebagai target potensial dengan menggunakan media yang dekat dan bersifat menyenangkan. Pendekatan ini ditujukan kepada remaja karena pada umumnya remaja masih memiliki ketertarikan bermain, tetapi sudah berpikir lebih dewasa dan punya pemikiran tersendiri mengenai sikap yang akan diambil.

Media *Board Game* merupakan media interaktif yang cocok untuk menyampaikan informasi secara persuasi, selain itu *Board Game* menciptakan interaksi. Untuk menjalankan permainan ini pada umumnya dibutuhkan lebih dari satu pemain. Pemilihan media *Board Game* dianggap efisien untuk remaja karena, pada masa ini remaja jauh lebih berkembang pada gaya belajar tertentu, seperti; gaya belajar visual dimana akan lebih paham pada suatu penjelasan bila melihat

bukti konkritnya, gaya belajar auditori yang lebih memahami penjelasan melalui penjelasan lisan, dan gaya belajar kinestetik dimana anak lebih mudah memahami sesuatu dengan berinteraksi langsung atau menyentuh sesuatu yang memberikan informasi tertentu agar dapat di ingat.

Penyampaian materi dan pesan melalui media *Board Game* dirasa paling cocok karena dalam *board game* dapat mengajarkan kerja sama dan interaksi sosial dalam membentuk suatu perilaku sosial seperti hubungan timbal balik yang terjadi di dalam materi yang disampaikan. *Board game* ini menerapkan genre *Card Base (Economic games)* dan memiliki mekanisme *card drafting, bluffing and set collection* yang dapat dimainkan bersama-sama secara berkelompok. Pemilihan *board game* bertema pasar tradisional dapat membantu audien mengidentifikasi dan mensimulasi aktifitas kearifan lokal tawar-menawar yang ada di pasar tradisional Kota Yogyakarta dengan gaya visual yang menarik sehingga menciptakan kerja sama yang melahirkan hubungan sosialisasi berkesinambungan antar pemain sehingga diharapkan dapat menginspirasi dan menerapkan pesan positif yang terdapat di dalam permainan tersebut.

## **B. Rumusan Masalah**

Bagaimana merancang sebuah permainan papan (*board game*) bertema pasar tradisional yang ada di kota Yogyakarta?

## **C. Batasan dan Ruang Lingkup Perancangan**

1. Batasan masalah pada Perancangan *Board Game* Tentang Pasar Tradisional di Kota Yogyakarta mengambil contoh empat pasar tradisional yang menjadi favorit destinasi wisata belanja di Kota Yogyakarta. Pasar tersebut diantaranya adalah Pasar Beringharjo, Pasar Kotagede, Pasar Demangan, Pasar Prawirotaman.
2. *Target Audience* Perancangan *Board Game* Tentang Pasar Tradisional kota Yogyakarta ini diperuntukkan bagi remaja usia 15 tahun keatas yang diharapkan dapat terus “*nguri-uri kabudayan*” atau mempertahankan kearifan budaya lokal yang ada di pasar tradisional.

3. Perancangan ini membahas tentang permasalahan pasar tradisional di kota Yogyakarta yang bisa diselesaikan dengan teori-teori serta prinsip yang ada di dalam Desain Komunikasi Visual dan memberi alternatif berupa sebuah media permainan berbentuk *board game*.

#### **D. Tujuan Perancangan**

1. Mempresentasikan eksistensi kearifan lokal tawar-menawar yang ada di dalam pasar tradisional dalam bentuk *board game*.
2. Memberikan daya tarik bagi remaja untuk lebih mengenal tradisi kearifan lokal tawar-menawar yang ada pasar tradisional Yogyakarta.
3. Mensimulasikan aktivitas jual-beli yang ada di pasar tradisional dalam bentuk *board game*.

#### **E. Manfaat Perancangan**

1. Manfaat bagi perancang
  - a. *Target Audience* mendapatkan informasi mengenai tradisi kearifan lokal yang ada di pasar tradisional serta keunikan yang ada di setiap pasar kota Yogyakarta.
  - b. *Target Audience* dapat mengidentifikasi ciri khas pasar tradisional yang ada di kota Yogyakarta.
2. Manfaat bagi Pemerintah
  - a. Sebagai media pendukung terhadap kondisi pasar tradisional yang saat ini.
  - b. Sebagai media alternatif dalam mensosialisasikan destinasi wisata belanja yang ada di kota Yogyakarta.
3. Manfaat bagi Masyarakat
  - a. Mendapat wawasan dari media baru yang berbentuk permainan papan bertema pasar tradisional serta mengenal keunikan, ciri khas dan instrument yang ada di setiap pasar tradisional.
  - b. Menambah alternatif permainan yang dapat dimainkan semua kalangan sebagai permainan interaktif non-teknologi yang berbasis konsol, pc, dan *gadget* tentang tradisi kearifan lokal pasar tradisional kota Yogyakarta.
4. Manfaat bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual

- a. Sebagai inspirasi merancang media pembelajaran baru yang atraktif informatif dan dikemas melalui gaya visual ilustrasi yang tepat untuk sebuah permainan bertema pasar tradisional.
  - b. Menambah wawasan tentang khasanah tradisi dan kearifan lokal yang ada di pasar tradisional kota Yogyakarta.
5. Manfaat bagi Instansi/ Kepustakaan
- a. Sebagai bahan studi perbandingan karya dan referensi kepustakaan dari Perancangan *Board Game* Tentang Pasar Tradisional Yogyakarta.
  - b. Sebagai bahan studi literatur yang memuat informasi sebagai bahan pengajaran maupun untuk pribadi.

## **F. Metode Perancangan**

### **1. Data yang Dibutuhkan**

#### a. Data Primer

Data primer dicari melalui sumber-sumber literatur, ensiklopedi, artikel, survey, serta wawancara para ahli atau narasumber yang berkepentingan di bidang terkait.

#### b. Data Sekunder

Data sekunder menggunakan wawancara terhadap pelaku pasar, pemerhati budaya, objek-objek terkait, dan warga sekitar sebagai data pendukung.

### **2. Metode Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data dapat dilakukan dengan menggunakan beberapa cara yaitu:

#### a. Dokumentasi

Mengumpulkan data melalui dokumen (literatur) yang berisi tentang permasalahan, teori, dalil dan berbagai informasi yang menyangkut tentang objek penelitian.

#### b. Wawancara

Dilakukan kepada orang berkepentingan di bidang terkait, pengusaha mikro di bidang terkait, budayawan dan juga warga sekitar untuk memperkuat data literatur yang diperoleh.

#### c. Observasi

Observasi juga dilakukan di daerah-daerah yang bersangkutan dengan objek seperti wisata, dinas terkait dan pemerhati budaya lainnya untuk mengetahui secara rinci hal yang berkaitan dengan objek penelitian. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan data yang akurat, untuk tercapainya penyampaian informasi yang tepat dan menemukan sisi lain dari objek-objek tersebut.

## **G. Analisis Data**

Metode analisis data menggunakan metode 5W+1H yang dijabarkan sebagai berikut:

1. *What* (Apa yang dibuat dalam perancangan ini)

Perancangan *Board Game* tentang Pasar Tradisional ini *output*-nya berbentuk sebuah permainan papan yang memuat tentang destinasi Pasar tradisional populer yang ada kota Yogyakarta beserta permasalahan/kasus menarik yang ada di dalamnya. Dalam permainan ini akan diciptakan sebuah simulasi melalui aksi kartu problem (permasalahan) dan kartu *solve* (penyelesaian/solusi). Kemudian, secara bersama-sama pemain akan berkerja sama menyelesaikan tantangan dengan mengikuti alur yang terdapat pada permainan untuk mencapai *goals*/kemenangan. Agar menarik minat pemain, media *board game*/papan permainan dirancang sedemikian rupa agar pemain tidak merasa bosan dan secara tidak langsung mempengaruhi pemain agar turut serta menjaga lingkungan dengan informasi-informasi visual menarik yang ditampilkan pada simulasi permainan

2. *Who* (Siapa *target audience*-nya)

Permainan ini disasarkan kepada kalangan remaja usia 15 tahun keatas, baik itu warga negara Indonesia maupun asing. Karena, dalam usia tersebut dianggap sudah mampu berfikir menentukan strategi dan bekerja sama yang *fair* dalam memainkan permainan untuk mencapai sebuah kemenangan.

3. *Where* (Dimana akan didistribusikan-nya)

Wilayah Pemasaran akan dikhususkan pada kota Yogyakarta dan sekitarnya melalui komunitas, sekolah, media online ataupun event-event yang berkaitan dengan game. Namun, tidak menutup kemungkinan akan menjangkau seluruh Indonesia bahkan hingga mancanegara.

4. *When* (Kapan akan dipublikasikan)

Pada event Pasar Kangen Jogja atau event muatan lokal seperti Festival Kesenian Yogyakarta. Dirilisnya game pada event tersebut diharapkan mampu menjaring minat kawula muda yang mempunyai *concern* terhadap nilai-nilai sosial budaya dan kearifan lokal yang ada di kota Yogyakarta.

5. *Why* (Kenapa dibuat)

Perancangan ini dibuat agar dapat menjaring minat pelajar, mahasiswa serta menarik minat masyarakat awam agar dapat mengetahui keunikan kearifan lokal yang dimiliki oleh pasar tradisional tersebut. Permainan (*Game*) dianggap populer dan mudah disukai oleh siapa saja karena bersifat fleksibel. Pemilihan media *Board Game* dinilai cocok, *eye-catching*, menarik dan efektif dalam menyampaikan maksud tertentu. Selain itu, *board game* dianggap mampu menstimulasi terjadinya komunikasi dan interaksi sosial juga dapat memberikan kesan berbeda dengan permainan yang biasa dimainkan secara virtual melalui handphone, konsol, pc, dsb. sehingga, materi pendekatan tersebut diharapkan dapat menarik *audiens* untuk berpartisipasi melalui aktivitas sederhana seperti bermain game dan mendapat wawasan serta pesan positif yang mampu ditelaah oleh *audiens* untuk dapat diterapkan dengan bijaksana pada kehidupan sehari-hari.

6. *How* (Bagaimana proses pembuatannya)

Sebuah permainan harus di desain menyenangkan. Tidak hanya menarik, namun mampu dimainkan secara berulang-ulang. *Board Game* merupakan media komunikasi sosial yang melibatkan suatu hubungan interaksi, komunikasi, sehingga dalam perancangannya memuat pesan informasi yang disampaikan kepada *target audiens*. Maka, dibutuhkan beberapa sistematika guna melengkapi proses tahapan tersebut, di antaranya :

- A. Observasi data dan literatur, kemudian dilengkapi dengan data dari observasi lapangan (wawancara, survey, pengamatan, dan dokumentasi).
- B. Membuat rancangan dan melakukan riset objek-objek yang dituju, serta model konten dan gameplay yang akan diaplikasikan kepada media terpilih.
- C. Penyiapan materi yang terdiri dari pengolahan data verbal dan visual yang diperoleh guna membuat konten dari *Board Game*.

- D. Merancang dan bereksperimen mempertimbangkan gaya desain ilustrasi pada komponen visual yang bernilai estetis serta *layout* yang disesuaikan untuk mendukung visualisasi dari *Board Game* tersebut.
- E. Membuat sketsa perancangan kasar atau *rough layout*.
- F. Memasuki tahap final desain dan produksi. Proses yang ditempuh setelah semua desain selesai dan siap diwujudkan kedalam media yang sudah direncanakan untuk selanjutnya diolah pada tahap produksi.
- G. Menentukan media publikasi pendukung.

#### **H. Tahap Perancangan**

Agar proses perancangan tersusun secara sistematis dibuatlah tahapan-tahapan yang menjelaskan proses perancangan, di antaranya :

1. Pencarian data baik berupa studi literatur, survey lapangan, wawancara maupun data yang bersumber dari internet untuk mendapatkan data verbal dan visual yang berguna bagi proses perancangan dan konseptualisasi.
2. Penyiapan materi berupa data verbal dan data visual ditujukan untuk membuat konten dari board game.
3. Eksperimen desain ilustrasi, komponen visual serta layout yang berguna untuk mendukung visualisasi dari board game yang akan dirancang.
4. Membuat sketsa kasar perancangan ( *rough sketch* )
5. Final Desain dan Produksi yang merupakan tahap paling akhir dari perancangan. Proses ini dilakukan setelah semua desain selesai dan siap untuk diterapkan pada media yang sudah direncanakan dan ditetapkan, maka setelah itu barulah masuk dalam tahap produksi.



## I. Skema Perancangan

