Original article

DESIGN BOARD GAME OF TOURISM ATTRACTION IN JAKARTA

Muhammad Hadyan Fariz[1]
Hadyan.saniawan@gmail.com
Imansyah Lubis[2]

ABSTRACT

Indonesia has a wide variety of culture that spread across the region. That cultures can be be a strength and an opportunity that are not owned by other countries which can be showing the identity of Indonesian and should be be maintained. DKI Jakarta *as a the one of great city in* Indonesia *could be a benchmark for other region in various fields. However, in today's era of globalization, the culture has begun to erode. One way to get to know the culture of* Indonesia *through the museum. Museum is part of the tourism attraction which aims to introduce, protect and preserve objects that give a proof the culture in a nation. Unfortunately, museum is less attractive to tourists than the other attractions. This can be proofed by percentage of visitor to the museum which is only about 2.53%. The lack of interest may be influenced by the knowledge and perceptions about the museum. In order to solve the problem above, writer collects data by using observation, literature, and interviewing with the main target is the youth. Because they are the future generation who will introduce the existing culture and identity to the next generation. Once the data acquired the writers begun to design an appropriate visual media. That Media were chosen by the writer is Board game. Hopefully the design on this final project will make the information to the youth and change their perception about museum. so there will be more young people in Jakarta who want to visit the museum and get to know cultures and identity of the Indonesian.*

Keyword: Board game, Tourism Attraction, Museum, Jakarta

1. PENDAHULUAN

Selain memiliki kekayaan alam yang indah, Indonesia juga memiliki keanekaragaman suku bangsa dan budaya yang tersebar di setiap daerahnya yang dapat tercermin dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat dan banyaknya objek wisata yang ada. Keanekaragaman kebudayaan tersebut merupakan salah satu kekuatan sekaligus peluang yang tidak dimiliki oleh negara lain yang dapat menunjukkan identitas dari bangsa Indonesia dan harus terus di jaga.

DKI Jakarta sebagai kota besar nomor satu di Indonesia dapat menjadi tolak ukur bagi kota – kota lain dalam berbagai bidang. Namun, Semakin majunya arus globalisasi dan terlalu banyaknya kehidupan asing yang masuk turut mempengaruhi rasa kecintaan masyarakat terhadap budaya yang semakin berkurang, hal tersebut membuat masyarakat mulai melupakan budayanya sendiri sehingga maraknya kasus pengakuan budaya asli Indonesia oleh negara lain.

Salah satu cara untuk memperkenalkan budaya dan identitas lokal melalui objek wisata museum. Museum memiliki kelebihan untuk mengenal kebudayaan suatu bangsa melalui artefak – artefak yang ada di dalamnya yang merekam pencapaian kebudayaan dan kekayaan berfikir pada zamannya

Sayangnya, museum masih kurang diminati oleh wisatawan. Hal ini berdasarkan Data Badan Pusat Statistik (BPS), Jakarta dalam angka 2013 dimana jumlah kunjungan objek wisata sejarah dan pendidikan kecuali Taman Mini Indonesia Indah jika digabungkan hanya sebesar 2,53 %. (627.206 orang).

Bisa jadi, kecilnya jumlah pengunjung tersebut dapat dipengaruhi oleh persepsi masyarakat yang menganggap museum hanya sebagai tempat penyimpanan barang tua serta pengetahuan mereka yang masih rendah.

Untuk itu diperlukan sebuah media alternatif yang mampu memperkenalkan museum yang ada di DKI Jakarta agar dapat diterima dan menarik bagi masyarakat DKI Jakarta Khususnya Remaja.

Hal tersebut didasari bahwa remaja merupakan generasi yang akan memperkenalkan kebudayaan tersebut kepada generasi yang akan datang sehingga identitas daerah maupun suatu bangsa akan terus dikenal oleh generasi selanjutnya.

Menggunakan pendekatan dengan cara yang menyenangkan

adalah salah satu cara yang dirasa efektif untuk menarik minat para generasi muda atau remaja tersebut. Dimana mereka dapat bermain serta berkomunikasi dengan orang lain secara langsung. Karena itulah media alternatif yang dapat membuat generasi muda tertarik untuk mengenal lebih dekat museum dan benda – benda didalamnya adalah *board game*

2. KAJIAN TEORI

Beberapa teori diperlukan sebagai acuan dalam perancangan ini. Teori tersebut diantaranya adalah sebagai berikut:

a. Teori Pariwisata

Teori ini menjelaskan apa yang dimaksud dengan pariwisata, wisatawan, produk yang termasuk ke dalam industri pariwisata serta daya tarik dalam sebuah pariwisata.

b. Teori Museum

Teori ini menjelaskan pengertian dan fungsi dari museum. Selain itu juga terdapat berbagai bentuk klasifikasi yang akan penulis jadikan acuan dalam pembagian jenis – jenis museum dalam perancangan.

c. Teori Remaja

Teori ini menjelaskan pengertian remaja, batas usianya serta karakteristik dari seorang remaja

d. Teori Sikap dan Prilaku

Teori ini menjelaskan apa itu sikap dan prilaku. Bagaimana strukturnya serta cara untuk mengarahkan sikap dan prilaku tersebut.

e. Teori Game

Teori ini menjelaskan pengertian dari game, apa saja elemen pembentuknya serta jenis – jenisnya.

f. Teori *Board game*

Digunakan sebagai acuan dalam perancangan ini mengenai kategori *board game*, mekanismenya, serta elemen – elemen yang terdapat di dalam sebuah *board game*.

g. Teori Warna

Digunakan sebagai acuan untuk menentukan warna – warna yang dipakai dalam perancangan berdasarkan dari psikologinya.

h. Teori Tipografi

Teori ini menjelaskan bahwa jenis huruf yang baik adalah yang memiliki keterbacaan yang jelas. Selain itu juga dijelaskan pengertian dari huruf serta jenis – jenisnya.

i. Teori Ilustrasi

Teori ini menjelaskan kegunaan sebuah ilustrasi serta macam – macamnya yang akan dijadikan acuan dalam perancanganini .

j. Teori *Layout*

Digunakan sebagai acuan pembuatan *layout* pada perancangan berdasarkan prinsipnya yaitu *proporsi*, keseimbangan, fokus, irama dan kesatuan.

3. CARA PENGUMPULAN DATA

Cara pengumpulan data yang digunakan yaitu :

a. Metode Observasi

Dengan observasi kita dapat memperoleh gambaran tentang kehidupan sosial yang sulit untuk diketahui dengan metode lainnya. Observasi dilakukan untuk menjajaki sehingga berfungsi eksploitasi.

Observasi dilakukan pada beberapa *board game* yang diketahui oleh penulis. selain itu observasi juga dilakukan pada beberapa museum yang ada di DKI Jakarta

b. Metode Wawancara

Wawancara merupakan proses komunikasi yang sangat menentukan dalam proses penelitian. Dengan wawancara data yang diperoleh akan lebih mendalam, karena mampu menggali pemikiran atau pendapat secara detail.

Wawancara dilakukan kepada pihak Manikmaya Games selaku *game publisher* mengenai bagaimana *board game* yang baik, bagaimana alur perancangannya serta daya tarik utamanya.

c. Studi Pustaka

Studi pustaka adalah suatu pembahasan yang berdasarkan pada buku- buku referensi yang bertujuan untuk memperkuat materi pembahasan maupun sebagai dasar untuk menggunakan rumus-rumus tertentu dalam menganalisa dan mendesain suatu struktur

Studi Pustaka akan dilakukan di beberapa perpustakaan dengan buku – buku yang menjadi acuan yaitu buku – buku pariwisata, buku – buku desain grafis (*layout*, warna, illustrasi, dll), dan juga beberapa buku tentang game (teori, *gameplay*, dll).

Selain itu penulis menggunakan buku Panduan Petualang : 47 Museum Jakarta sebagai data utama yang akan digunakan dalam perancangan ini.

d. Survey

Survey yang dilakukan peneliti adalah dengan mengumpulkan data melalui kuisioner. Kuesioner tujuan pembuatan kuesioner adalah untuk

memperoleh informasi yang relevan dengan masalah dan tujuan penelitian dan untuk memperoleh informasi dengan reliabel dan validitas yang tinggi

Survey yang dilakukan dalam perancangan ini berbentuk kuesioner yang akan dibagikan dengan metode *sampling* kepada Siswa sekolah (10 – 19 Tahun) sebagai *target audience* dalam perancangan untuk menentukan perancangan yang akan dibuat selanjutnya.

Data yang dikumpulkan terbagi ke dalam tiga hal yaitu kegitan wisata, pengetahuan dan pandangan mereka mengenai museum serta pengetahuan mereka tentang *board game*.

4. DATA DAN ANALISIS

4.1 Data Pemberi Proyek

Gambar 1. Logo Manikmaya Games
(Sumber: Manikmaya.com)

Manik Maya Games merupakan anak perusahaan dari Kummara (*Studio Desain Game*) yang bertugas sebagai *publiher game* dari Kummara Studio.

Visi dari Manikmaya Games adalah Mimpi besar Manikmaya adalah mengangkat begitu banyak konten lokal asli Indonesia yang tidak hanya jarang terjamah, namun juga tidak dilirik sama sekali. Melestarikan budaya dan nilai lokal jelas tidak terbantahkan pentingnya, namun mempopulerkan kembali semangat, dan budi pekerti luhur aslinya Indonesia melalui *board game* menjadi cita-cita mereka. Begitu pula dengan harapan mengembalikan kodratnya permainan sebagai tempatnya belajar dan menghabiskan waktu berkualitas bersama keluarga dan teman, lepas dari stigma negatif tentang permainan yang melekat selama ini.

Misi Manikmaya Games adalah Memasarkan game-game yang kental dengan konten lokal dalam skala global. Memasarkan game-game yang "*family-friendly*". Mengenalkan potensi luar biasa yang dimiliki *board game* melalui event-event lokal bertajuk *PlayDay*.

Layanan yang dilakukan oleh Manikmaya Games berupa:

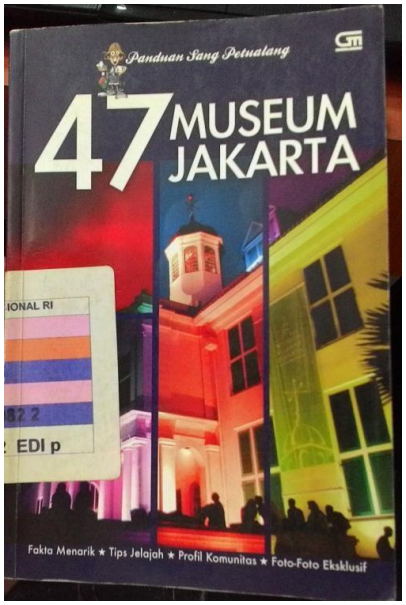
1. *Game Publishing* : *Game publishing* adalah perusahaan yang menjual sebuah game, dan biasanya memiliki hak atas game

tersebut untuk menyebarkannya . *Publisher* juga bertanggung jawab mulai dari pendanaan *development game*, sampai promosi game tersebut.

2. *Community Building* : *Community building* adalah membentuk sebuah komunitas baru. Komunitas yang bisa dibuat oleh Manik Maya Games berupa komunitas *board game* dan *card game*.

4.2 Data Produk

a. Museum



Gambar 2. Buku Panduan Petualang : 47 Museum Jakarta
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Dalam pengumpulan data mengenai museum, penulis menemukan satu buku yang memuat museum – museum di DKI Jakarta. Hal tersebut dapat dijadikan acuan referensi penulis untuk membuat *board game* ini.

Buku yang ditulis oleh Edi Dimyati pada tahun 2010 ini menjelaskan mengenai 47 museum yang ada di DKI Jakarta dan mengelompokkan museum – museum tersebut kedalam sepuluh jenis museum.

Namun karena jumlah tersebut terlalu besar untuk sebuah *board game* maka penulis melakukan pengelompokkan kembali museum – museum tersebut berdasarkan sistem ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan koleksinya yang dijelaskan oleh Sutaarga,Amir (2000). Pengelompokkan seperti ini dapat menunjukkan keunggulan dari setiap museum melalui koleksi (artefak) yang terdapat didalamnya.

Sistem pengelompokkan ini dapat menjadikan penggambaran yang cocok untuk museum – museum yang ada di jakara dibandingkan dengan pengelompokkan yang lain karena pemain dapat mempelajari museum berdasarkan ilmu – ilmu pengetahuan yang ada

Setelah melakukan pengelompokkan kembali didapatkan bahwa jumlah museum pada masing – masing kelompok

tidak sama. Hal ini dikhawatirkan akan membuat sistem permainan tidak stabil.

Berdasarkan hal tersebut dipilihlah sebanyak 3 buah museum berdasarkan jumlah terendah pada pengelompokkan tersebut dengan jumlah total 15 museum.

Museum – museum tersebut dipilih berdasarkan kemampuan mereka untuk memberikan informasi tentang Identitas dari DKI Jakarta secara khusus maupun Indonesia secara umum.

b. Artefak

Menurut J.J. Hoenigman (dalam Koentjaraningrat, 1986) artefak merupakan wujud kebudayaan fisik yang berupa hasil dari aktivitas, perbuatan, dan karya semua manusia dalam masyarakat berupa benda-benda atau hal-hal yang dapat diraba, dilihat, dan didokumentasikan. Memiliki sifat yang paling konkret diantara wujud kebudayaan lainnya yaitu gagasan dan aktifitas .

Penulis memilih dua buah artefak dari masing – masing museum yang sudah dipilih di atas.

Adapun data mengenai artefak yang akan dimasukkan ke dalam *board game* ini merupakan artefak yang tercantum di dalam buku panduan sang petualang : 47 Museum dengan penambahan informasi dan gambar yang di ambil pada website resmi dan situs – situs lainnya

4.3 Data Khalayak Sasaran

a. Segmenting

1. Geografis

   Masyarakat Indonesia pada umumnya. Dengan lebih berfokus kepada masyarakat di DKI Jakarta.

2. Demografis

   a) Usia: Remaja 10 – 19 Tahun
   b) Jenis kelamin: laki-laki dan perempuan
   c) Tingkat pendidikan : Siswa Sekolah
   d) Tingkat ekonomi keluarga: menengah ke atas

3. Psikografi

   Psikografi dari *target audience* memiliki karakteristik:

   a) Senang bermain
   b) Senang berkumpul
   c) Senang berkenalan dengan orang baru

4.4 Data Produk Sejenis

Data produk sejenis dipilih dari tiga *board game* yaitu :

a. *Board game* Monopoli

b. *Board game* Citadels karya Bruno Faidutti terbitan Fantasi Fight Games
c. *Board game* Clue : Discover the secret terbitan dari Hasbro Games

4.5 Data Analisis

a. Analisis Wawancara

Narasumber : Isa Rahmad Akbar yaitu Marketing Eksekutif dari Manikmaya Games. Berdasarkan hasil wawancara dengan narasumber didapatkan hasil kesimpulan sebagai berikut:

1. Jenis *board game* terdiri dari dua sub besar yaitu kategori (*family game, strategy game, party game* dan lain sebagainya) dan mekanik (*dice rolling, crafting, point to point movement* dan lain sebagainya).
2. Dalam pembuatan *board game*, *core game* atau sistem permainan merupakan faktor yang paling penting. Karena dengan *core game* yang baik maka dapat menarik minat orang untuk memainkannya secara terus menerus.
3. Daya tarik yang paling menonjol antara *visual*, *game play* dan *story* dalam sebuah *board game* itu relatif dan tidak ada acuan tertentu, namun dalam pembuatan *board game* harus mengacu kepada satu hal saja maka yang lainnya akan mengikuti walaupun tidak terlalu tajam.
4. Industri *board game* di indonesia masih kurang dikenal dimasyarakat , karena masyarakat di Indonesia memandang kegiatan bermain merupakan kegiatan untuk mengisi waktu luang. Namun memiliki potensi yang sangat besar.

b. Analisis Kuisioner

Kuisioner menunjukkan bahwa remaja di DKI Jakarta cukup sering melakukan kegiatan wisata yaitu sebanyak 1 kali pada setiap bulannya, namun mereka lebih memilih mengunjungi objek wisata Taman bermain dari pada ke museum dengan motivasi untuk melakukan kegiatan rekreasi di tempat wisata tersebut.

Kebanyakan dari mereka mendapatkan informasi tentang objek – objek wisata tersebut melalui media elektronik dan teman.

Bagi remaja, objek wisata museum merupakan tempat yang membosankan. Kebanyakan remaja mengunjungi museum untuk melakukan kegiatan studi penelitian, kebanyakan dari mereka belum mengetahui tentang objek wisata museum di DKI Jakarta.

Kegiatan yang biasa dilakukan oleh kebanyakan remaja setelah selesai

aktivitas belajar adalah berkumpul bersama teman – temannya (nongkrong). Sebagian besar dari remaja sudah mengetahui tentang *board game* dan juga sudah pernah memainkan permainan ini. Mereka memainkan *board game* ketika ada waktu luang di tempat tongkrongan mereka.

c. Analisis Matriks Sejenis

Berdasarkan hasil matriks perbandingan didapatkan hasil sebagai berikut:

1. Ukuran kemasan untuk *board game* disesuaikan dengan ukuran dan banyaknya komponen dari *board game* tersebut. Sedangkan bahan pembuatan rata- rata memakai kertas yang tebal agar *board game* dapat tersimpan dengan baik di dalam kemasan tersebut dengan pembuatan *layout* sesuai dengan konten dari permainan.*Layout* yang baik untuk digunakan adalah *sequence* atas bawah.
2. Untuk bahan komponen lain seperti token dan markers, bahan pembuatan dan bentuknya bervariasi tergantung dari *game play* dari sebuah *board game* dan efek yang diinginkan penggunaan dari token atau markers tersebut.
3. Rata – rata *board game* yang menjadi produk pembanding memiliki guide book, hal ini untuk memudahkan calon pemain mengetahui peraturan permaian dengan benar. Akhir dari sebuah permainan haruslah jelas, bagaimana penentuan pemenang dan akhir dari *board game* tersebut.

5. KONSEP

5.1 Konsep Pesan

Berdasarkan kesimpulan hasil analisis, konsep pesan dari perancangan board game ini berupa penyampaian informasi mengenai objek wisata museum di DKI Jakarta dengan tujuan untuk memperkenalkan museum beserta dengan koleksinya agar remaja memiliki keinginan sendiri untuk mengunjungi museum.

5.2 Konsep Kreatif

konsep kreatif yang dipakai melalui pendekatan yang menyenangkan. Pendekatan menyenangkan ini yang dapat dilihat dari gaya gambar kartun, penggunaan warna – warna cerah dan sistem permainannya. Diharapkan penggunaan pendekatan yang menyenangkan ini dapat mewujudkan tujuan dari perancangan.

5.3 Konsep Media

Konsep media merupakan sebuah jembatan penghubung antara konsep kreatif dan konsep pesan dalam perancangan. Berdasarkan konsep pesan yang dipilih oleh penulis untuk mengenalkan museum dan konsep kreatif melalui cara yang menyenangkan maka media yang digunakan oleh penulis adalah board game. Penggunaan media ini karena board game merupakan media yang menyenangkan serta dapat memberikan pengetahuan dari informasi yang terdapat didalamnya.

5.3 Konsep Visual

a. Ilustrasi

1. Karakter

   Sesuai dengan konsep kreatifnya, gaya ilustrasi yang digunakan adalah gaya ilustrasi kartun karena gaya ilustrasi ini dapat menarik perhatian bagi target audience serta sesuai memberikan kesan yang menyenangkan terhadap board game.

   Dengan penggambaran karakter yang berdasarkan pada target audience dalam perancangan yaitu remaja siswa sekolah (Sekolah dasar, Sekolah Menengah Pertama dan Sekolah Menengah Atas) yang dapat tergambar dari seragam yang masih mereka kenakan

Gambar 3. Skema Pembuatan karakter
(Sumber : Republika.co.id, jingga.net, Dokumentasi Pribadi)

2. Museum dan Artefak

   Untuk memberikan informasi yang sesuai dengan bentuk asli dari museum dan koleksinya, maka penggambaran objek wisata museum dan artefak didalamnya dilakukan sesuai dengan bentuk aslinya dengan penggantian tone warna menggunakan warna – warna yang cerah (high value). Adapun contoh dari penggambaran ilustrasi pada museum dan artefak di dalam board game ini dapat dijelaskan seperti dibawah ini :

Gambar 4. Skema Pembuatan Ilustrasi Museum
(Sumber : Republika.co.id, Dokumentasi Pribadi)

Gambar 5. Skema Pembuatan Ilustrasi Artefak
(Sumber : Kaskus.us, Dokumentasi Pribadi)

b. Warna

Pemilihan warna pada ilustrasi dengan tingkat kecerahan yang tinggi (High Value) yang dapat memberikan kesan menyenangkan, sesuai dengan konsep pesan yang ingin di capai dalam perancangan board game ini.

Selain itu, penggunaan warna tersebut jika dipadukan dengan warna dengan tingkat kecerahan yang lebih rendah (Low Value) pada *layout* akan memberikan fokus lebih pada tampilan ilustrasi.

c. Tipografi

digunakan jenis huruf museo 700 pada judul karena jenis huruf ini dapat menampilkan karakter kokok dan tegas serta mempunyai tingkat keterbacaan yang tinggi. Selain itu penggunaan jenis font ini dapat memberikan kesan simple dan elegan

Sedangkan untuk huruf isi menggunakan jenis huruf Museo 300. Jenis huruf ini sama seperti jenis huruf Museo 700 namun memiliki ketebalan yang lebih tipis sehingga lebih menghemat ruang dalam proses *layout*ing sehingga conten (isi) penjelasan dari museum / artefak dapat dimuat lebih banyak.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTU
VWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789

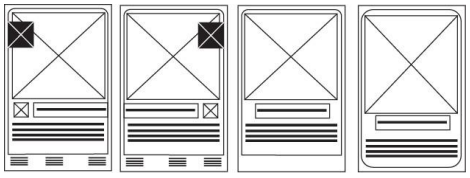
Gambar 6. Font Museo 700 *(Sumber : Dokumentasi Pribadi)* Tipografi yang digunakan pada isi menggunakan Kb Planet Earth agar terlihat dinamis dan tidak membuat lelah dalam membacanya.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTU
VWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789

Gambar 7. Font Museo 300
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

d. *Layout*

Elemen *layout Layout* menggunakan sistem grid dengan ilustrasi mendapatkan porsi yang lebih besar untuk menarik minat target audience membaca informasi – informasi yang ada di dalam kartu. Peenggunaan sequence normal (default) yang ada di Indonesia yaitu dari kiri ke kanan. Selain itu digunakan juga ornamen lokal seperti yang tercantum pada bab II untuk menunjukkan karakter dari DKI Jakarta.



Gambar 6. Font Museo 700

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

5.5 Konsep Bisnis

a. Harga

Dari perhitungan biaya pembuatan *board game* ini (terlampir), diperoleh estimasi total biaya cetak sebesar Rp. 8.360.032 dengan jumlah 300 eksemplar ditambahkan dengan inschiet 15% sehingga arga per eksemplar *board game* sebesar Rp. 26.600 dari harga per eksemplar tersebut, maka dapat diperoleh harga jual variasi *mark up* yaitu :

a. 100 % = 53.200

b. 200% = 79.800 c.

300% = 106.400 d.

400% = 133.000 e.

500% = 159.600

b. Business Model Canvas

Tabel 1. *Business Model Canvas*

KEY PARTNER	***KEY ACTIVITIES***	***VALUE PREPOSITION***	***COSTUMER RELATIONSHIP***	***COSTUMER SEGMENT***
Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Museum – museum Terkait	Pengumpulan data Perancangan board game Pembuatan Dummy	Interaksi Sosial Mengenal Museum Mengenal Kebudayaan Lokal Mengunjungi museum gratis	Kualitas Kepercayaan	Remaja di DKI Jakarta Menengah ke Atas
	KEY RESOURCES		***CHANNEL***	
	Desainer		Media Sosial Word of Mouth Event – Event Board Game	
COST STRUCTURE			***Revenue Stream***	
Cetak (Printing) *Iklan* *Pembuatan Dummy*			Penjualan Board Game	

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

5.6 Konsep Perancangan

a. Logo

Logo yang dibuat mengambil bentuk bangunan museum pada umumnya sebagai objek utama dalam board game ini yang dilengkapi dengan 5 pilar yang menunjukkan pembagian masing – masing museum berdasarkan 5 jenis ilmu pengetahuan

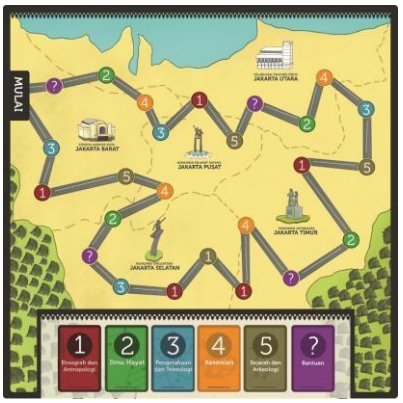
Gambar 7. Logo Jelajah Museum
(Sumber Dokumentasi Pribadi)

b. Papan permainan

Papan permainan dibuat berbentuk persegi yang dapat dilipat menjadi empat bagian. Hal ini dilakukan untuk memudahkan penyimpanan.

Ilustrasi dibuat dengan mengadopsi bentuk dari peta Jakarta dan ditambahkan juga *landmark* yang dapat digunakan sebagai tanda dari daerah tersebut. Hal itu dilakukan untuk menunjukkan lokasi museum yaitu di Jakarta.

Selain itu juga ditambahkan juga elemen – elemen yang dibutuhkan dalam permainan.



Gambar 8. Papan permainan
(Sumber Dokumentasi Pribadi)

c. Ilustrasi

Ilustrasi karakter dibuat sesuai dengan konsep visual yaitu gaya kartun dengan teknik digital painting. Software yang digunakan adalah Paint Tool Sai dan Adobe Photoshop.

Gambar 9. Contoh Ilustrasi Karakter
(Sumber Dokumentasi Pribadi)

Untuk ilustrasi pada museum dan artefak disesuaikan dengan bentuk aslinya. Dilakukan dengan cara trashing foto aslinya. Menggunakan teknik digital painting. Software yang

digunakan adalah Paint Tools Sai dan Adobe Photoshop.

Gambar 10. Ilustrasi Museum Nasional RI

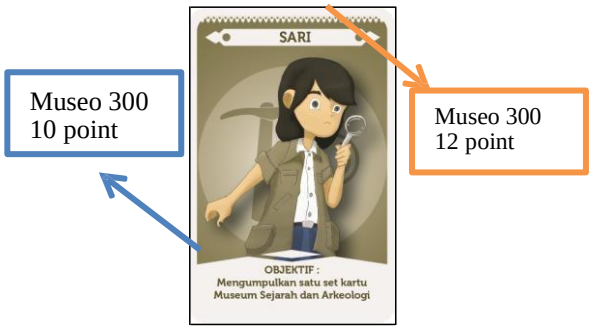
(Sumber Dokumentasi Pribadi)

Gambar 11. Ilustrasi Ani – ani (Artefak)

(Sumber Dokumentasi Pribadi)

d. Tipografi

Tipografi yang digunakan adalah Museo 700 pada judul dan Museo 300 pada penjelasan.



Gambar 12. Penggunaan tipografi pada kartu karakter

(Sumber Dokumentasi Pribadi)

Gambar 13. Penggunaan tipografi pada kartu museum

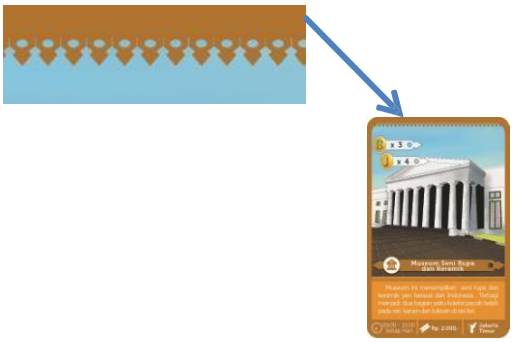
(Sumber Dokumentasi Pribadi)

Gambar 14. Penggunaan tipografi Pada kartu bantuan

(Sumber Dokumentasi Pribadi)

e. *Layout*ing

Penggunaan ornamen lokal gigi balang pada bagian atas layout dan sequence dari kiri ke kanan digunakan dalam perancangan ini.



Gambar 15. Implementasi gigi balang pada kartu

(Sumber Dokumentasi Pribadi)

Gambar 16. Implementasi gigi balang pada kemasan

(Sumber Dokumentasi Pribadi)

Gambar 17. Implementasi gigi balang pada papan permainan

(Sumber Dokumentasi Pribadi)

6. HASIL PERANCANGAN

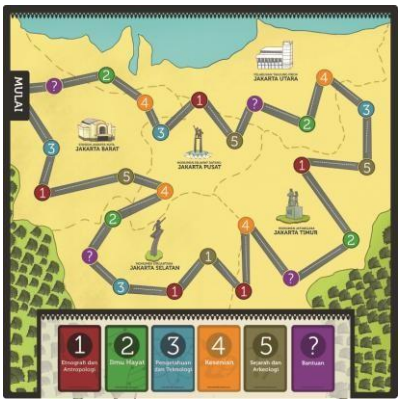
Setelah melalui beberapa tahap pengerjaan dimulai dari pembuatan konsep, pembuatan sketsa dan ilustrasi, penerapann ke dalam *layout* serta editing penggunaan *layout* dan tipografi yang sesuai, diperoleh hasil seperti berikut:

a. Kemasan

Gambar 18. Implementasi gigi balang pada kemasan

(Sumber Dokumentasi Pribadi)

b. Papan permainan



Gambar 19. Papan permainan

(Sumber Dokumentasi Pribadi)

c. Kartu Karakter

Gambar 20. Bagian depan Kartu Karakter

(Sumber Dokumentasi Pribadi)

Gambar 21. Bagian belakang Kartu karakter

(Sumber Dokumentasi Pribadi)

d. Kartu Museum

Gambar 22. Bagian Depan Kartu Museum

(Sumber Dokumentasi Pribadi)

Gambar 23. Bagian Belakang Kartu Museum

(Sumber Dokumentasi Pribadi)

e. Kartu Artefak

Gambar 24. Bagian Depan Kartu Artefak

(Sumber Dokumentasi Pribadi)

Gambar 25. Bagian Belakang Kartu Artefak

(Sumber Dokumentasi Pribadi)

f. Kartu Bantuan

Gambar 26. Bagian Depan Kartu Bantuan

(Sumber Dokumentasi Pribadi)

Gambar 27. Bagian Depan Kartu Bantuan

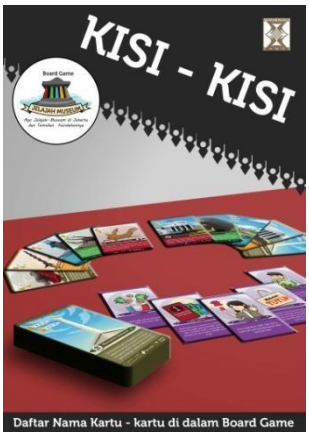
(Sumber Dokumentasi Pribadi)

g. Buku Peraturan

Gambar 28. Cover Peratutan Permainan

(Sumber Dokumentasi Pribadi)

h. Buku Kisi – kisi



Gambar 29. Cover Buku Kisi - Kisi

(Sumber Dokumentasi Pribadi)

7. PENUTUP

Perancangan Board Game objek wisata di Jakarta ini bertujuan sebagai media pemberi informasi bagi remaja untuk mengenal objek wisata museum yang ada di DKI Jakarta . Buku yang dirancang menggunakan kriteria yang sesuai untuk Remaja Usia 10 – 19 Tahun dan merupakan media alternatif yang dapat memberikan pengetahuan dari informasi yang terdapat di dalamnya.

Setelah memainkan board game ini diharapkan remaja dapat mengetahui museum – museum yang ada di DKI Jakarta sehingga mereka memiliki rasa penasaran terhadap informasi – informasi baru tersebut dan akan mencari kebenaran informasi tersebut dengan mengunjungi museum menggunakan tiket – tiket yang sudah disediakan di dalam board game.

8. REFERENSI

[1] Dimyati, Edi. 2010. Panduan Sang Petualang : 47 Museum Jakarta. Jakarta : Gramedia Pusaka Utama

[2] Sutaarga, Amir. 2000. Capita Selecta Museografi dan Museologi. Proyek Pembinaan Permuseuman Direktorat Jenderal Kebudayaan, Departemen Pendidikan Nasional : Jakarta.

[3] Ali, Mohammad dan Asrori, Mohammad. 2006. Psikologi Remaja. Penerbit Bumi Aksara : Jakarta

[4] Kusrianto, Adi. 2009.Pengantar Desain Komunikasi Visual.Penerbit Andi Offset : Yogyakarta

[5] Damayanti, Deni, 2013, Buku Pintar Sastra Indonesia, Yogyakarta : Araska

[6] Yoeti, Oka A. 1991. Pengantar Ilmu Pariwisata. Bandung : Angkasa

[7] Soewignjo, Santosa, 2013, Seni Mengatur Komposisi Warna Digital, Yogyakarta : Taka Publisher

[8] Rustan, Surianto. 2008. Layout Dasar dan Penerapannya. Penerbit Gramedia Pusaka Utama : Jakarta

[9] Sihombing, danton. 2001. Tipografi dalam desain Grafis. Penerbit Gramedia Pusaka Utama : Jakarta

[10] Soewignjo, Santosa, 2013, Seni Mengatur Komposisi Warna Digital, Yogyakarta : Taka Publisher