

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Perbandingan Matriks Produk Sejenis	47
Tabel 4. 1 Tabel <i>Business Model Canvas</i>	71
Tabel 4. 2 Tabel <i>Fixed Capital</i>	72
Tabel 4. 3 Tabel <i>Working Capital</i>	72

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Silat Beksi merupakan aliran silat yang berkembang di masyarakat Betawi dan tersebar di wilayah Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang dan Bekasi (Jabodetabek). Silat Beksi memiliki ciri khas gaya pukulan terbalik yang disebut *loco boni*, bermain jarak rapat, kecepatan dan kekuatan ledakan pukulan yang mengandalkan gerak refleks tangan dan daya pikir atau inteligensia si praktisi, disertai pemanfaatan tenaga gerak bahu dan pinggul; gerak atraktif meledak-ledak dan hentakan kaki ke bumi yang diistilahkan *gedig*; dan memiliki filosofi “mau pukul, ogah dipukul” (Nawi, 2016). Selain dipelajari sebagai ilmu bela diri, Silat Beksi juga diperagakan sebagai bentuk pertunjukan dalam berbagai acara.

Meskipun perguruan Silat Beksi tersebar di wilayah Jabodetabek, nama Silat Beksi masih jarang diketahui oleh masyarakat. Dalam wawancara yang dilakukan oleh Watchdoc Image, Bang Naupal, Ketua Yayasan Kampung Silat Petukangan mengungkapkan tantangan yang dihadapi dalam melestarikan silat Beksi cukup banyak, termasuk di antaranya yang berasal dari lingkungan setempat di Jakarta sendiri yang sudah beragam. Masyarakat di wilayah Jakarta sudah merupakan campuran dari beragam suku bangsa yang mengharuskan kebudayaan tradisional Betawi untuk terus beradaptasi agar dapat bersaing dengan kebudayaan lainnya dalam memperebutkan perhatian masyarakat. Menurut sensus penduduk 2010, persentase penduduk Betawi di Jakarta berada di posisi kedua dengan 28%, di bawah Jawa dengan 36%.

Selain persaingan dengan kebudayaan lain, Silat Beksi seperti seni bela diri lainnya memerlukan perguruan untuk dapat mempelajarinya dengan baik dan benar. Hal tersebut mengakibatkan pemuda yang berada di luar wilayah Jabodetabek sulit untuk mempelajarinya karena perguruan Silat Beksi sulit ditemukan di luar wilayah tersebut. Ditambah lagi untuk mempelajari Silat Beksi memerlukan dedikasi waktu dan energi yang tidak sedikit. Sedangkan kebanyakan pemuda yang memiliki peran untuk melestarikan kebudayaan ini sudah cukup

disibukkan dengan aktivitas lainnya ataupun menjalankan hobi lainnya yang telah dilakukan sejak lama.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah dari latar belakang yang dipaparkan pada penelitian ini adalah :

- Keberadaan Silat Beksi yang sulit ditemukan dan dilestarikan di luar wilayah Jabodetabek.
- Kurang tersedianya media alternatif yang dapat memperkenalkan daya tarik dari Silat Beksi ke masyarakat.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka rumusan pada penelitian ini adalah :

- Bagaimana cara merancang *board game* yang dapat menampilkan daya tarik Silat Beksi kepada pemuda di Jakarta?

1.3 Ruang Lingkup

Pembatasan masalah dilakukan agar penelitian ini dapat difokuskan dengan baik. Pembatasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

A. Apa

Objek yang diangkat sebagai fenomena penelitian adalah Silat Beksi.

B. Siapa

Target dari perancangan media ini adalah masyarakat kalangan pemuda berusia 15 sampai 24 tahun di Jakarta.

C. Di Mana

Penelitian ini dilakukan di sekitar wilayah Jabodetabek.

D. Kapan

Proses penelitian dan perancangan ini dilakukan pada bulan Maret 2023 – Juli 2023.

E. Kenapa

Silat Beksi masih kurang diketahui oleh masyarakat terutama di luar wilayah Jabodetabek dikarenakan perguruannya sulit ditemukan di luar wilayah tersebut dan kurang tersedianya media alternatif yang dapat memperkenalkan daya tarik dari Silat Beksi ke masyarakat.

F. Bagaimana

Pembuatan media alternatif yang dapat memperkenalkan Silat Beksi melalui proses yang interaktif tanpa harus memerlukan waktu dan tempat yang khusus dalam pelaksanaannya.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah *board game* yang mengangkat tema Silat Beksi dan juga sebagai penelitian yang dapat digunakan sebagai referensi bagi peneliti lainnya di kemudian hari.

1.5 Metode Penelitian

Data yang dikumpulkan untuk penelitian ini diperoleh menggunakan penelitian kualitatif. Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian bidang sosial dengan data yang berupa kata-kata, baik itu lisan ataupun tertulis, dan aktivitas atau perbuatan manusia (Afrizal, 2014:13). Dalam pengumpulan data dapat dilakukan melalui beberapa cara sebagai berikut.

1.5.1 Pengumpulan Data

A. Observasi

Dalam penelitian ini observasi pada beberapa media serupa lainnya yang mengangkat tema budaya tradisional Indonesia dan observasi ke perguruan Silat Beksi.

B. Wawancara

Pada tahapan ini bentuk kegiatan yang dilakukan adalah melakukan sesi tanya-jawab kepada ahli dan pelaku di dalam lingkungan Silat Beksi dan media edukasi seperti permainan, buku, dsb.

B. Kuesioner

Kuesioner dilakukan kepada target perancangan *board game* untuk memahami pemahaman responden seputar Silat Beksi dan *board game*.

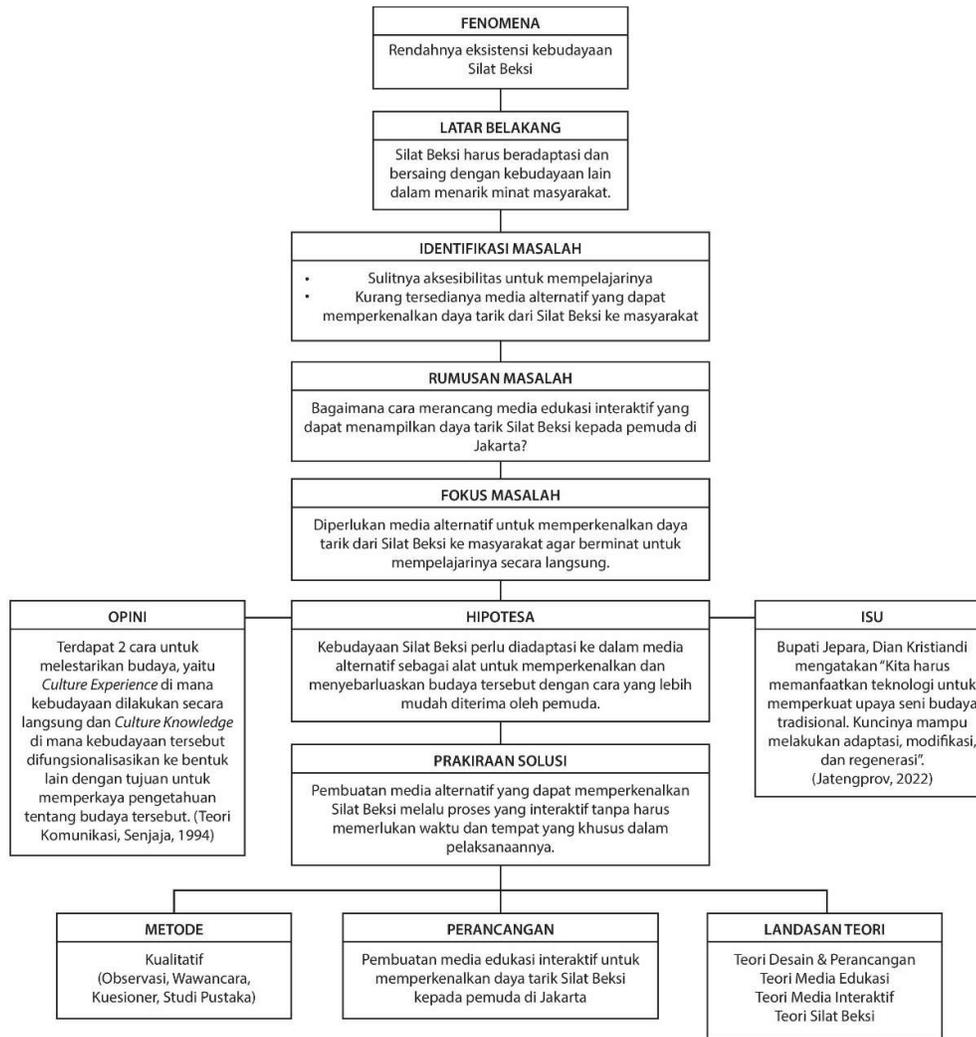
C. Studi Pustaka

Studi pustaka yang dilakukan mencakup pengumpulan data secara sekunder atau berasal dari dokumen penelitian yang berkaitan dengan objek yang diangkat. Di dalam perancangan ini kedua objek tersebut adalah Silat Beksi dan *board game*.

1.5.2 Analisis Data

Data yang telah dikumpulkan akan dianalisis menggunakan metode kualitatif. Analisis matriks juga digunakan untuk membandingkan beberapa objek visual yang berkaitan dengan rancangan akhir, yang dalam perancangan ini berupa *board game* bertema Silat Beksi.

1.6 Kerangka Penelitian



Gambar 1. 1 Kerangka Penelitian
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

1.7 Pembabakan

- BAB I Pendahuluan

Memuat informasi mengenai latar belakang perancangan *board game* sebagai salah satu cara melestarikan kebudayaan Silat Beksi. Dari pemaparan latar belakang tersebut dirumuskan identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan perancangan, cara pengumpulan data dan analisis, dan kerangka perancangan. Bab ini ditutup dengan

pembabakan yang menguraikan secara singkat mengenai apa saja isi masing-masing bab.

- **BAB II Landasan Teori**

Berisi teori-teori sebagai penunjang untuk memecahkan masalah yang telah disampaikan di Bab I. Teori yang akan dicantumkan antara lain teori mengenai Silat Beksi seperti definisi, sejarah, persebaran, gerakan, dan sebagainya. Selanjutnya diteruskan dengan teori yang berkaitan dengan pembuatan *board game* mulai dari teori desain komunikasi visual, teori perancangan dan Silat Beksi.

- **BAB III Data dan Analisis Data**

Berisi data-data yang dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan studi pustaka. Dilanjutkan dengan analisis data, ringkasan wawancara, analisis konten visual, analisis matriks visual, dan penarikan kesimpulan.

- **BAB IV Konsep dan Hasil Perancangan**

Berisi perancangan pembuatan *board game* secara menyeluruh mulai dari rancangan awal hingga kemasan akhir.

- **BAB V Penutup**

Memuat kesimpulan dari seluruh bab penelitian dan saran

BAB 2

LANDASAN TEORI

2.1 Desain Komunikasi Visual

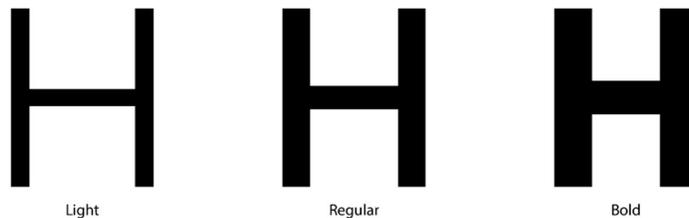
Menurut Anggraini dan Natalia (2014, h. 14) desain komunikasi visual adalah proses menyampaikan sebuah pesan kepada pihak kedua dengan memanfaatkan media yang terlihat secara visual. Proses penyampaian pesan ini tidak hanya harus memerhatikan unsur visual dan keindahan, tapi juga mempertimbangkan riset, konsep, konsumen, dan fungsi.

2.1.1 Tipografi

Tipografi adalah teknik dalam memilih gaya tulisan atau *font* dalam desain grafis yang kemudian digunakan dalam proses mendesain suatu konten visual agar dapat dibaca dan menarik bagi konsumen (Hannah, 2022). Sebuah *font* dapat digunakan sebagai dasar untuk menciptakan variasi dari *font* tersebut yang dapat memberi kesan yang berbeda. Sihombing (2015, h. 52) menjelaskan bahwa keluarga huruf atau *type family* adalah variasi yang tercipta setelah modifikasi atau perubahan diterapkan pada suatu bentuk huruf dasar. Perubahan yang dapat dilakukan pada suatu huruf terbagi menjadi 3 bagian, yaitu

1. Berat

Perubahan berat suatu huruf dilakukan pada perbandingan antara garis *stem* atau goresan vertikal dengan tinggi huruf. Kelompok dasar dari perubahan berat terbagi menjadi *light*, *regular* dan *bold*.

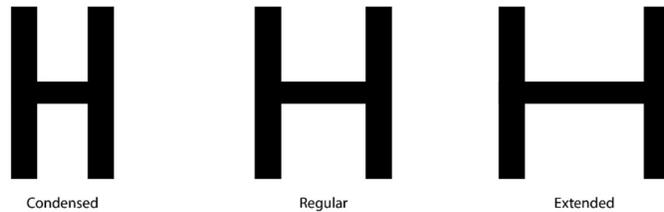


Gambar 2. 1 Perubahan Berat Huruf
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

2. Proporsi

Perubahan pada proporsi dilakukan pada perbandingan antara tinggi

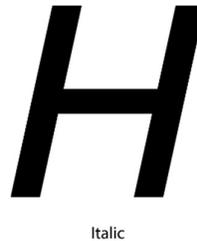
huruf dengan lebar huruf yang tercetak. Kelompok perubahan proporsi terbagi menjadi *condensed*, *regular* dan *extended*. Kelompok *condensed* dan *extended* biasa digunakan pada sebuah *headline* ataupun *subtitle*. Meskipun huruf *condensed* dapat dimuat pada sebuah halaman lebih banyak dari huruf *regular*, penggunaan huruf *condensed* pada tulisan yang panjang dapat melelahkan mata pembaca.



Gambar 2. 2 Perubahan Proporsi Huruf
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

3. Kemiringan

Perubahan kemiringan suatu huruf dikenal dengan sebutan *italic*. Huruf *italic* biasanya digunakan ketika menulis istilah dari bahasa asing atau untuk menekankan suatu kata dalam kalimat.



Gambar 2. 3 Huruf Italic
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Sihombing (2001) juga mengungkapkan bahwa klasifikasi *font* dapat dilakukan berdasarkan periodenya dalam sejarah yang terbagi menjadi Old Style, Transitional, Modern, Egyptian/Slab Serif, dan Sans Serif. Pada sebuah huruf bagian yang mencuat dari batang/*stem* dikenal dengan istilah serif. Dikarenakan 4 kelompok pertama dari klasifikasi di atas memiliki serif pada huruf-hurufnya, 4 kelompok tersebut biasa dikelompokkan lagi menjadi *font* serif.



Gambar 2. 4 (dari kiri) Contoh *font* Old Style, Transitional, Modern, Egyptian Serif dan Sans Serif
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Selain itu ada pula kelompok *font* dekoratif dan *script*. Namun berbeda dengan 5 kelompok sebelumnya, penggunaan kedua *font* ini cukup terbatas di mana biasa digunakan untuk hal-hal khusus seperti judul buku, logo, label dan menu restoran (Sihombing, 2001:77).

Brush Script Italic

Gambar 2. 5 Contoh *font* Script (Brush Script Italic)
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Tipografi dalam perancangan ini terdapat dalam berbagai macam komponen yang digunakan dalam *board game* mulai dari kartu permainan, *rule book*, *cover*, media promosi, dsb.

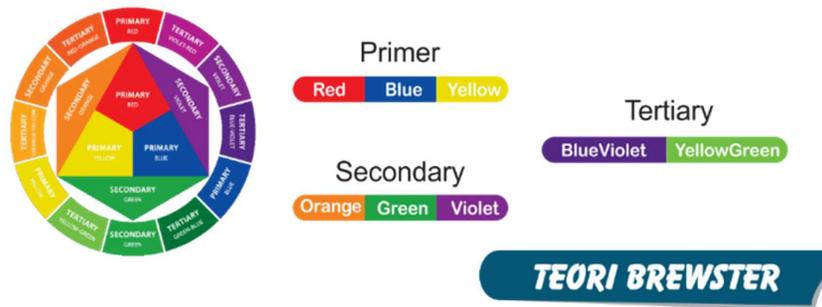
2.1.2 Warna

Brewster mengelompokkan warna ke dalam 4 kategori; primer, sekunder, tersier dan netral (Swasty, 2017:13).

- a. Warna primer, adalah warna dasar, warna yang bukan merupakan campuran dari warna lainnya. Warna yang termasuk ke dalam warna primer adalah merah, biru dan kuning.
- b. Warna sekunder, adalah warna yang dihasilkan dengan mencampurkan 2 warna primer dengan perbandingan 1:1. Warna yang termasuk ke dalam warna sekunder adalah jingga (campuran merah dengan kuning), Ungu (campuran biru dengan merah) dan hijau (campuran kuning dengan biru).
- c. Warna tersier adalah campuran warna primer dengan warna sekunder.

- d. Warna netral adalah pencampuran warna ketiga warna primer dengan perbandingan 1:1:1 yang akan menghasilkan warna hitam.

Selain itu juga Brewster menyusun campuran warna-warna tersebut menjadi sebuah lingkaran yang dinamakan lingkaran warna Brewster untuk menjelaskan teori warna kontras.

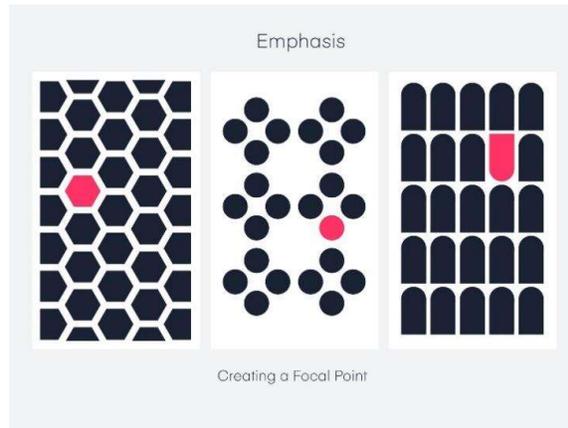


Gambar 2. 6 Teori Warna Brewster
(Sumber: <https://steemit.com>)

2.1.3 Layout

Rustan (2020, h. 134) dalam bukunya *Layout 2020 Buku 1*, menjabarkan berhasil atau tidaknya proses komunikasi konsumen terhadap suatu konten visual dapat dipengaruhi oleh bagaimana seluruh konten tersebut disusun. Penyusunan elemen yang mendukung isi konten itulah yang disebut dengan *layout*. Untuk memastikan konsumen dapat menyerap pesan dari konten yang telah dibuat, seorang desainer dapat menerapkan prinsip-prinsip desain dalam penciptaan *layout* konten. Prinsip-prinsip tersebut adalah:

1. Penekanan/*Emphasys*



Gambar 2. 7 Contoh penekanan atau *emphasys*
(Sumber: www.invisionapp.com)

Penekanan dilakukan untuk memusatkan pandangan konsumen kepada suatu titik atau area. Penekanan ini dapat dilakukan dengan meningkatkan berat visual pada titik atau area tersebut. Berat visual dapat dipengaruhi oleh beberapa hal seperti warna, contohnya adalah warna hitam yang memiliki berat visual lebih tinggi daripada warna yang lebih cerah seperti abu-abu.

2. *Sequence*

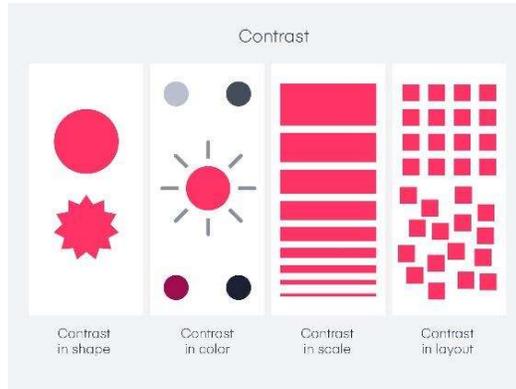


Gambar 2. 8 Contoh penggunaan hirarki
(Sumber: www.invisionapp.com)

Sequence adalah pengarahan pandangan konsumen dalam melihat konten yang telah dibuat dari satu titik ke titik lainnya. Alur membaca konsumen adalah dari area dengan *emphasys* terkuat ke area dengan

emphasys terlemah. Tingkatan *emphasys* ini disebut dengan istilah *hierarchy* (hirarki).

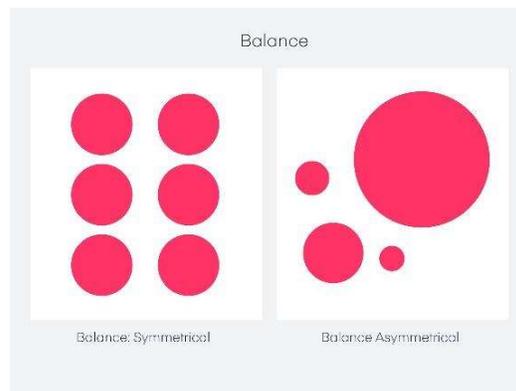
3. Kontras



Gambar 2. 9 Contoh kontras
(Sumber: www.invisionapp.com)

Kontras adalah perbedaan yang dimiliki oleh dua elemen atau lebih yang saling bertolak belakang. Kontras dapat diterapkan untuk menciptakan *emphasys* dan memberi kesan estetis pada *layout*.

4. Balance



Gambar 2. 10 Contoh *balance*
(Sumber: www.invisionapp.com)

Balance adalah keseimbangan yang tercipta dengan menyusun elemen-elemen pada suatu bidang berdasarkan berat visualnya. Terdapat 2 jenis *balance* yaitu:

- Symmetry Balance* adalah keseimbangan yang tercipta dengan pencerminan elemen-elemen pada suatu sumbu.