

PENGANTAR KARYA
TUGAS AKHIR
PELESTARIAN FOLKLORE BARU KLINTING MELALUI
CARD GAME “PARAGAN” UNTUK REMAJA



Disusun dalam rangka memenuhi tugas akhir
Program Studi Desain Komunikasi Visual

Disusun oleh :

Dzul Fikar ‘Aliy Noesa

C0714010

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
UNIVERSITAS SEBELAS MARET

2019

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir dengan Judul:
**PELESTARIAN FOLKLORE BARU KLINTING MELALUI CARD GAME
“PARAGAN” UNTUK REMAJA**

Telah disetujui untuk dipertahan dihadapan Ti Penguji Tugas Akhir (TA).
Pada tanggal 2 Januari 2020

Menyetujui,

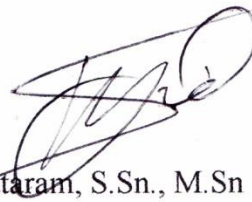
Pembimbing I



Anugrah Irfan Ismail, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19830702200812003

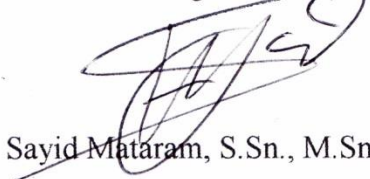
Pembimbing II



Sayid Mataram, S.Sn., M.Sn

NIP. 198406042015041001

Koordinator Tugas Akhir (TA)



Sayid Mataram, S.Sn., M.Sn

NIP. 198406042015041001

PENGESAHAN

Proposal Tugas Akhir dengan Judul

PELESTARIAN FOLKLORE BARU KLINTING MELALUI CARD GAME “PARAGAN” UNTUK REMAJA

Telah disahkan dan diterima oleh Panitia dalam Sidang Tugas Akhir
Prodi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa dan Desain
Universitas Sebelas Maret
Pada tanggal: 2 Januari 2020

Tim Penguji:

Ketua Sidang Tugas Akhir
Anugrah Irfan Ismail, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19830702200812003

()

Sekretaris Sidang Tugas Akhir
Sayid Mataram, S.Sn., M.Sn
NIP. 198406042015041001

()

Penguji I Tugas Akhir
Andreas S Widodo, S.S., M.Hum
NIP. 197512012001121002

()

Penguji II Tugas Akhir
Esty Wulandar, S.Sos., M.Si.
NIK. 197911092008012015.


()

Menyetujui,

Dekan
Fakultas Sastra dan Seni Rupa


Dr. Rahmani Widyat, M.Sn.
NIP. 19621221992011001

Ketua Prodi
Desain Komunikasi Visual


Andreas S Widodo, S.S., M.Hum
NIP. 197512012001121002

PERNYATAAN

Dengan ini penulis menyatakan bahwa Pengantar Karya Tugas Akhir yang berjudul “ **PELESTARIAN FOLKLORE BARU KLINTING MELALUI CARD GAME “PARAGAN” UNTUK REMAJA**”, beserta isinya dan seluruh karya desain yang penulis buat adalah benar-benar karya sendiri, dan penulis tidak melakukan penjiplakan baik seluruhnya maupun sebagian, dengan cara-cara yang tidak sesuai etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat akademik.

Atas pernyataan ini, penulis siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada penulis, apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran terhadap keaslian karya ini.

Surakarta, 2 Januari 2020

Penulis,



Dzul Fikar 'Aliy Noesa

NIM : C0714010

PELESTARIAN FOLKLORE BARU KLINTING MELALUI CARD GAME “PARAGAN” UNTUK REMAJA

Dzul Fikar ‘Aliy Noesa¹

Anugrah Irfan Ismail, S.Sn, M.Sn.², Sayid Mataram, S.Sn., M.Sn.³

ABSTRAK

Dzul Fikar ‘Aliy Noesa 2019. Pengantar tugas ini berjudul pelestarian *folklore* Baru Klenting melalui *card game* Paragan untuk remaja. Adapun permasalahan yang diangkat dalam perancangan ini adalah (1) Bagaimana merancang card game “Paragan” sebagai media pelestarian cerita Baru Klenting untuk pendidikan moral remaja ? (2) Bagaimana merancang card game “Paragan” dan media pendukung bertemakan Baru Klenting yang mempunyai gameplay dan visual yang menarik sebagai sarana edukasi untuk remaja ?. Tujuan dari perancangan ini adalah Merancang card game “Paragan” sebagai media pendalaman kembali hikmah, nilai, dan unsur sejarah yang terdapat pada cerita Baru Klenting untuk pendidikan moral remaja. Metode penelitian yang digunakan adalah metode fenomenologi. Strategi kreatif yang digunakan adalah menginterpretasikan lagi cerita Baru Klenting kedalam *world building* baru bertemakan *sci-fi*. Memetaforakan berbagai unsur pembentuk cerita yang ada didalamnya kedalam cerita baru dan visualisasi yang menarik sesuai selera remaja. Yang kemudian diterjemahkan melalui media *card game* yang berjudul “Paragan”.

Kata Kunci : Baru Klenting, *Card Game*, Remaja, Paragan.

¹Mahasiswa Jurusan Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Sebelas Maret dengan NIM C0714010

²Dosen Pembimbing I

³Dosen Pembimbing II

PELESTARIAN FOLKLORE BARU KLINTING MELALUI CARD GAME “PARAGAN” UNTUK REMAJA

Dzul Fikar ‘Aliy Noesa¹

Anugrah Irfan Ismail, S.Sn, M.Sn.², Sayid Mataram, S.Sn., M.Sn.³

ABSTRACT

Dzul Fikar ‘Aliy Noesa 2019. this final project is titled Preservation of Baru Klinting Folklore through Paragan card game. As for the issues that had been reviewed in the process of designing this card game are (1) how to design “Paragan” card game as preservation media for Baru Klinting folklore to educate moral for teenagers ? (2) how to designing “Paragan” card game with its publication supporting media that have interesting gameplay and visual in means to educate teenagers ?. The purpose of this final project is to design “Paragan” card game as a deep rediscovery media of wisdom, value, and historical element embedded within the Baru Klinting story in purpose of educate moral value to teenagers. The research method used in this research is fenomenology method. Creative strategy used in this research is reinterpretate Baru Klinting story into a new sci-fi themed world building. Metaphorizing various element that contained within the original story into a new story and visuals that apeals to teenagers interest. Which is then translated into card game media titled “Paragan”

Keywords: Baru Klinting, *Card Game*, Teenagers, Paragan.

¹Student of Visual Communication Design of Faculty of Design and Fine Arts Sebelas Maret University with student ID Number C0714010

²Lecture Guide I

³Lecture Guide II

MOTTO



*“Nothing is wasted so keep looking.
Everything has meaning so keep believing.”*

PERSEMBAHAN



Karya ini penulis persembahkan kepada :
Keluarga serta teman-teman yang selalu memberikan dukungan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Kuasa atas segala limpahan Rahmat-Nya sehingga dapat menyelesaikan matakuliah tugas akhir yang berjudul Pelestarian Folklore Baru Klinting melalui Card Game Paragan untuk Remaja. Dalam menyelesaikan Karya Tugas Akhir ini meskipun dengan berbagai hambatan yang ada. Dengan bantuan, bimbingan, serta arahan dari berbagai pihak penulis dapat menyelesaikannya. Maka dari itu tidak lupa penulis mengucapkan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Dr. Rahmani Widayat, M.Sn. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Sebelas Maret Surakarta.
2. Anugrah Irian Ismail, S.Sn, M.Sn. selaku Ketua Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual. Serta Pembimbing I yang telah memberikan pengarahan dan bimbingannya.
3. Sayid Mataram, S.Sn., M.Sn. selaku Pembimbing II yang telah memberikan pengarahan dan bimbingannya.
4. Seluruh Staf Pengajar Jurusan S1 Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Sebelas Maret yang tulus mendidik serta memberikan bekal ilmu melalui kegiatan perkuliahan.
5. Keluarga yang senantiasa mendukung penulis untuk tetap bersemangat dalam menyelesaikan kuliah dengan baik dan lancar.
6. Sahabat-sahabat dan pihak-pihak lain yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan Karya Tugas Akhir.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Pengantar Karya Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna karena keterbatasan penulis dalam berbagai hal. Oleh karena itu saran dan kritik yang sifatnya membangun sangat penulis harapkan dari para pembaca. Akhir kata penulis ucapkan terimakasih dan penulis berharap semoga apa yang telah penulis susun ini dapat bermanfaat serta menambah wawasan bagi pembaca.

Surakarta, 2 Januari 2020

Penulis



DAFTAR ISI

| | |
|---|------|
| LEMBAR JUDUL..... | i |
| HALAMAN PERSETUJUAN | ii |
| HALAMAN PENGESAHAN | iii |
| HALAMAN PERNYATAAN..... | iv |
| ABSTRAKSI..... | v |
| ABSTRACT | vi |
| MOTTO..... | vii |
| HALAMAN PERSEMBAHAN..... | viii |
| KATA PENGANTAR..... | ix |
| DAFTAR ISI..... | xi |
| DAFTAR TABEL | xiv |
| DAFTAR GAMBAR..... | xv |
| DAFTAR LAMPIRAN | xvi |
| BAB I PENDAHULUAN | |
| A. Latar belakang | 1 |
| B. Rumusan Masalah | 3 |
| C. Tujuan Perancangan | 3 |
| D. Manfaat Perancangan | 4 |
| E. Kerangka Pikir..... | 5 |
| F. Metode Penelitian..... | 6 |
| BAB II KAJIAN TEORI | |
| A. Perancangan | |
| 1. Konsep Perancangan | 14 |
| 2. Proses Perancangan | 14 |
| B. <i>Game</i> | |
| 1. Konsep <i>Game</i> | 15 |
| 2. Konsep <i>Card Game</i> | 17 |
| C. <i>Folklore</i> | |
| 1. Konsep <i>Folklore</i> | 23 |
| 2. <i>Folklore</i> Jawa dan cerita Baru Klinting..... | 27 |
| D. Pelestarian <i>folklore</i> | |
| 3. Konsep <i>Pelestarian</i> | 23 |

| | |
|--------------------------|----|
| E. Remaja | |
| 1. Tinjauan remaja | 33 |

BAB III IDENTIFIKASI DATA

| | |
|---|----|
| A. Cerita Rakyat Baru Klenting | |
| 1. Cerita Baru Klenting oleh Ernawati (2010) | 37 |
| 2. Cerita Baru Klenting oleh Tri Wahyuni (2016) | 40 |
| 3. Rangkuman wawancara dengan bapak Padiman | 46 |
| 4. Struktur pembangun cerita Baru Klenting | 53 |
| B. Hompimpa Games | |
| 1. Profil Hompimpa Games | 67 |
| 2. Struktur Organisasi | 68 |
| 3. Penerbitan Boardgame | 69 |
| 4. Sistem Royalti | 69 |
| 5. Distribusi Produk | 69 |
| 6. Promosi yang dilakukan | 70 |
| 7. Produk terbitan Hompimpa Games | 70 |
| C. Segmentasi Pasar | |
| 1. Segmentasi Demografis | 73 |
| 2. Segmentasi Geografis | 73 |
| 3. Segmentasi Psikografis | 73 |
| D. Kompetitor | |
| 1. <i>Board Game "Smong"</i> | 74 |
| 2. <i>Board Game "The Resistance : Avalon"</i> | 74 |
| E. Analisis SWOT | 82 |
| F. Hasil Analisis USP dan Positioning | 87 |

BAB IV KONSEP PERANCANGAN

| | |
|--|-----|
| A. Konsep Kreatif <i>Card Game</i> Radya Pustaka | |
| 1. Tujuan Kreatif | 91 |
| 2. Strategi Kreatif | 91 |
| 3. Topik dan Tema Pembahasan | 93 |
| 4. <i>Target Audience</i> | 95 |
| 5. Metode Pengenalan Konten <i>Card Game</i> | 96 |
| 6. Program Kreatif | 96 |
| 7. Penjaringan Ide Elemen-elemen <i>Card Game</i> | 109 |
| 8. Peraturan dan Fase Permainan | 122 |
| 9. Prediksi Biaya Produksi | 128 |
| 10. Distribusi <i>Card Game</i> | 129 |
| B. Konsep Kreatif, Standar Visual, Pemilihan Jenis Media Pendukung | |
| 1. Konsep Kreatif | 130 |
| 2. Standar Visual | 134 |
| 3. Pemilihan Jenis Media Pendukung | 137 |
| 4. Prediksi Biaya | 139 |

BAB V VISUALISASI KARYA

| | |
|--------------------------|-----|
| A. Karya Utama | 141 |
| B. Media Pendukung | 151 |

| | |
|---------------------|-----|
| C. Merchandise..... | 155 |
|---------------------|-----|

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

| | |
|---------------------|-----|
| A. Kesimpulan | 158 |
|---------------------|-----|

| | |
|----------------|-----|
| B. Saran | 159 |
|----------------|-----|

| | |
|---------------------|-----|
| DAFTAR PUSTAKA..... | 161 |
|---------------------|-----|

| | |
|----------------|-----|
| LAMPIRAN | 163 |
|----------------|-----|



DAFTAR TABEL

| | |
|---|-----|
| Tabel 1.1. Analisis SWOT | 83 |
| Tabel 1.2. Rincian Biaya Produksi Media Utama..... | 128 |
| Tabel 1.3. Rincian Biaya Produksi Media Pendukung | 139 |



DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|-----|
| Gambar 1.1. Kerangka Pikir | 5 |
| Gambar 2.1. Kemasan board game ular tangga “Chutes and Ladders” oleh Milton Bradley (1952) | 18 |
| Gambar 2.2. Kemasan board game “Carcassone” | 19 |
| Gambar 2.3. Kemasan board game “Dominion” | 19 |
| Gambar 2.4. Board game “Catur” | 20 |
| Gambar 2.5. Kemasan board game “Risk” | 21 |
| Gambar 2.6. Kemasan board game “Munchkin” | 21 |
| Gambar 3.1. Sampul buku “Legenda Rawa Pening” | 40 |
| Gambar 3.2. Logo Hompimpa Games | 67 |
| Gambar 3.3. Cover Senggal Senggol Gg. Damai | 71 |
| Gambar 3.4. Cover The Art of Batik | 71 |
| Gambar 3.5. Cover Orang Rimba | 72 |
| Gambar 3.6. Cover Acaraki | 72 |
| Gambar 3.7. Kemasan board game “Smong” | 74 |
| Gambar 3.8. Komponen board game “Smong” | 76 |
| Gambar 3.9. Kemasan board game “The Resistance : Avalon” | 77 |
| Gambar 4.1. Komponen card game “The Resistance : Avalon” | 80 |
| Gambar 4.2. Referensi gaya Art Noveau | 107 |
| Gambar 4.3. Referensi gaya Art Deco | 108 |
| Gambar 4.4. Referensi gaya Arabesque | 108 |
| Gambar 4.5. Referensi ornamen | 108 |
| Gambar 4.6. Referensi gaya Batik tradisional geometris | 109 |
| Gambar 4.7. Desain karakter dalam Dishonored II (Bethesda Studios) | 109 |
| Gambar 4.8. Ilustrasi karakter sci-fi oleh Amirul Hnf | 109 |
| Gambar 4.9. Referensi desain kostum tradisional Jawa | 110 |
| Gambar 5.1. Draft kartu karakter | 113 |
| Gambar 5.2. Ikon peran karakter | 114 |
| Gambar 5.3. Draft kartu plot / layangmas | 115 |
| Gambar 5.4. Draft kartu traits (bolak balik) | 115 |
| Gambar 5.5. Draft traitsmeter (bolak balik) | 116 |
| Gambar 5.6. Draft variasi desain kartu vote | 117 |
| Gambar 5.7. Draft kartu goal | 118 |
| Gambar 5.8. Draft kartu nyawa | 119 |
| Gambar 5.9. Draft kartu lokasi | 119 |
| Gambar 5.8. Draft prolog dan guidebook | 120 |

DAFTAR BAGAN

| | |
|--|----|
| Bagan 1.1. Struktur Himpimpa Games | 68 |
|--|----|



DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|--|-----|
| Lampiran 1. Foto saat wawancara..... | 163 |
| Lampiran 2. Visualisasi Karya Utama | 164 |





