

PERMAINAN PAPAN DONGENG : AYO JAGA HUTAN KITA



*Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*

VIRGIAWAN SINGGIH MAULANA

2415161128

Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa yang diajukan kepada Universitas Negeri Jakarta untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Seni Rupa.

PRODI PENDIDIKAN SENIRUPA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2021

PERMAINAN PAPAN DONGENG : AYO JAGA HUTAN KITA



*Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*

VIRGIA WAN SINGGIH M.

2415161128

Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa yang diajukan kepada Universitas Negeri Jakarta untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Seni Rupa.

PRODI PENDIDIKAN SENIRUPA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2021

Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa Yang Diajukan Kepada Universitas Negeri Jakarta
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Seni Rupa.

VIRGIAWAN SINGGIH M.

2415161128

PRODI PENDIDIKAN SENIRUPA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2021

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa ini diajukan oleh:

Nama : Virgiawan Singgih Maulana

No. Reg. : 2415161128

Program Studi : Pendidikan Seni Rupa

Jurusan : Seni Rupa

Fakultas : Fakultas Bahasa dan Seni

Judul : Permainan Papan Dongeng: Ayo Jaga Hutan Kita.

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Pengaji, dan diterima sebagai bagian dari persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana pada program studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta.

Dosen Pembimbing 1


Dr. Rizki Taufik Rakhman, S.Sn., M.Si
NIP. 19771003 200112 1 001

Jakarta 19 Agustus 2021

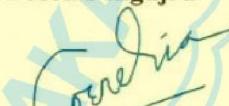
Dosen Pengaji 1


Drs. Panji Kurnia , M. Ds.
NIDN 19570728 19603 1001

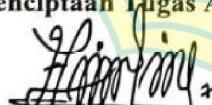
Dosen Pembimbing 2


Eko Hadi Prayitno, S.Pd., M. Pd.
NIDN 0316108101

Dosen Pengaji 2


Maria Cornelia Wara Candrasari, S.Sn., M.Ds.
NIDN 197609113 20051 2001

Koordinator Skripsi
Penciptaan Tugas Akhir


Zaitun Y.A Kherid, M.Pd
NIP. 19820422 200812 2 001

Koorprodi Pendidikan Seni Rupa


Dr. Indro Moerdisuroso, M.Sn
NIP. 196305241987031002



Dr. Liliana Mujiastuti, M.Pd
NIP: 196805291992032001

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Rizki Taufik Rakhman, S. Sn, M. Si
NIP : 19771003 200112 1 001

Adalah Dosen Pembimbing dari Mahasiswa :

Nama : Virgiawan Singgih Maulana
NIM : 241511128
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Angkatan : 2016

Dengan ini saya menyetujui agar mahasiswa tersebut dapat mengajukan pendaftaran Ujian Tugas Akhir, semester 114 dengan judul : Permainan Papan Dongeng: Ayo Jaga Hutan Kita.

Demikian surat pernyataan ini saya buat, untuk dipergunakan sebaik baiknya.

Jakarta, 26 Juli 2021

Dr. Rizki Taufik Rakhman, S. Sn, M. Si
NIP. 19771003 200112 1 001

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Eko Hadi Prayitno, S.Pd., M. Pd
NIDN : 031608101

Adalah Dosen Pembimbing dari Mahasiswa :

Nama : Virgiawan Singgih Maulana
NIM : 241511128
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Angkatan : 2016

Dengan ini saya menyetujui agar mahasiswa tersebut dapat mengajukan pendaftaran Ujian Tugas Akhir, semester 114 dengan judul : Permainan Papan Dongeng: Ayo Jaga Hutan Kita.

Demikian surat pernyataan ini saya buat, untuk dipergunakan sebaik baiknya.

Jakarta, 26 Juli 2021



Eko Hadi Prayitno, S.Pd., M.
Pd
NIDN 031608101

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS.

Laporan Penciptaan Karya Seni Rupa ini diajukan oleh:

Nama : Virgiawan Singgih Maulana

No. Reg. : 2415161128

Program Studi : Pendidikan Seni Rupa

Jurusan : Seni Rupa

Fakultas : Fakultas Bahasa dan Seni

Judul : Permainan Papan Dongeng: Ayo Jaga Hutan Kita.

Menyatakan bahwa benar naskah laporan dan karya seni rupa skripsi penciptaan karya seni rupa ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila saya mengutip dari karya orang lain, maka saya mencantumkan sumbernya sesuai ketentuan yang berlaku. Saya bersedia menerima sanksi dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta apabila terbukti saya melakukan tindakan plagiat.

Demikian saya buat pernyataan ini dengan sebenarnya.

Jakarta, 26 Juli 2021



Virgiawan Singgih Maulana

No. Reg 2415161128



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Virgiawan Singgih Maulana
NIM : 2415161128
Fakultas/Prodi : Bahasa dan Seni
Alamat email : singgih107@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Ekslusif atas karya ilmiah:

Skripsi Tesis Disertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Permainan Papan Dongeng : Ayo Jaga Hutan Kita

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Ekslusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta

Penulis

(Virgiawan Singgih M.)

ABSTRACT

Virgiawan Singgih M. 2021. "Fairytale Board Game: Let's Take Care of Our Forests". Visual Arts Education Study Program. State University of Jakarta.

The country of Indonesia is crossed by the equator, has extensive tropical forests, which play an important role in maintaining emission stability and climate stability. However, public awareness has not been followed to protect it, as evidenced by Indonesia's forest problems from year to year, such as mass forest burning. So it is still necessary to educate the public about the importance of protecting the forest.

This research method uses qualitative methods by conducting previous exploratory trials on motifs, techniques, colors, and materials. This type of research and creation research uses research-led practice, where research becomes the basis for practice. Sources of data in this study were obtained from various sources, written sources and photographs in order to obtain the necessary data. Artists use data collection techniques through observation, interviews, literature studies, and documentation.

Artists use entertainment media as a medium to educate to protect the forest, in the form of board games inspired by the monopoly game with fairy tales in it. Using mixed media: print (conventional) media, and digital media in the form of the Augmented Reality feature that brings up short animations to attract the attention of the late z generation users, elementary school age grades 4-6 in the 2020-2021 school year. So that they can convey messages, values values, and the spirit of protecting the forests of Kalimantan, Sumatra, and Java. Fairy tale media was chosen because it can easily convey moral messages to the public. Packaged with 3 picture book series.

Keywords: Design, Board games, fairy tales, forest.

ABSTRAK

Virgiawan Singgih M. 2021. “Permainan Papan Dongeng: Ayo Jaga Hutan Kita”. Prodi Pendidikan Seni Rupa. Universitas Negeri Jakarta.

Negara Indonesia dilintasi garis katulistiwa, memiliki hutan tropis luas, yang memegang peranan penting menjaga kestabilan emisi, dan kestabilan iklim. Namun belum diikuti kesadaran masyarakat untuk menjaganya, terbukti adanya permasalahan hutan Indonesia dari tahun ke tahun, seperti pembakaran hutan secara massal. Sehingga masih perlunya edukasi kepada masyarakat akan pentingnya menjaga hutan.

Metode penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan melakukan uji coba eksplorasi sebelumnya terhadap motif, teknik, warna, dan material. Jenis riset penelitian dan penciptaan ini menggunakan *research-led practice*, yaitu penelitian menjadi dasar dalam praktik. Sumber data dalam penelitian ini diperoleh dari berbagai narasumber, sumber tertulis dan foto guna memperoleh data yang diperlukan. Perupa menggunakan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, studi pustaka, dan pendokumentasian.

Media hiburan dimanfaatkan perupa sebagai media untuk mengedukasi agar menjaga hutan, berupa permainan papan terinspirasi dari permainan monopoli dengan cerita dongeng didalamnya. Menggunakan *mixed media*: media cetak (konvensional), dan media digital berupa fitur *Augmented Reality* yang memunculkan animasi singkat untuk menarik perhatian pengguna generasi z akhir, usia Sekolah Dasar kelas 4-6 pada tahun ajaran 2020 – 2021. Sehingga dapat menyampaikan pesan, nilai-nilai, dan semangat menjaga hutan Kalimantan, Sumatra, dan Jawa. Media dongeng dipilih karena dengan mudah dapat menyampaikan pesan moral kepada masyarakat. Dikemas bersama 3 seri *picture book*.

Kata Kunci: Permainan papan, dongeng, hutan Indonesia.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur perupa ucapkan atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan karunianya. Berkat karunia-Nya perupa dapat menyelesaikan laporan skripsi penciptaan karya tugas akhir seni rupa dengan judul "**Permainan Papan Dongeng: Ayo Jaga Hutan Kita**"

Penyusunan laporan skripsi ini dibuat sebagai pemenuhan salah satu persyaratan Menyusun tugas akhir pada program studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta. Penyusunan penulisan dan karya dapat tercapai berkat dukungan dari berbagai pihak.

Perupa ingin mengucapkan rasa terimakasih kepada Allah SWT karena berkat karunianyalah perupa diberi kelancaran dalam penyusunan dan meyelesaikan laporan seminar penciptaan karya tugas akhir ini. Terimakasih kepada Bapak Dr. Indro Moerdisuroso, M.Sn selaku Kepala Program Studi Pendidikan Seni Rupa serta ibu Zaitun Y.A. Kherid, M.Pd. sebagai Koordinator Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa.

Terimakasih kepada Bapak Dr. Rizki Taufik Rakhman, S. Sn, M. Si selaku dosen pembimbing pertama yang juga menjadi dosen penasihat akademik angkatan 2016 dan Bapak Eko Hadi Prayitno, S.Pd., M.Pd selaku dosen pembimbing ke dua yang juga menjadi dosen penasihat akademik Angkatan 2016.

Terimakasih kepada Ibu Tati Nuari yang merupakan narasumber magang perupa dalam perancangan karya skripsi ini, kedua orang tua perupa Bapak Eko Hadi N, dan Sri Budiyan, serta semua teman dan kerabat perupa satu angkatan Prodi Pendidikan Seni Rupa 2016 yang telah memberi dukungan, semangat, kritik dan saran yang sangat membantu perupa dalam menyelesaikan laporan ini.

Perupa menyadari terdapat banyaknya keterbatasan dan kekurangan dalam laporan ini, kritik serta saran yang membantu sangat perupa harapkan agar dapat memperbaiki baik dari karya maupun dari segi penulisan laporan. Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi para pembaca khususnya bagi keluarga Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
SURAT PERNYATAAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
LEMBAR PERNYATAAN PUBLIKASI AKADEMIS	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
I .PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Perkemangan Ide Penciptaan	5
C. Fokus Penciptaan	6
D. Tujuan Penciptaan	7
E. Manfaat Karya	8
II .STUDI PUSTAKA	10
A. Tinjauan Pustaka	10
B. Kajian Teori	14
C. Kerangka berpikir	37
III. PROFIL MAGANG	42
A. Deskripsi Narasumber	40
B. Kegiatan, Lokasi, dan Waktu Magang	43
C. Jadwal Kegiatan	44

D. Elaborasi	45
E. Implikasi	45
1. Aspek Konseptual	45
2. Aspek Visual	45
3. Aspek Operasional	45
IV .KONSEP PENCiptaan	44
A. Studi Pendahuluan	46
1. Studi Tren Produk Sejenis	46
2. Profil Pasar dan Segmentasi Konsumen	49
3. Kekuatan dan Kelemahan Produk	49
4. Rancangan Awal dan Mock Up	50
5. Survei Studi Pendahuluan.....	75
6. Analisis dan evaluasi Survei Studi Pendahuluan.....	68
7. Wawancara Studi Pendahuluan.....	68
8. Analisis dan evaluasi Wawancara Studi Pendahuluan.....	83
9. Survei Ahli Media.....	85
10. Uji Coba Rancangan Awal	90
B. Rancangan Detail	93
1. Definisi Rancangan	93
2. Spesifikasi Pengguna.....	93
3. Spesifikasi Bentuk dan Visual	94
4. Spesifikasi Fungsi	94
5. Spesifikasi Teknik	95
6. Prosedur pemakaian produk	95
7. Spesifikasi produksi.....	97
8. Spesifikasi Pengemasan.....	97
9. Perkiraan Biaya Produksi.....	98
10. Gambar rancangan Detail + Model/ Prototype	99
C. Standar Prosedur Produksi	99
1. Tahap Pra Produksi	99

2. Tahap Produksi	100
3. Tahap Pasca Produksi	103
V. VISUALISASI DAN DESKRIPSI PRODUK	105
A. Visualisasi Karya Eksplorasi	105
B. Deskripsi Karya Eksplorasi	105
VI PENUTUP	124
A. Kesimpulan	124
B. Saran	124
DAFTAR PUSTAKA	126
LAMPIRAN	128



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tampilan Karya “Our World Is Our Home”.....	12
Gambar 2. Tampilan Karya “Perancangan Board Game Edukatif	13
Gambar 3. Tampilan Karya ‘Perancangan Board Game ‘Forestysia’.....	14
Gambar 4. Contoh Titik dalam karya perupa	16
Gambar 5. Contoh bentuk garis dalam karya perupa	17
Gambar 6. Contoh bentuk bidang dalam karya perupa	18
Gambar 7. Contoh bentuk gempal dalam karya perupa	19
Gambar 8. Contoh Tekstur	20
Gambar 9 Contoh Tekstur Semu Pada Karya Augmented Reality (AR).....	20
Gambar 10. Warna Hangat Dan Dingin	22
Gambar 11. Contoh tata letak yang menerapkan keseimbangan pada karya	24
Gambar 12. Contoh irama dalam ilustrasi karya ini	25
Gambar 13. Contoh penekanan warna dalam ilustrasi karya ini	25
Gambar 14. Foto Tati Nuari danFoto Karya Tati Nuari	43
Gambar 15. Board Game Photosynthesis	47
Gambar 16. Board Game Orang Rimba: The Forest Keeper	49
Gambar 17. Visualisasi Permainan Papan 1 dan 2	52
Gambar 18. Alternatif Sketsa Abian.....	60
Gambar 19. Alternatif Visualisasi Abian.....	60
Gambar 20. Sketsa Dan Visualisasi Kalila.....	61
Gambar 21. Sketsa Dan Visualisasi Ayah	61

Gambar 22 . Sketsa Masyarakat Adat	62
Gambar 23. Visualisasi Masyarakat Adat	62
Gambar 24. Sketsa Alternatif Gohar	63
Gambar 25. Visualisasi Alternatif Gohar.....	63
Gambar 26. Sketsa dan Visualisasi Harimau	63
Gambar 27. Sketsa Alternatif Naga	64
Gambar 28. Visualisasi Alternatif Naga	64
Gambar 29. Sketsa Picture book seri 1 spread 1	65
Gambar 30. Sketsa Picture book seri 1 spread 2	65
Gambar 31 Sketsa Picture book seri 1 spread 3.....	66
Gambar 32. Sketsa Picture book seri 1 spread 4	66
Gambar 33 . Sketsa Picture book seri 1 spread 5.....	67
Gambar 34. Sketsa Picture book seri 1 spread 6.....	67
Gambar 35. Sketsa Picture book seri 1 spread 7.....	68
Gambar 36. Sketsa Picture book seri 1 spread 8.....	68
Gambar 37 Sketsa Picture book seri 2 spread 1.....	69
Gambar 38 Sketsa Picture book seri 2 spread 2.....	69
Gambar 39. Sketsa Picture book seri 2 spread 3	70
Gambar 40. Sketsa Picture book seri 2 spread 4.....	70
Gambar 41. Sketsa Picture book seri 2 spread 5.....	71
Gambar 42. Sketsa Picture book seri 2 spread 6.....	71
Gambar 43. Sketsa Picture book seri 2 spread 7.....	72

Gambar 44 . Sketsa Picture book seri 2 spread 8.....	72
Gambar 45 Sketsa Picture book seri 3 spread 1.....	73
Gambar 46. Sketsa Picture book seri 3 spread 2.....	73
Gambar 47. Sketsa Picture book seri 3 spread 3.....	74
Gambar 48 Sketsa Picture book seri 3 spread 4.....	74
Gambar 49 Sketsa Picture book seri 3 spread 5.....	75
Gambar 50 Sketsa Picture book seri 3 spread 6.....	75
Gambar 51 Sketsa Picture book seri 3 spread 7.....	76
Gambar 52 Sketsa Picture book seri 3 spread 8.....	76
Gambar 53 Tampilan Video Animasi Buku	87
Gambar 54 Foto Narasumber Resha Rashtrapati	89
Gambar 55 Foto Narasumber Sendi Siswadi	90
Gambar 56 Mockup packaging dan isi dari permainan papan.....	100
Gambar 57 <i>Mock Up Picture Book Dan Permainan Papan</i>	101
Gambar 58. Proses Sketsa Permainan Papandengan Ipad / <i>Drawing Tablet</i>	102
Gambar 59. Proses Me Layout Aset Visual Dengam Aplikasi Adobe Photoshop.....	103
Gambar 60. Proses Pembuatan Animasi Dengan Menggunakan Adobe After Effect....	104
Gambar 61. Proses Pembuatan <i>Augmented Reality</i> Dengan Aplikasi <i>ARTIVIVE</i>	105
Gambar 62. Packaging.....	108
Gambar 63. Isi dari paket permainan papan tampak atas.....	108
Gambar 64. Isi dari paket permainan papan.....	109
Gambar 65. Desain Permainan papan.....	109
Gambar 66. Desain Permainan papan tampak belakang.....	110
Gambar 67 Desain kartu tantangan dan kartu pelindung	110

Gambar 68. Desain Permainan papan tampak belakang	110
Gambar 69 Desain lencana pelindung.....	111
Gambar 70 . Cover Panduan Permainan	111
Gambar 71 . Panduan Permainan	112
Gambar 72 . Cover Kunci Jawaban	112
Gambar73 . Kunci Jawaban	113
Gambar 74 . Kunci Jawaban	113
Gambar 75. Desain cover <i>picture book</i> seri 1.....	114
Gambar 76 Desain spread 1 seri 1.....	114
Gambar 77. Desain spread 2 seri 1.....	115
Gambar 78. Desain spread 3 seri 1.....	116
Gambar 79. Desain spread 4 seri 1.....	116
Gambar 80. Desain spread 5 seri 1.....	116
Gambar 81. Desain spread 6 seri 1.....	117
Gambar 82. Desain spread 7 seri 1.....	117
Gambar 83. Desain spread 8 seri 1.....	118
Gambar 84. Desain cover seri 2.....	118
Gambar 85. Desain spread 1 cover seri 2.....	119
Gambar 86. Desain spread 2 seri 2.....	119
Gambar 87. Desain spread 3 seri 2.....	120
Gambar 88. Desain spread 4 seri 2.....	120
Gambar 89. Desain spread 5 seri 2.....	121
Gambar 90. Desain spread 6 seri 2.....	121
Gambar 91. Desain spread 7 seri 2.....	122
Gambar 92. Desain spread 8 seri 2.....	122
Gambar 93. Desain cover seri 3.....	123
Gambar 94. Desain spread 1 seri 3.....	123
Gambar 95. Desain spread 2 seri 3.....	124

Gambar 96 Desain spread 3 seri 3.....	124
Gambar 97. Desain spread 4 seri 3	125
Gambar 98. Desain spread 5 seri 3.....	125
Gambar 99. Desain spread 6 seri 3.....	126
Gambar 100. Desain spread 7 seri 3.....	126
Gambar 101. Desain spread 8 seri 3	127
Gambar 102. Desain branding	127
Gambar 103 Desain animasi AR.....	128
Gambar 104. Desain animasi AR.....	128
Gambar 105 Desain animasi AR.....	128
Gambar 106. Desain animasi AR.....	128
Gambar 107. Menggunakan fitur <i>Augmented Reality</i>	128

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Jadwal magang.....	44
Tabel 2. Kisi- Kisi Instrumen Survei.....	75
Tabel 3. Hasil Survei Studi Pendahuluan.....	80
Tabel 4. Kisi- kisi Instrumen Survei AhliMedia.....	86
Tabel 5. Hasil Survei Ahli Media.....	88
Tabel 6. Perkiraan Biaya Produksi.....	98