INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research
Volume 4 Nomor 3 Tahun 2024 Page 1186-1196
E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246
Website: https://j-innovative.org/index.php/Innovative

Perancangan Desain Karakter Board Game Batik Jetis Sidoarjo

Finka Yolanda Situmorang[1✉], Mahimma Romadhona[2], Aris Sutejo[3]
Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain, UPN "Veteran" Jawa Timur
Email: 20052010026@student.upnjatim.ac.id[1✉]

Abstrak

Batik Jenis Sidoarjo merupakan warisan budaya Indonesia yang kaya akan nilai seni dan tradisi. Namun, kesadaran akan pentingnya melestarikan dan mempromosikan batik Jetis, terutama di kalangan anak-anak Sidoarjo, masih perlu ditingkatkan. Perancangan ini bertujuan menciptakan board game dengan desain karakter yang menarik untuk anak usia 7-12 tahun. Dalam pendekatan ini, penulis menggunakan metode penelitian kualitatif dengan mengumpulkan data melalui wawancara, FGD, dan kuesioner kepada narasumber dan target audiens. Hasil dari penelitian ini memberikan landasan bagi perancangan desain karakter dalam board game. Tiga karakter utama yang dirancang akan berperan sebagai panduan dalam permainan dan sebagai elemen pendukung dalam desain komponen board game. Diharapkan, melalui board game ini, anak-anak Sidoarjo dapat belajar dan mengenal batik Jetis secara menyenangkan sambil menjaga dan memperkokoh keberadaan budaya lokal mereka.
Kata Kunci : *Desain karakter, Batik Jetis, Board game.*

Abstract

Sidoarjo Batik is an Indonesian cultural heritage that is rich in artistic and traditional values. However, awareness of the importance of preserving and promoting batik Jetis, especially among Sidoarjo children, still needs to be increased. This design aims to create a board game with an attractive character design for children aged 7-12 years. In this approach, the author uses qualitative research methods by collecting data through interviews, FGDs, and questionnaires to resource persons and target audiences. The results of this study provide a foundation for the design of character design in board games. The three main characters designed will serve as guides in the game and as supporting elements in the design of board game components. Hopefully, through this board game, Sidoarjo children can learn and get to know batik jetis fun while maintaining and strengthening the existence of their local culture.
Keyword: *Character design, Batik Jetis, Board games.*

Copyright @ Finka Yolanda Situmorang, Mahimma Romadhona, Aris Sutejo

PENDAHULUAN

Batik, suatu metode pewarnaan pada kain, juga merupakannya karya seni asli Indonesia yang telah ada sejak masa nenek moyang. Warisan budaya Indonesia yang berupa kain ini memiliki nilai jual yang tinggi. Menurut ahli Santosa Doellah yang dikutip dalam (Azzahra Navisa, 2022) Batik merupakan jenis kain yang dibuat secara tradisional dan seringkali digunakan dalam kegiatan tradisional. Kain ini memiliki berbagai motif dan pola yang khas, dibuat dengan teknik celup rintang menggunakan lilin batik sebagai penghalang warna. Batik sebagai warisan budaya tentunya perlu dibudayakan dikalangan masyarakat.

Setiap daerah memiliki batiknya sediri dengan ciri khasnya masing-masing. Batik Jetis Sidoarjo adalah kain batik yang dihasilkan di daerah Jetis Sidoarjo, Jawa Timur. Bisnis batik tulis Jetis mulai muncul pada era 1950-an. Awalnya, pembuatan batik tulis ini hanya dilakukan sebagai pekerjaan rumah tangga yang kemudian menjadi warisan yang diwariskan secara turun-temurun(W Rizky Satrya, 2015). Batik Jetis memiliki banyak motif yang terinspirasi dari kekayaan lam di daerah Sidoarjo.

Batik Jetis yang memiliki daya tarik dan nilai seni yang tinggi tentunya harus terus dilestarikan keberadaannya seperti pengembangan batik tersebut sejak tahun 1950-an. Budaya ini layak dikembangkan oleh daerah asalnya yaitu Sidoarjo. Namun fakta dilapangan menunjukkan banyak anak Sidoarjo yang kurang mengerti dan tidak mengetahui Batik Jetis Sidoarjo yang merupakan budaya daerahnya. Data tersebut diperoleh berdasarkan hasil kuesioner oleh penulis kepada anak-anak Sidoarjo.

Pengenalan batik Jetis merupakan hal yang penting bagi pelestrian budaya. Dengan adanya pengenalan batik Jetis kepada anak-anak Sidoarjo diharapkan mereka dapat memahami dan mengenal batik yang merupakan budaya daerah asalnya. Penggunaan metode pengajaran yang tepat dapat membantu anak agar mengerti dengan lebih baik. Dalam proses belajar, dibutuhkan penggunaan media agar siswa dapat terinspirasi dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, sehingga dapat mencapai prestasi yang optimal (Purwaningrum Dhevy Swary, 2016).

Penggunaan media board game dapat menjadi Solusi yang baik guna menyampaikan informasi tentang batik jetis kepada anak-anak Sidoarjo dengan cara yang menyenangkan. Bermain Board Game merupakan aktivitas yang menyenangkan dan menghibur serta dapat memberikan kesenangan kepada para pesertanya (Sadiman,2009). Permainan board game dapat memberi kesan menyenangkan dan melatih anak untuk bersosialisasi.

Board game yang akan dirancang mengangkat tema petualangan, tema ini

Copyright @ Finka Yolanda Situmorang, Mahimma Romadhona, Aris Sutejo

bertujuan untuk mengajak pemain berpetualang sambil mengenal batik Jetis. Dalam perancangan board game tentu diperlukan karakter yang dapat membantu jalannya permainan. Adanya karakter juga bertujuan untuk menarik perhatian dan minat anak sebagai pemain. Karakter memiliki peran yang signifikan dalam pembuatan sebuah karya. Banyaknya orang yang mengingat dan mengenal suatu film, komik, atau permainan video, terutama karena karakter-karakternya yang kuat (Ruyattman M, dkk. 2013). *Board game* juga membutuhkan desain karakter sebagai pelengkap dalam permainan.

Kajian Teori

Board Game

Menurut hasil wawancara penulis dengan ahli *Board Game* yaitu Sam, *Board game* adalah permainan di mana peserta memindahkan potongan atau pion sesuai dengan aturan yang ditetapkan di atas permukaan berlabel, seperti papan kotak. Biasanya dimainkan di atas meja dan melibatkan unsur kartu, peran, dan miniatur. Permainan ini sering dimainkan secara berkelompok, yang dapat meningkatkan motivasi belajar. Selain sebagai hiburan, *board game* dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, interaksi sosial, dan keterampilan kritis.

Desain Karakter

Desain karakter melibatkan proses merancang karakter yang didasarkan pada teori-teori karakter, nilai-nilai karakter, dan aspek budaya dari suatu bangsa. Karakter merupakan elemen penting yang membawa cerita dan pesan yang ingin disampaikan oleh film, komik, dan permainan video kepada penikmatnya. Oleh karena itu, karakter ini seringkali menjadi salah satu bagian yang paling diingat oleh penonton (Ruyattman M, dkk. 2013). Sebuah desain karakter juga harus memiliki ciri khas dan kepribadian yang kuat, dengan ekspresi wajah yang mampu memvisualisasikan emosi serta bahasa tubuh yang mampu menceritakan suatu cerita (McCloud,2008).

Batik Jetis

Batik Jetis, yang berasal dari Sidoarjo, diperkenalkan oleh Mbah Mulyadi, keturunan raja Kediri, sejak tahun 1675. Motif-motifnya diyakini diciptakan olehnya, dengan keunggulan pada pemilihan warna yang kontras dan mencolok, seperti merah, biru, kuning, hitam, dan hijau. Dalam penelitian ini, Batik Jetis dipilih sebagai objek ajar dalam pembuatan board game. Batik Jetis memiliki motif yang dominan dengan ciri khas floral (Afandi pemilik industri batik Jetis Kamsatun, wawancara 2023).

Copyright @ Finka Yolanda Situmorang, Mahimma Romadhona, Aris Sutejo

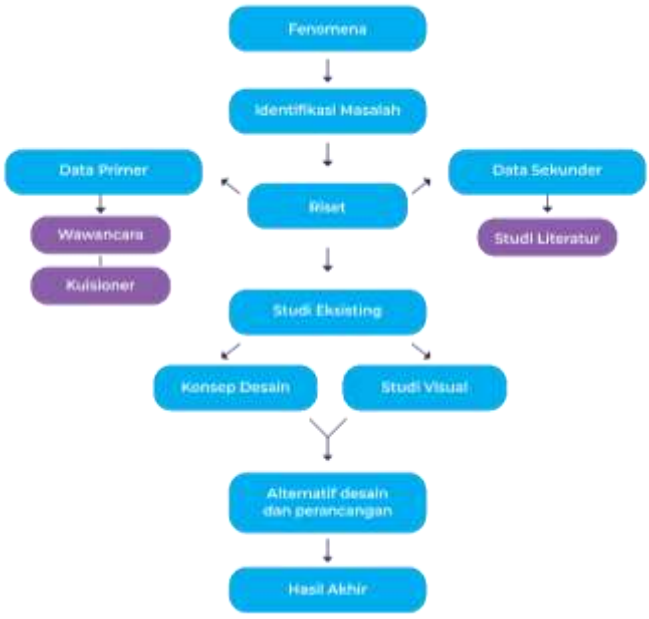
METODE PENELITIAN

Dalam perancangan desain karakter Board game batik Jetis Sidoarjo ini, penulis telah menggunakan metode penelitian kualitatif dengan cara pengumpulan data berdasarkan wawancara dengan narasumber, focus group discussion atau FGD, dan penyebaran kuesioner kepada target audiens. Data yang dikumpulkan ini berguna sebagai dasar dan landasan dari perancangan Desain karakter board game.

Dari pengumpulan dengan menggunakan metode kualitatif akan diperoleh data primer. Berikut sumber dari pengumpulan data primer yang telah didapat penulis:

1. Pemilik rumah produksi Batik Kamsatun diwawancarai guna memperdalam pengetahuan penulis mengenai batik Jetis dan motifnya.
2. Anak-anak sekolah dasar SDN Tambakrejo dan SDN Berbek Sidoarjo, yang berpartisipasi dalam FGD guna mengetahui minat dalam budaya batik Jetis dan permainan board game.
3. Illustator anak berpartisipasi dalam proses wawancara guna mengetahui minat ilustrasi pada anak.

Adapula pengumpulan data dengan metode dokumentasi guna mendapat refrensi dan acuan yang dipergunakan untuk keperluan perancangan. Dokumentasi juga digunakan sebagai bukti pengamatan dilapangan.



Gambar 3. 1 Kerangka perancangan

Sumber: Dokumentasi pribadi

Copyright @ Finka Yolanda Situmorang, Mahimma Romadhona, Aris Sutejo

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari perancangan ini adalah sebuah board game yang mengusung tema petualangan dengan motif batik Jetis yang ditujukan bagi anak-anak. Namun, fokus output penulis terutama adalah menciptakan desain karakter yang akan berperan sebagai panduan dalam permainan tersebut.

Adapula karakter terdiri dari tiga karakter yang akan membantu berjalannya permainan dan juga sebagai pelengkap dalam desain komponen board game seperti pada kartu dan kemasan board game.

Konsep Permainan

Konsep permainan terdiri dari sistem permainan board game yang ada. Dalam perancangan ini penulis telah mengangkat tema petualangan dimana para pemain akan diminta untuk berlomba mencapai garis akhir dengan menyelesaikan beberapa misi dan tantangan yang diminta. Selama permainan berlangsung para pemain akan mengumpulkan banyak elemen yang berguna untuk menjadi pemenang di garis akhir nantinya. Tujuan dari permainan ini adalah agar pemain yang merupakan target audiens dapat memahami batik Jetis melalui permainan yang ada. Dalam permainan ini juga akan diselipkan pembelajaran tentang batik jetis.

Penggunan desain karakter pada permainan board game ini memberi potensi daya tarik bagi pemain yang ada. Karakter-karakter yang ada akan banyak digunakan pada komponen kartu seperti kartu tantangan.

Konsep Karakter

Dalam perancangan board game ini terdapat tiga karakter yang di rancang menggunakan gaya ilustrasi kartoonish yang disukai oleh anak-anak yang merupakan target audiens perancangan ini. style gambar yang digunakan guna menciptakan kesan yang menyenangkan dan perasaan nyaman pada anak. Karakter yang ada dikembangkan dari acuan visual anak-anak yang sesuai dengan usia target audiens yaitu sekitar 7-12 tahun serta berdomisili di daerah Sidoarjo. Tujuan dari penggunaan acuan visual berdasarkan usia target audiens adalah agar tercipta perasaan nyaman saat bermain yang disebabkan oleh persamaan usia dan ciri fisik, hal ini juga bertujuan agar menarik perhatian target audiens.

Copyright @ Finka Yolanda Situmorang, Mahimma Romadhona, Aris Sutejo

Gambar 4. 1 Acuan gaya gambar

Sumber: Dokumentasi pribadi

Desain Karakter

a) Dayu

Gambar 4. 2 Alternatif karakter Dayu

Sumber: Dokumentasi pribadi

Dayu, seorang gadis muda berusia 9 tahun dari Sidoarjo, mewakili etnis Jawa. Dengan kepribadian ceria, penuh semangat, dan penuh rasa ingin tahu, karakter ini mencerminkan ciri-ciri target audiens. Penampilan visual Dayu terinspirasi oleh Najwa, seorang gadis berusia 9 tahun. Dayu memiliki peran sebagai 'guide', yang berguna untuk memberikan arahan dan solusi kepada pemain melalui beberapa kartu tantangan.

Copyright @ Finka Yolanda Situmorang, Mahimma Romadhona, Aris Sutejo

b) Dipta

Gambar 4. 3 Alternatif karakter Dipta

Sumber: Dokumentasi pribadi

Dipta adalah seorang anak laki-laki berusia 11 tahun dengan latar belakang etnis Jawa, khususnya dari Sidoarjo. Dia digambarkan sebagai kakak laki-laki dari Dayu. Dipta memiliki sifat yang berani, bersemangat, dan cerdas. Penampilan visual Dipta didasarkan pada Rangga, seorang anak laki-laki berusia 11 tahun. Dipta berperan sebagai 'guide' yang sering kali menghadirkan rintangan dalam beberapa kartu tantangan, dengan tujuan untuk melatih pemain dalam menyelesaikan masalah.

c) Pak Jagat

Gambar 4. 4 Alternatif karakter Pak Jagat

Sumber: Dokumentasi pribadi

Pak Jagat adalah sosok kakek pengrajin batik Jetis yang juga menjadi karakter dalam permainan peran. Berusia 58 tahun dan berasal dari etnis Jawa, khususnya Sidoarjo, Pak Jagat memiliki sifat yang tegas, baik, ramah, dan cerdas. Penampilan visual karakter ini didasarkan pada Zainal Afandi, seorang pengrajin batik berusia 58 tahun yang tinggal di Sidoarjo. Pak Jagat berperan sebagai 'guide' dalam permainan,

Copyright @ Finka Yolanda Situmorang, Mahimma Romadhona, Aris Sutejo

memberikan tantangan kepada pemain untuk mempelajari batik Jetis secara bertahap.

Desain Tervalidasi

Desain karakter yang telah dirancang kemudian divalidasi kepada anak-anak usia 7-12 tahun yang merupakan target audiens pada perancangan ini. proses validasi dilakukan dengan cara menyebarkan kuesioner pada target audiens. Proses ini telah memperoleh data berupa hasil pemilihan satu alternatif karakter dari masing-masing karakter yang ada sebagai berikut

a) Dayu

Karakter yang terpilih adalah karakter alternatif pertama yang memiliki ciri visual berambut pendek sebahu, berkuit cerah dan menggunakan pakaian bermain khas anak Perempuan usia tersebut. Karakter ini telah terpilih dengan memperoleh 46,5% suara dari 86 responden kuesioner.

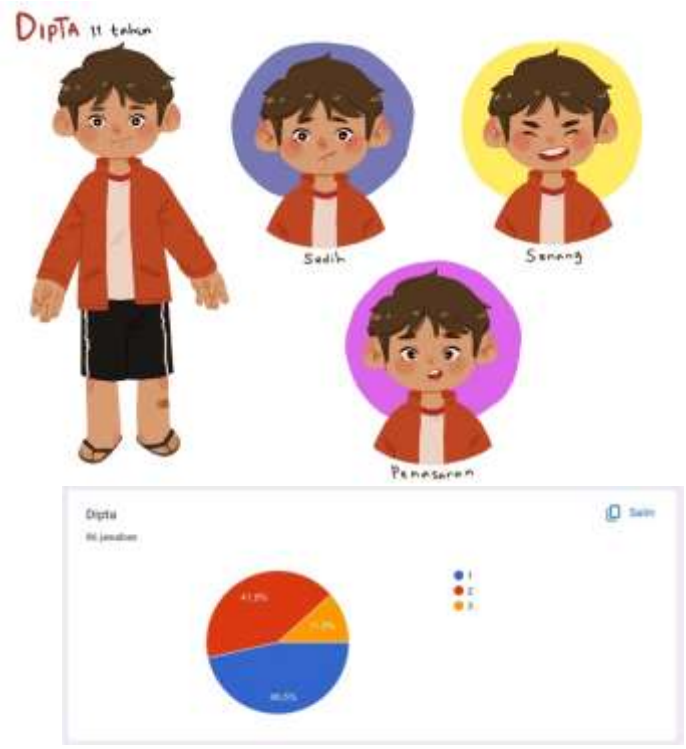
Gambar 4. 5 Karakter final terpilih

Sumber: Dokumentasi pribadi

b) Dipta

Karakter yang terpilih adalah karakter alternatif pertama yang memiliki ciri visual berambut pendek sedikit bergelombang berwarna cokelat gelap, berkuit gelap dan menggunakan pakaian bermain khas anak laki-laki usia tersebut. Karakter ini telah terpilih dengan memperoleh 46,5% suara dari 86 responden kuesioner.

Copyright @ Finka Yolanda Situmorang, Mahimma Romadhona, Aris Sutejo

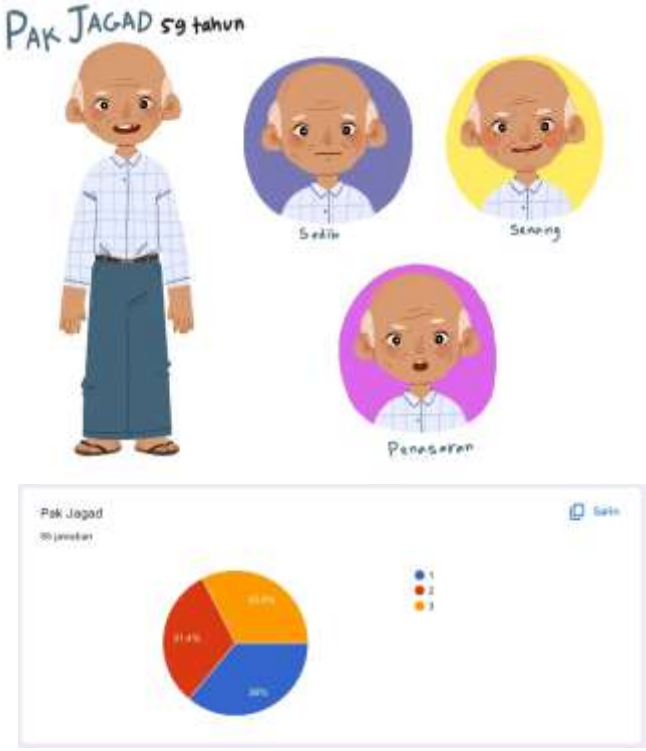


Gambar 4. 6 Karakter Dipta final terpilih

Sumber: Dokumentasi pribadi

c) Pak Jagat

Karakter yang terpilih adalah karakter alternatif pertama yang memiliki ciri visual berambut botak tengah berwarna putih, berkulit gelap dan menggunakan pakaian kemeja rapih dan celana biru gelap. Karakter ini telah terpilih dengan memperoleh 36% suara dari 86 responden kuesioner.



Gambar 4. 7 Karakter Pak Jagat final terpilih

Copyright @ Finka Yolanda Situmorang, Mahimma Romadhona, Aris Sutejo

Sumber: Dokumentasi pribadi

SIMPULAN

Perancangan karakter dalam board game Batik Jetis menjadi langkah krusial dalam menghadirkan kekayaan budaya Indonesia kepada generasi muda. Dengan karakter-karakter seperti Dayu, Dipta, dan Pak Jagat yang memiliki kepribadian yang kuat dan penampilan visual yang menarik, permainan ini berhasil menciptakan pengalaman bermain yang menarik dan edukatif bagi pemain.

Pemilihan sifat dan penampilan karakter-karakter ini dirancang untuk memastikan bahwa anak-anak yang menjadi pemain potensial dapat menikmati permainan dengan baik. Visual yang menarik diharapkan dapat memberikan daya tarik tambahan bagi para pemain.

Penggunaan tema batik Jetis dalam permainan ini bukan hanya sekadar langkah untuk mempromosikan budaya lokal, tetapi juga sebagai upaya nyata dalam melestarikan warisan budaya Indonesia. Dengan memasukkan motif-motif batik Jetis yang khas dan warna-warna yang mencolok, board game ini berhasil menghadirkan pengalaman bermain yang menarik dan berharga, sambil juga meningkatkan kebanggaan terhadap warisan budaya kita.

Dengan demikian, perancangan karakter dalam board game Batik Jetis tidak hanya menciptakan permainan yang menarik, tetapi juga menjadi alat efektif dalam memperkenalkan dan melestarikan kekayaan budaya Indonesia kepada generasi muda. Diharapkan, melalui permainan ini, minat dan apresiasi terhadap batik Jetis dapat terus berkembang, serta kepedulian terhadap warisan budaya Indonesia dapat terus ditingkatkan.

DAFTAR PUSTAKA

Azzahra, N. Batik Salah Satu Warisan Budaya Indonesia.

McCloud, Scott,2008. Membuat Komik Cetakan ke 2. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Purwaningrum, D. S. (2016). Pengembangan Modul Pembelajaran Batik untuk Muatan Lokal Batik Siswa Kelas IV di SD Negeri 2 Kadipiro Bantul. Pend. Seni Kerajinan-S1 (e-Craft), 5(4).

Rizky Satrya, W., & Trilaksana, A. (2015). Sejarah Industrialisasi Batik di Kampung Batik Jetis Sidoarjo Tahun 1970-2013. Avatara E-Journal Pendidikan Sejarah UNESA, 3(3), 480-486.

Sadiman, Arief S. (2009). Media Pendidikan Surakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Copyright @ Finka Yolanda Situmorang, Mahimma Romadhona, Aris Sutejo

Ruyattman, M., Waluyanto, H. D., & Zacky, A. (2013). Perancangan Buku Panduan Membuat Desain Karakter Fiksi Dua Dimensi secara Digital. Jurnal DKV adiwarna, 1(2), 12.

Copyright @ Finka Yolanda Situmorang, Mahimma Romadhona, Aris Sutejo